

PLANE SCAPE
AVENTURA

A
FRONTEIRA
ETERNA



AD&D
2nd Edition

Tradução e diagramação PT-BR: **DYosplay**

Este é um trabalho feito de fã para fã sem fins lucrativos.
Toda a tradução foi realizada com base na da caixa básica
feita por Castellani.

Qualquer dúvida ou sugestão entrar em contato
com dyosplay@outlook.com

◆ A ◆ FRONTEIRA ETERNA

CONTÉÚDOS

| | |
|--|----|
| UMA INTRODUÇÃO | 2 |
| <i>Incluindo o histórico de nossa história, um resumo da aventura, notas sobre como se preparar para o jogo, uma visão geral das facções e dos NPCs da aventura e um pouco sobre rotinas abertas e sombrias.</i> | |
| CAPÍTULO 1: O CORTIÇO..... | 8 |
| <i>Em que nossos heróis procuram por um demente, descobrem sombras sinistras fora gaiola e um homem dançante diz a eles os nomes dos poderes que habitam o abismo.</i> | |
| CAPÍTULO 2: O MORTUÁRIO..... | 14 |
| <i>Em que os heróis adquirem inúmeros novos inimigos e ficam perturbados com o retorno prematuro de velhos conhecidos que se acreditava estarem perdidos.</i> | |
| CAPÍTULO 3: A FRONTEIRA ETERNA..... | 26 |
| <i>Em que a sombra das coisas se torna clara para os heróis, seguindo seu próprio infeliz enterro no Plano Elementar de Fogo.</i> | |

CRÉDITOS

Designer: L. Richard Baker III ◆ Editor: Georgia S. Stewart ◆ Project Coordinator: Dori Jean Hein
Cover Artist: Robh Ruppel ◆ Conceptual Artist: Dana Knutson
Color Plates: Rick Berry, Ned Dameron, Alan Pollack ◆ Cartography: Rob Lazzaretti
Graphics Coordinator: Sarah Feggstad ◆ Art Coordinator: Peggy Cooper
Electronic Prepress Coordinator: Tim Coumbe ◆ Typography: Angelika Lokotz
Border Art: Robert Repp ◆ Graphic Design: Dee Bamett, Dawn Murin
Proofreader: Michele Carter

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



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

2601

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, and FORGOTTEN REALMS are registered trademarks owned by TSR, Inc. PLANESCAPE and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc. All TSR characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR, Inc. © 1994 TSR, Inc. All Rights Reserved. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material contained herein is prohibited without the express written consent of TSR, Inc. Random House and its affiliate companies have worldwide distribution rights in the book trade for English-language products of TSR, Inc. Distributed to the toy and hobby trade by regional distributors. Distributed to the book and hobby trade in the United Kingdom by TSR Ltd.

Bem vindo a Sigil! Alguma coisa está acontecendo no cortiço - tem havido muitas mortes e não há sombra nisso, mas alguém é responsável. Dementes foram colocados no registro, e a toada é que alguns deles estão voltando. É melhor alguém checar isso, e logo!

UMA INTRODUÇÃO

PLANO DE FUNDO

Na fortaleza de Praga-Mortal há um bando de mercenários do material primário chamado Iluminados. Eles são liderados por um feiticeiro conhecido como Green Marvent, um aspirado ambicioso com um longa lista de coisas que ele quer fazer. Ele está trabalhando para assumir o controle de Praga-Mortal - qualquer um pode lhe dizer isso - mas também está interessado em Sigil.

Marvent descobriu que o kriegstanz das facções - ou "guerra não declarada" - é a chave para tudo. Ele imagina que o caminho para chegar às facções é aproximar seus homens aos próceres. Marvent tentou usar feitiços de charme e dominação para criar agentes nas facções, mas a maioria de suas tentativas foram descobertas. Apenas seus agentes nos Falecidos e na Patrulha da perdição sobreviveram.

Marvent decidiu que o que ele precisa é de agentes que realmente acreditem na causa em que estão se unindo, mas quem viraria a casaca quando ordenado. Ele está apostando em um esquema de usar pessoas que os outros não sentirão falta - os dementes e pungados do Cortiço - e enviá-las para se juntar a facções. Os miseráveis nem sequer sabem que estão trabalhando para Marvent; eles acham que morreram e ganharam uma segunda chance para acertar as coisas. Afinal, não há agente melhor do que um miserável que nem ao menos sabe que é um.

O agente mais confiável de Marvent, um mago chamado Valete Sombrio, vasculha o cortiço e "mata" dementes que podem ser restaurados a sanidade. Sua aspirada nos Falecidos, Toranna A Cinza, procura qualquer pungado ou demente que chega ao Mortuário e garante que o corpo do miserável seja cremado no Plano Elemental do Fogo. Contudo, em vez de serem incinerados, os corpos chegam a um palácio efreeti abandonado que serve como base de Marvent no Plano Elemental do Fogo. Lá, os homens de Marvent revivem os dementes que o Valete Sombrio lhes enviou dissipando sua falsa morte.

Da Cidadela do Fogo, os homens de Marvent enviam os dementes restaurados e reprogramados de volta a Sigil através de um segundo portal na Ala Inferior da cidade. Os miseráveis fingem ser primevos recém-chegados, procuram uma facção e juntam-se a ela como instruído anteriormente. O plano de Marvent já está em funcionamento há alguns meses e até agora ninguém foi pego.

RESUMO DA AVENTURA

Os personagens dos jogadores (PJs) começam a aventura na cidade de Sigil, no centro de todos os planos. Para fazer as coisas acontecerem, o grupo é contratado ou ordenado a entrar na favela em guerra conhecida como Cortiço em busca de um louco chamado Eliath, que tem as informações que os empregadores dos PJs desejam.

ESTÉ É O CREDOS
DOS ILUMINADOS -
PARA GOVERNAR O QUE
PODEMOS; PARA GOVERNAR O
QUE NÃO PODEMOS; E
DESTRUIR O QUE NÃO PODEMOS
CONTROLAR
- GREEN MARVENT -

No Capítulo I os PJs encontram uma variedade de habitantes do Cor-tiço em sua busca por Eliath. Eles descobrem que pungados e dementes estão aparecendo mortos nas ruas. Infelizmente, Eliath é um deles. As complicações surgem à medida que as facções locais, a Cabala Desolada e os Seguidores do Caos, notam o grupo e os ligam aos desaparecimentos. Eventualmente, os PJs descobrem que os Falecidos descartaram o corpo de Eliath no Plano Elemental do Fogo, que é onde todos os dementes geralmente são cremados.

No capítulo II, o grupo descobre que Eliath foi visto em uma taberna chamada Vela Negra, na companhia dos Falecidos. Ainda mais confuso é o fato de que Eliath agora parece ser um membro zeloso da facção dos Falecidos. Eliath insiste que ele é um primevo recém-chegado, mas quando questionado, os PJs descobrem que ele foi "reencarnado" e enviado de "além da Fronteira Eterna" para cumprir seu dever ao se tornar um Falecido. O capítulo II termina quando os PJs investigam o Mortuário procurando evidências de que Eliath foi enviado para outro lugar além do Plano Elemental do Fogo. Eles não encontram nenhuma - Eliath foi enterrado nas chamas. Contudo descobrem uma conspiração no trabalho que envia dementes através do mortuário com a ajuda de alguém do lado de dentro.

No Capítulo III, os personagens dos jogadores seguem a trilha de Eliath no Plano Elemental do Fogo. Lá eles desvendam uma grande farsa. Os pungados e dementes que estavam morrendo foram apenas drogados e enviados para uma estação receptora operada pelo bando mercenário de Green Marvent, os Iluminados. Os PJs podem desfazer a trama de Marvent destruindo a Cidadela e resgatando os dementes com lavagem cerebral.

PREPARANDØ PARA JOGAR

Para executar corretamente A Fronteira Eterna no espírito pretendido, um Mestre de Mesa (MDM) deve estar familiarizado com o Cenário de Campanha PLANESCAPE™ - especificamente com Sigil, as facções e o Plano Elemental de Fogo. Embora essa aventura possa ser conduzida por um mestre que não esteja familiarizado com o cenário PLANESCAPE, ela perderia muito de seu sabor e ambientação planar. Durante a aventura, há *textos itálicos* em âmbar; este é um texto para ler ou parafrasear para os jogadores. Itens com diamantes (♦) são instruções apenas para o Mestre. Também existem **NOTAS DO MDM** especiais para os MDM espalhadas pelo texto.

A Fronteira Eterna foi projetada para um grupo de quatro a seis personagens do 1º ao 3º nível. Se os jogadores forem espertos, eles podem evitar a maioria das lutas da aventura e se envolver em algumas emocionantes interpretações. Recom-pense os jogadores tanto por pensarem quanto por usarem suas espadas.

Esta aventura assume que alguns dos personagens pertencem a uma facção (conforme detalhado no cenário da campanha), mas isso não é necessário. Se nenhum dos personagens se juntou a uma facção, use o Começo Sem Facção alternativamente ou forneça uma pequena aventura para permitir aos jogadores a oportunidade de se juntar a uma facção antes de jogar A Fronteira Eterna.

NOTA DO MDM: A Fronteira Eterna pode ser aprimorada para grupos mais poderosos aumentando a força e o número de inimigos que os PJs encontram. Especificamente, todos os músculos das facções que os PJs encontram devem ser combatentes um nível ou dois mais baixos que os PJs e os guerreiros de elite e guarda-costas lutadores com mais ou menos o nível dos PJs. Os NPCs líderes, como o Valete Sombrio, Toranna e Imogen devem ser de dois a três níveis acima do nível médio do grupo. Mortos-vivos no Mortuário também devem ser um desafio. Use criaturas mais poderosas, como monstros zumbis ou esqueletos gigantes, para desafiar o grupo de PJs. Sob nenhuma circunstância um grupo de PJs deve ser capaz de "limpar" sala por sala do Mortuário.

FACÇÕES

Desnecessário dizer que várias das facções planares estarão envolvidas na aventura. Descobrir qual facção sabe o quê e levá-las a partilhar essa informação é um aspecto significativo da diversão. A maioria das facções não tem envolvimento real nos eventos. Por exemplo, a Ordem Transcendental não está interessada na morte de pessoas que são descuidadas com suas mentes ou corpos. Outras facções neutras incluem Athar, Crentes da Criação, Patrulha da Perdição, Predestinados, Liga Livre, Liga Revolucionária e Sinal Único. No entanto, até os Cifrários perceberão quando os dementes mortos retornarem para se infiltrar em sua facção.

A CABALA DESOLADA

Alguém está matando dementes no território dos Desolados. Um esforço dedicado para colocar dementes no registro indica algum tipo de motivo que confere significado a essas mortes. Os Desolados

ALGUNS ASPIRADØS

ES+ÃØ NØS FAZENDØ RIR.
QUEM ELEA PENSAM QUE SÃØ
CØLØCANDØ NØSSØS DEMENTES
NØ REGIS+RØ?

-PRØCER L HAR

se ressentem da ideia de alguém matar seus dementes por um motivo e eles querem que isso pare.

Quando os dementes retornam, a Cabala descobre que a insani-
dade sem sentido desses pobres coitados foi substituída por um
propósito repugnante. Alguém está rindo de tudo o que a Cabal
defende e eles não vão aceitar isso.

Rotina: A Cabala observa qualquer pessoa que possa ter
alguma conexão com as mortes. Mais tarde na aventura, os
Desolados jogam para valer. Eles enviam assassinos atrás de
alguém ligado ao sequestro dos dementes. Dependendo de
como os PJs se comportarem no Capítulo I eles podem estar na
lista negra dos Desolados.

OS FALECIDOS

Os Mortos ficam agradavelmente surpresos com o aumento
dos negócios. Finalmente! Esses pobres dementes estão tendo
a paz que merecem. Algum aspirado está prestando a morte um
grande serviço. Contudo, duas coisas podem mudar sua atitude:
quando descobrem que sua sede está sendo usada como
parte do enredo de alguém e quando descobrem que esses de-
mentes não estão tão mortos quanto deveriam estar.

Rotina: Para começar, os Mortos não têm rotina; Até
onde eles podem ver, nada está errado. Se eles são acusados de
estar envolvidos, os Mortos negam as acusações e se defendem
caso medidas mais diretas forem tomadas. Mais tarde, os Mor-
tos desenvolvem um verdadeiro ressentimento contra aqueles
que os estão usando e se movem para interromper os seques-
tros. Se os PJs forem pegos no Mortuário as coisas podem ficar
muito interessantes...



OS GUVNERS, OS HARMONIUM E OS IMPIEDOSOS

Todas essas facções compartilham um interesse em defender
as leis da cidade. Claramente, as leis estão sendo violadas e
crimes estão sendo cometidos por aqueles que estão matando
os dementes no Cortiço. Cada uma dessas facções tem uma
atitude um pouco diferente, mas eles concordam que os assas-
sinatos precisam parar agora.

Rotina: Essas facções querem descobrir quem está ma-
tando os dementes e levá-lo à justiça. Os Harmonium vascul-
ham o Cortiço em busca de suspeitos. Os Impiedosos enviam
equipes de assassinos para levá-los à justiça. Os PJs podem se
tornar suspeitos se estiverem no lugar errado e na hora errada.

SOCIEDADE DA SENSACÃO

Os Sensitivos estão preocupados porque alguns dos pungados
que aparecem mortos foram membros de sua própria facção.
De fato, eles tendem a considerar a coisa toda como um ataque
à sua facção. Quando chega a notícia de que alguns dos punga-
dos e dementes voltaram, os Sensitivos não param por nada
para recuperar qualquer um de seus membros que tiveram suas
memórias alteradas. A Sociedade é uma facção fácil de lidar,
mas uma limpeza deliberada na mente de um deles é o crime
mais sujo que se possa imaginar.

Rotina: Eles querem parar os assassinatos e tornar o
Cortiço seguro para os Sensitivos novamente. Eles ficam de

olho nos Falecidos e Desconexos; isso parece com o trabalho
deles. Está claro para os Sensitivos que outra facção é respon-
sável por essa trama e que o objetivo dela é enfraquecer a So-
ciedade da Sensação. PJs pertencentes a qualquer facção rela-
cionada com os desaparecimentos podem ser responsabilizados
pelos Sensitivos.

SEGUIDORES DO CAOS

Os Seguidores do Caos estão irritados por alguém estar caçan-
do em seu território. Eles culpam os Falecidos. Os Desconexos
não querem ver muitos outros dementes morrerem, já que a
loucura é maravilhosamente caótica. Por outro lado, mortes
inexplicáveis também agitam as coisas. Eles decidem que fica-
rão apenas de olho no que está acontecendo.

Quando os Seguidores do Caos descobrem que os de-
mentes estão retornando e se juntando a facções, ficam encan-
tados. Alguém está claramente trabalhando para desestabilizar
Sigil e as coisas têm estado monótonas e rotineiras por muito
tempo. Brigas entre as facções fazem de Sigil um lugar mais
caótico, o que poderia ser melhor que isso?

Rotina: Os Seguidores do Caos observam a situação de
perto. Eles estão indecisos se sentirão falta dos dementes, mas
querem que, quem quer que seja o responsável, pelo menos
peça permissão antes de mexer no território dos Desconexos.
À medida que os conflitos entre facções esquentam os Desco-
nexos atacam as chamas incitando lutas abertas.

PERSOANAGENS NÃO JOGÁVEIS (NPCS)

DERIOCH YSARL

Mulher Humana Planar
Maga de 5º nível, Cabala Desolada
Caótico Maligno.

| | | | | | |
|-----|----|-----|----|------|----|
| For | 8 | Int | 17 | HP | 15 |
| Des | 15 | Sab | 13 | CA | 4 |
| Con | 11 | Car | 14 | TAC0 | 19 |

EQUIPAMENTO: Anel de proteção + 1, adaga +2, poção de
voar, poção de controle de mortos-vivos, varinha de paralisa-
ção (13 cargas), 14 pl, 33 po, 15 pp.

PODERES: Derioch tem 1 ataque e um feitiço de armadura em
efeito. Seus feitiços memorizados são *mãos flamejantes*, *en-
cantar pessoa*, *saltar*, *misseis mágicos*; *invisibilidade*, *teia
invisível* e *sugestão*.

Derioch não é uma mulher jovem - está na casa dos quarenta e
todos os anos deixaram uma marca em seu rosto. Ela viu coi-
sas que nenhum miserável deveria e o desespero se assenta
sobre seus ombros como uma capa. Ninguém sabe o que trans-
formou Derioch na sombria miserável que ela é hoje, mas
qualquer um no Cortiço pode lhe dizer que ela está na gaiola
há muito tempo.

A única alegria de Derioch é promover a causa de sua
facção. Ela pode ser insensível às vezes, embora não se esforce
para causar dor. Ela é designada para assistir os PJs no início
da aventura e, com o passar do tempo, inicia uma caça às bru-
xas para provar que os PJs são responsáveis pelos assassinatos.



Berry 94

⊕ VALETE SOMBRIO ⊕

Homem, Meio-elfo, Primevo
Mago de 6º nível, Iluminado
Neutro Mau

| | | | | | |
|-----|----|-----|----|------|----|
| For | 10 | Int | 18 | HP | 16 |
| Des | 17 | Sab | 13 | CA | 0 |
| Con | 12 | Car | 15 | TACO | 19 |

EQUIPAMENTO: Manto de deslocamento, braçadeiras de defesa (CA 5), adaga +1, 2 dardos teleguiados, varinha de medo (17 cargas), 6 pl, 21 po, 26 pp, duas esmeraldas de 100 po.

PODERES: Valete Sombrio tem 1 ataque além dos seguintes feitiços memorizados: Disfarçar-se, encantar pessoa, força fantasmagórica, sono, invisibilidade, assustar, forjar morte e lentidão.

O Valete Sombrio é um meio elfo de cabelos escuros que se veste com roupas pretas justas. Ele é um sujeito pequeno e gracioso, com boa aparência e uma mudança de humor sombria. Dizem que o Valete esconde seu nome verdadeiro de amigos e inimigos, acreditando que o aspirado errado poderia levá-lo a Perdição usando o poder de seu nome.

O Valete Sombrio apareceu na gaiola há um ano. Um dos primeiros recrutas de Marvent, ele provou ser um dos aspirados mais engenhosos do mago verde. Quando Marvent terminou sua primeira estadia em Sigil ele deixou o Valete Sombrio para trás para aprender a sombra das coisas.

Há seis semanas, o Valete está executando o final do plano de Marvent em Sigil. O trabalho dele é encontrar dementes ou pungados que tenham algum potencial e levá-los ao Rock. Quando os PJs começam a seguir sua trilha, o Valete tenta despistá-los, primeiro trabalhando para culpar uma facção rival. Se isso não funcionar, a Valete Sombrio providencia para que eles façam uma viagem a Fronteira Eterna.

⊕ MORDRIGAARZ AN+ILL ⊕

Homem, Humano, Planar
Guerreiro de 4º nível, Seguidor do Caos
Caótico Neutro

| | | | | | |
|-----|-------|-----|----|------|----|
| For | 18/39 | Int | 10 | HP | 29 |
| Des | 11 | Sab | 9 | CA | 2 |
| Con | 15 | Car | 12 | TACO | 17 |

EQUIPAMENTOS: Armadura campo completa, espada de duas mãos +1, adaga, besta leve, 12 virotes, 1 virote +2, 1 poção de cura, 3 pl, 38 po, 22 pp, opala de 50 po, anel de 75 po.

PODERES: Mordrigaarz é especialista com espadas de duas mãos. Ele tem 1 ataque (3/2 com sua espada). Ele também é especialista em socos e ganha um ataque extra em uma luta de punhos nus.

Mordrigaarz é um vândalo de músculos que foi criado na fortaleza

dos Seguidores do Caos. Quando jovem, ele veio a Sigil em busca de aventura e se juntou aos Desconexos. Ele não é um aspirado tão ruim, mas como muitos de seus colegas, ele tende a atacar antes de olhar. Mordrigaarz adora uma boa briga e geralmente se esforça para começar uma.

Mordrigaarz é o vândalo que foi instruído a descobrir quem está se mudando para o território dos Desconexos e forçá-lo a parar. Ele está espancando aleatoriamente qualquer um que ele ache que não pertence ao Cortiço. Mais cedo ou mais tarde, ele terá golpeado o aspirado responsável, certo?

Se os PJs puderem oferecer evidências sólidas de que não estão envolvidos e que outra pessoa sim, Mordrigaarz poderá se tornar um aliado. Ele quer bater em alguém pelo que está acontecendo e se os PJs o apontarem na direção certa, bem...

⊕ TORRANA A CINZA ⊕

Mulher, Humana, Primeva
Sacerdote de Cyric de 3º nível, Iluminada
Neutro Mau

| | | | | | |
|-----|----|-----|----|------|----|
| For | 15 | Int | 14 | HP | 17 |
| Des | 10 | Sab | 16 | CA | 4 |
| Con | 12 | Car | 13 | TACO | 18 |

EQUIPAMENTO: Armadura de cota de malha, *anel de proteção +1*, *maça +2*, *estilingue*, *20 balas*, *poção de invisibilidade*, *19 po*, *43 pp*, *três diamantes de 50 po*.

PODERES: Toranna tem 1 ataque e é sacerdotisa de Cyric, o deus da morte, mentiras e assassinato, no cenário da campanha FORGOTTEN REALMS®. Ela memorizou os seguintes feitiços: *rogar maldição*, *comando*, *detectar magia*, *causar medo*, *ajuda*, *imobilizar pessoa*, *silêncio (raio de 15 pés)*.

Alta e atlética, Toranna é uma mulher impressionante com uma personalidade melancólica. Ela nasceu em um mundo primário chamado Toril e chegou aos planos quando o feitiço de um mago se perdeu. Toranna desembarcou em Praga-Mortal e teve alguns arranhões antes de se juntar aos Iluminados. Ela é uma das mais novas agentes de Marvent e está aprendendo rápido.

Toranna decidiu que a causa de Cyric é melhor servida subindo alto nos Iluminados. Por enquanto, a melhor maneira de fazer isso é seguir as ordens e fazer as coisas com eficiência implacável. Ela entende que esse é um trabalho importante para ela; portanto, fará todo o possível para manter sua cobertura e manter o portal para Rock aberto.

Até agora, nenhum dos Falecidos notou os truques de Toranna. Afinal, ela é uma sacerdotisa de um poder da morte e tem o cuidado de cumprir todas as suas obrigações como Falecida. Ela mantém contato com o Valete Sombrio por correio e quando os PJs começarem a ficar em seu rastro, ela os observará. Toranna tenta convencer os Falecidos de que os PJs são inimigos da facção e que eles estão se preparando para enquadrar os Falecidos pelas mortes dos dementes.

I M I G E N

Mulher, Githzerai, Planar
Guerreira de 5º nível/Maga de 5º nível, Iluminada.
Leal Maligna.

| | | | | | |
|-----|----|-----|----|------|----|
| For | 14 | Int | 17 | HP | 24 |
| Des | 11 | Sab | 13 | CA | 1 |
| Con | 15 | Car | 13 | TACO | 16 |

EQUIPAMENTO: *Armadura de couro +3, espada longa + 1, 2 adagas, besta leve, 20 virotes, botas de levitação, 44 po, 37 pp, opala de 25 po.*

PODERES: Imogen tem 1 ataque e memorizou *mãos flamejantes, luz, mísseis mágicos, escudo, nublar, teia e forma ectoplásmica.*

Imogen é uma githzerai alta e esguia que de tão magra parece desaparecer quando se vira de lado. Sua personalidade combina com sua aparência - ela é quieta e retraída, compartilhando seus pensamentos com ninguém. Em uma sala cheia de pessoas, Imogen desaparece no anonimato. Ela tem poucos amigos e poucos inimigos.

Imogen é natural de Praga-Mortal, tendo vivido a maior parte de sua vida lá. Ela decidiu que não se importava muito com o kriegstanz das facções e se juntou aos Iluminados. Ela é a primeira dos recrutas planares de Green Marvent e provou ser bastante confiável.

Imogen comanda a guarnição da Cidadela de Fogo e supervisiona a reprogramação dos pungados e dementes. Ela é difícil de enganar e é improvável que caia em qualquer blefe ou artifício que os PJs planejem, pois conhece o cronograma e o pessoal de toda a operação.

I N Í C I O

A aventura começa quando um dos PJs é ordenado ou contratado para encontrar um demente chamado Eliath no Cortiço de Sigil. O Mestre deve selecionar um ou dois PJs que pertencem a uma facção; um membro de qualquer facção, exceto os Desconexos, Falecidos ou Desolado, é o ideal. Esse PJ da facção é então usado como o personagem ativo em "Início com facção", abaixo.

Se nenhum dos PJs pertencer a uma facção desejável, use o "Início sem facção" abaixo. O Mestre pode utilizar qualquer isca necessária para deixar os jogadores interessados em encontrar Eliath no Cortiço. A busca por Eliath é apenas uma desculpa para colocar os PJs no Cortiço onde eles descobrem sobre as mortes entre os dementes.

NOTA DO MDM: Se os PJs estão entrando na campanha de PLANESCAPE de outro mundo de campanha, o Mestre precisará criar uma história ligando-os aos acontecimentos em Sigil. Os portais da cidade são um excelente mecanismo para colocar os personagens dos jogadores em Sigil.

I N Í C I O C O M F A C Ç Ã O

Se um PJ pertence a uma facção, ele recebe instruções para encontrar Eliath e trazê-lo para a sede. Leia ou resuma o seguinte aos jogadores.

É curioso, mas você foi convocado para a sede da facção. É uma manhã cinzenta e fria, com uma garoa miserável caindo. Lá dentro, você é enviado para ver Bendon Mawl, um

notório próximo do Prócer. Bendon é um aspirado inteligente que fez seu nome como feiticeiro de aluguel nas Terras de Fora antes de vir para Sigil. Um tiefling com olhos negros de carvão e orelhas pontudas, ele tem um pouco do demônio nele, mas você sabe - ou pelo menos você pensa que sabe - ele é um sangue confiável. Bendon leva você em um de seus aposentos e fecha a porta. "Aqui está a toada", ele começa. "Tem esse demente chamado Eliath vagando pelo Cortiço. Ele não sabe disso, mas tem a sombra de algo que queremos. Ele detém a chave de um portal que se diz levar a um lugar realmente interessante. Você pode procurar por ele? Você ganhará parte do lucro."

Bendon Mawl (Pl/♁tf/W8/var/var) está nivelado com os PJs; outro membro da facção encontrou referências em uma biblioteca a um portal que leva à Ilha das Árvores Negras, um semiplano lendário criado por um mago primevo. Há rumores de que esconde um grande tesouro, mas sua localização é desconhecida. A maioria dos personagens planares já ouviu falar da Ilha das Árvores Negras, mas descarta-a como se fosse uma história de viajante.

Bendon espera que o PJ concorde em rastrear Eliath sem muita discussão. Se o jogador não estiver convencido, Bendon oferece um bônus de 200 PO e a chance de participar do grupo de exploração da ilha. Bendon acha que Eliath pode saber aonde o portal leva, porque ele foi a última pessoa a pesquisar os livros em questão, três anos atrás, e sabe-se que ele desapareceu por mais de um ano depois disso.

Bendon descreve Eliath como "Um sujeito baixo e magro que perdeu algumas refeições demais. A última vez que ouvi falar, ele estava usando suas vestes azuis esfarrapadas de mago. Seu cabelo é branco e ele aperta os olhos porque está míope."

I N Í C I O S E M F A C Ç Ã O

Se nenhum dos PJs pertencer a uma facção, assumo que eles estão relaxando em uma das muitas tabernas de Sigil quando recebem uma oferta de emprego.

Em um dia frio e cinzento, vocês estão sentados em uma taberna conhecida como o Sinal da Espada Torta, trocando histórias ao fogo para passar o tempo até que algo interessante acontece. Um anão de ombros largos nas cores dos Signatários se aproxima e se apresenta como Gedramak Punho de Ferro. "Ouvi dizer que vocês estão procurando alguma troco", diz ele calmamente. "Bem, eu consigo um trabalho conforme as necessidades. Estou procurando por um demente chamado Eliath, que pode ser encontrado no Cortiço. Tragam-o para mim e vocês serão recompensados."

Gedramak (Pr/♁d/F5/T6/SO/NB) representa o Sinal Único, que descobriu pergaminhos descrevendo a Ilha das Árvores Negras. Os Signatários não são muito bem vistos pela Cabala Desolada e esperam que, passando por intermediários (os PJs), possam chegar a Eliath sem começar uma briga.

Gedramak é cuidadoso com os detalhes. Ele descreve Eliath, mas calcula que, quanto menos os PJs souberem, melhor. Ele garante que Eliath não será ferido, os Signatários só querem interrogá-lo. Ele está disposto a pagar até 300 PO pelo trabalho. O Gedramak também oferece assistência com curas, informações ou qualquer outra coisa que os PJs precisem - o que for necessário para que os PJs aceitem o trabalho.

Depois que os PJs aceitarem, Gedramak diz a eles para trazer Eliath à Espada Torta, ileso. Ele planeja ficar de olho neles, e estará na área se tiverem problemas.

Agora que os PJs têm uma missão, estão prontos para encarar o Cortiço de Sigil. Neste capítulo, os personagens se aventuram em "Dentro do Cortiço". Sua primeira incursão na ala trará encontros chamados "O homem dançante", "Os Coletores" e "Os Desolados". O Mestre pode executar esses encontros em qualquer ordem, ou mesmo inserir encontros adicionais com informações falsas. Se os PJs ficarem andando pelo Cortiço por tempo suficiente, eles eventualmente encontrarão "Uma sombra em Sigil". É claro que, quanto mais tempo eles levarem para rastrear Eliath, maior a probabilidade de entrarem em conflito no encontro chamado "Os Desconexos".

CAPÍTULO I: CORTIÇO

Há muitas maneiras de os PJs podem utilizar para completar a missão de encontrar Eliath. As mais comuns incluem perambular aleatoriamente, colocar a boca no trombone ou pedir ajuda a Cabala Desolada ou aos Desconexos (outro termo para os Seguidores do Caos). Pedir ajuda à Cabala Desolada é o caminho mais rápido neste capítulo. Os PJs

passam um dia na Portaria enquanto os Desolados checam sua lista de dementes. Derioch Ysarl é prestativo. A Cabala ainda observa os PJs, mas os deixam em paz. Execute todos os encontros, exceto "Os Desolados" e "Os Desconexos" como encontros casuais durante a viagem dos PJs a Portaria e sua volta.

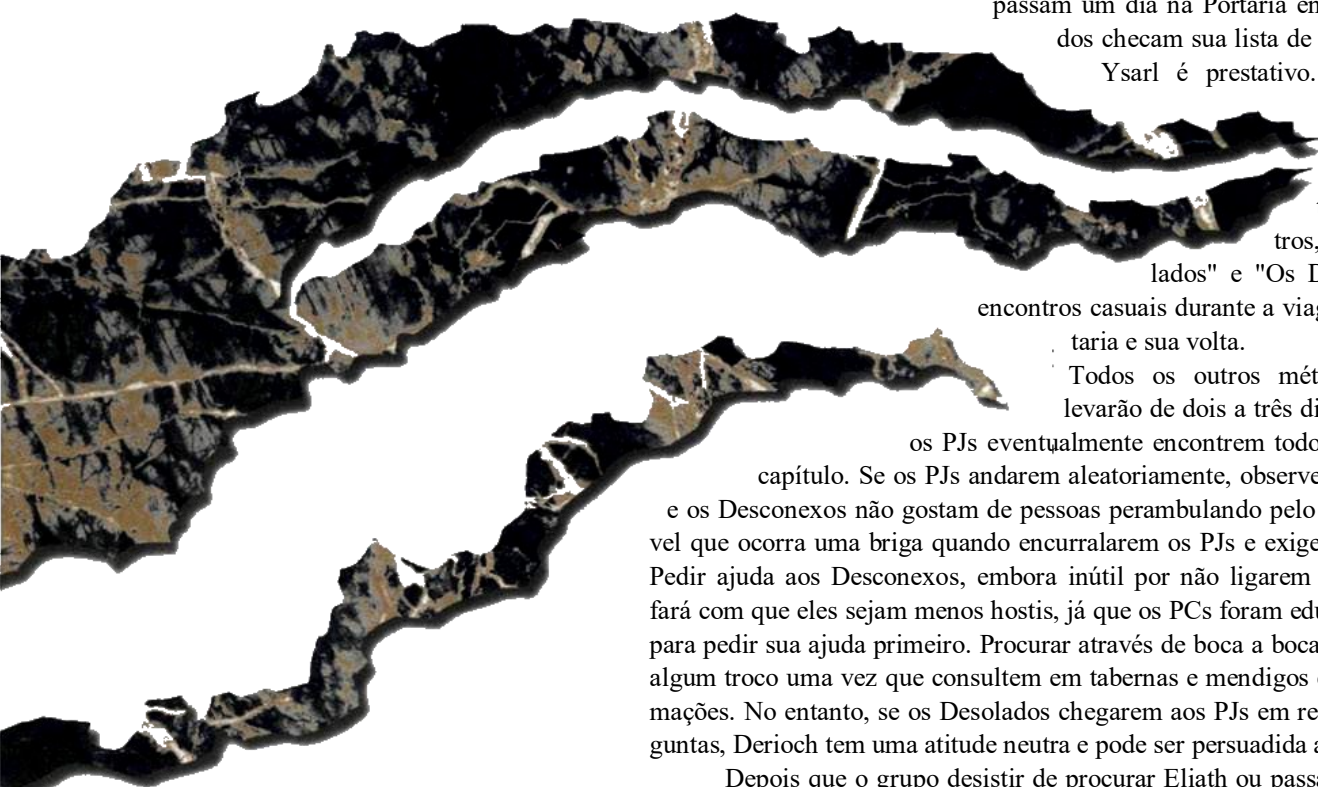
Todos os outros métodos de pesquisa levarão de dois a três dias, permitindo que os PJs eventualmente encontrem todos os eventos deste capítulo. Se os PJs andarem aleatoriamente, observe que os Desolados e os Desconexos não gostam de pessoas perambulando pelo Cortiço e é provável que ocorra uma briga quando encurralarem os PJs e exigirem por respostas. Pedir ajuda aos Desconexos, embora inútil por não ligarem para os dementes, fará com que eles sejam menos hostis, já que os PCs foram educados o suficiente para pedir sua ajuda primeiro. Procurar através de boca a boca custará aos heróis algum troco uma vez que consultem em tabernas e mendigos em busca de informações. No entanto, se os Desolados chegarem aos PJs em resposta às suas perguntas, Derioch tem uma atitude neutra e pode ser persuadida a ajudar o grupo.

Depois que o grupo desistir de procurar Eliath ou passar por todos os encontros deste capítulo, vá para o Capítulo II: O Mortuário. Se os jogadores ficarem perdidos serão visitados por Bendon Mawl ou Gedramak que os indicará os Desconexos ou os Desolados para obter informações sobre o que acontece no Cortiço.

DENTRO DO CORTIÇO

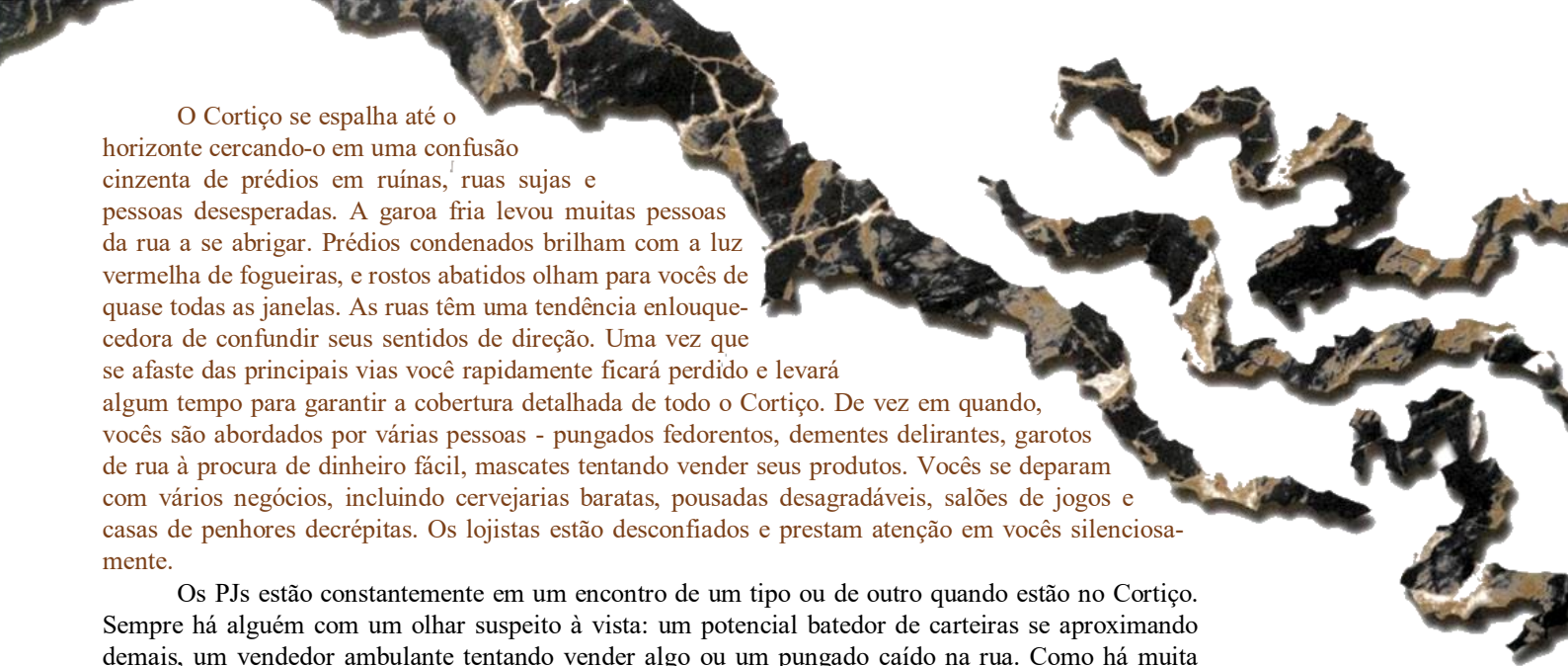
O Cortiço é uma favela extensa de ruas sem nome que serpenteiam como vermes e cobrem centenas de metros. Um mapa detalhado do Cortiço e uma lista de seus habitantes está além do escopo desta aventura. O que os jogadores realmente precisam saber sobre o Cortiço é o humor do local, além de alguns encontros casuais para mantê-los alerta.

Consulte o Mapa Um, na capa do livro. Esta é uma visão geral do Cortiço com alguns pontos de interesse marcados. Não há nada secreto neste mapa e o Mestre deve mostrá-lo aos jogadores. Os locais marcados fornecerão locais para o grupo pesquisar. Quando os jogadores entrarem no Cortiço leia ou resuma as seguintes informações.



CAI FORA, PARVÃO!
HÁ UM MONTE DE CABEÇAS DURAS
VINDO POR AQUI E QUALQUER
PUNGADO QUERENDO ALGUM TROCO
VAI SE MACHUCAR.

-SLIG 'O MAIS BARATO'
EM SUA CORRIDA DIÁRIA
PELO CORTIÇO



O Cortiço se espalha até o horizonte cercado-o em uma confusão cinzenta de prédios em ruínas, ruas sujas e pessoas desesperadas. A garoa fria levou muitas pessoas da rua a se abrigar. Prédios condenados brilham com a luz vermelha de fogueiras, e rostos abatidos olham para vocês de quase todas as janelas. As ruas têm uma tendência enlouquecedora de confundir seus sentidos de direção. Uma vez que se afaste das principais vias você rapidamente ficará perdido e levará algum tempo para garantir a cobertura detalhada de todo o Cortiço. De vez em quando, vocês são abordados por várias pessoas - pungados fedorentos, dementes delirantes, garotos de rua à procura de dinheiro fácil, mascates tentando vender seus produtos. Vocês se deparam com vários negócios, incluindo cervejarias baratas, pousadas desagradáveis, salões de jogos e casas de penhores decrepitas. Os lojistas estão desconfiados e prestam atenção em vocês silenciosamente.

Os PJs estão constantemente em um encontro de um tipo ou de outro quando estão no Cortiço. Sempre há alguém com um olhar suspeito à vista: um potencial batedor de carteiras se aproximando demais, um vendedor ambulante tentando vender algo ou um pungado caído na rua. Como há muita atividade para descrever cada ocorrência, o Mestre deve usar o ambiente com moderação, como pano de fundo e tempero.

Os únicos encontros significativos para o enredo que ocorrem durante as visitas dos PCs são descritos mais adiante neste capítulo. No entanto, isso não significa que esses são os únicos encontros que ocorrem aqui. Cada vez que os PJs entram no Cortiço, eles devem ter encontros diversificados para mantê-los em alerta e mostrar o clima do local.

Por exemplo:

- ◆ Uma patrulha do Harmonium passa, nervosa e em guarda. Os guardas mantêm suas armas à mão e observam os becos constantemente. Mendigos e pungados saem do caminho da patrulha. A patrulha é composta por cinco combatentes de nível 0.

- ◆ Um mendigo aborda um PJ pedindo esmolas. Enquanto o mendigo distrai o grupo, um batedor de carteiras arremessa dardos de uma porta próxima para roubar uma bolsa. O batedor de carteiras é um ladrão de nível 1.

- ◆ Um mendigo aborda um PJ pedindo esmolas. Existem mais 10 nas proximidades. Se os PJs forem duros com o mendigo, os outros gritam ofensas para o grupo e jogam lixo neles.

- ◆ Um bêbado cambaleia até um PJ e o insulta em voz alta tentando incitar uma briga.

- ◆ Um vendedor ambulante tenta vender ao grupo um "amuleto que promete evitar encantamentos malignos", recusando-se a aceitar "não" como resposta. O amuleto é inútil, é claro.

- ◆ Uma gangue de rufiões tenta amedrontar e convencer os PJs a pagar por proteção. Há dez bandidos de nível 0 e eles estão procurando por 1d6 PO de cada personagem.

- ◆ Uma pessoa rica ou importante passa em uma liteira escoltada por seguranças.

Enquanto a maior parte do Cortiço é sem importância (pelo menos aos olhos de um forasteiro), existem alguns locais notáveis que o grupo pode optar por visitar enquanto procura na ala por algum sinal de Eliath. Estes são descritos abaixo.

A PORTARIA

De dia, a Portaria se eleva acima das favelas que a cercam como um ícone cinza de desespero. As ruas ao redor da Portaria são a área mais suja e perigosa de Sigil. Uma fila de pessoas desesperadas se forma diante das portas da Portaria, procurando um lugar no asilo da Cabala ou entregando um novo demente aos cuidados dos Desolados. Vândalos da Cabala Desolada vagam por esse grupo angustiado, anotando nomes e certificando-se de que nenhum comerciante ataque aqueles que se jogam à misericórdia da Cabala.

À noite, as ruas ao redor da Portaria estão vazias e os uivos dos dementes enchem o ar. Todos os tipos de predadores, humanos ou não, percorrem as ruas quando a Portaria fecha suas portas.

Os personagens procurando na Portaria encontram os Desolados (veja mais adiante neste capítulo). Dedicar um tempo para visitar a Cabala indica aos Desolados que os PJs estão buscando sua ajuda e Derioch terá muito mais chances de ajudar os heróis. Se solicitado, a Cabala terá prazer em organizar uma visita guiada à Portaria, mas não permitirá que o grupo explore a Portaria sem uma escolta.

A portaria não está mapeada porque é o caminho errado para os PJs. Se os jogadores estiverem convencidos de que a Cabala está escondendo algo aqui, o Mestre deve tentar evitar um ataque a Portaria.



⊕ MERCADO ⊕ NOTURNO ⊕ DA PORTARIA.

A poucas quadras da Portaria fica o Mercado Noturno, um carnaval de produtos baratos e entretenimento de classe baixa. O Mercado Noturno da Portaria é um bom lugar para descobrir coisas ou recuperar bens roubados. Centenas de pessoas se aglomeram nos becos em ruínas e em barracas desorganizadas do mercado quando a noite cai.

Os PJs que visitam o Mercado Noturno terão muitas oportunidades de comprar e vender tudo o que puderem pensar, jogar qualquer jogo de azar que desejarem ou beber o máximo de vinho barato que puderem suportar. Eles são certamente alvos de batedores de carteira durante a estadia. Eles também provavelmente encontrarão os Desconexos, que frequentam o Mercado Noturno.

Se os PJs perseverarem, receberão respostas às suas perguntas em apenas uma noite.

⊕ CORTIÇO ⊕

Isso se refere à sede dos Desconexos, não à ala inteira. O cortiço é um distrito amplo de choupanas, grandeza decadente e personagens desagradáveis. Grupos de Desconexos vagam engajados em tarefas. É possível que um PJ intruso não seja notado por algum tempo, mas também é verdade que os PJs nunca entenderão esse lugar antes que alguém os encontre vagando e os entregue aos Desconexos.

Visitar o Cortiço conta como o encontro "Os Desconexos" (veja o capítulo seguinte). Se os PJs disserem aos Desconexos que estão aqui para ajudar, os Seguidores do Caos ouvirão a história deles. Se os PJs não conseguirem encontrar um motivo para estar aqui, eles estarão em uma briga.

⊕ MORTUÁRIO ⊕

O Mortuário é descrito em detalhes no capítulo II. Se os PJs decidirem visitar os Falecidos, descobrirão que eles não sabem nada sobre Eliath, a menos que sejam solicitados a verificar seus registros e determinar se Eliath foi enterrado. Nesse caso, vá para "Música Fúnebre" no Capítulo II, depois de executar os encontros importantes para o enredo neste capítulo.

⊕ BLOCO DE AÇUGUEIRO ⊕

O Bloco de Açougueiro é uma das mais infames cervejarias de Sigil. É frequentada por uma notória variedade de ladrões e assassinos e qualquer aspirado sabe que o Bloco do Açougueiro é o lugar para ir encontrar a toada das ruas.

O Bloco do Açougueiro é dirigido por um velho ogro

marcado por cicatrizes, Trunfeld Três-Dentes (Pr/♂ ogro/F5/Du/NM), uma criatura mal-humorada de hábitos pessoais repugnantes. Ele é extraordinariamente brilhante para um ogro e coleta informações como um hobby. Ele vende suas informações por 20 po por petisco e, se pago, diz aos PJs que pungados e dementes estão aparecendo mortos. Se contratado para manter o ouvido atento, considere que os jogadores procuraram pelas ruas.

Nem os Seguidores do Caos nem os Desolados estarão bem dispostos em relação aos PJs se os encontrarem aqui, porque se eles estiverem aqui, é óbvio que eles não são bons.

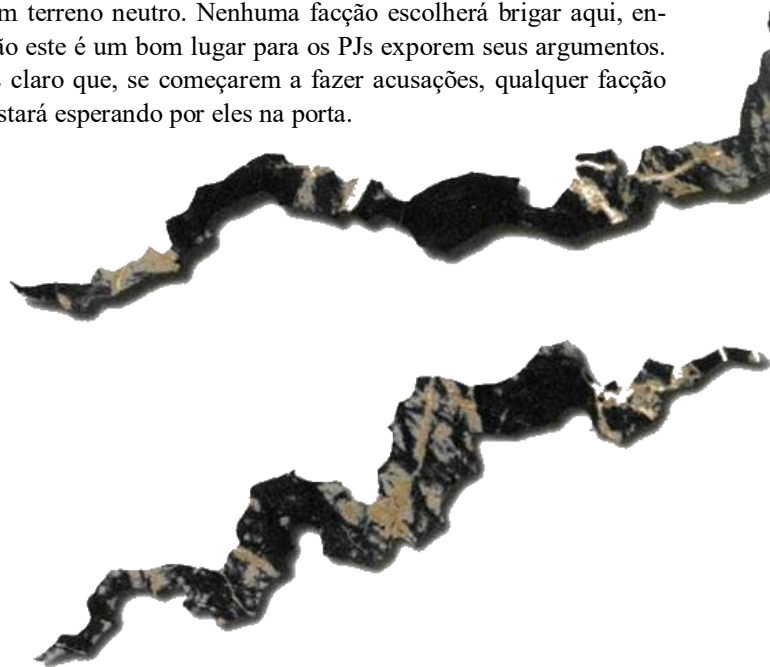
O Bloco do Açougueiro é o alojamento do Valete Sombrio, junto com seus espadachins de aluguel. Seus quartos não são dignos de nota e estão isentos de provas incriminatórias. Se os PJs visitarem esse lugar com frequência ou seguirem o Valete Sombrio com sucesso, eles podem pegá-lo aqui. Use o Mapa Dois, "A Vela Negra", como substituto para o do Bloco do Açougueiro se houver alguma briga.

⊕ POÇO DE SANGUE ⊕

O Poço de Sangue é a arena de briga de cova mais famosa da cidade. Uma série de armazéns degradados escondem um anel com espaço para centenas de espectadores. A briga de cova é a forma preferida de aposta e todas as noites O Poço de Sangue transborda de pessoas violentas e sedentas por sangue. O Poço de Sangue conta com uma torneira de cerveja extremamente cara controlada por um gnomo sujo e falador chamado Felgar (Pr/♂ g/T3/At/N).

Felgar fica mais do que feliz em transmitir quaisquer rumores que ouve a quem se incomoda em falar com ele. Infelizmente, ele gosta de especulações selvagens e falhas de lógica. Ele diz aos PJs que pungados e dementes estão morrendo e que um horrível demônio das sombras está comendo suas almas. Ele também afirma que o demônio das sombras é um Guvner que encontrou uma maneira de ganhar poder alimentando-se da força vital de outras pessoas e que ele está planejando derrubar a Donzela da Dor. É a única explicação, realmente...

Os PJs que visitam o Poço de Sangue durante o horário comercial encontrarão os Desolados e os Seguidores do Caos em terreno neutro. Nenhuma facção escolherá brigar aqui, então este é um bom lugar para os PJs exporem seus argumentos. É claro que, se começarem a fazer acusações, qualquer facção estará esperando por eles na porta.



⊕ H ⊕ M E M D A N Ç A N T E

Enquanto os PJs estão caminhando no Cortiço eles encontram o Homem Dançante, um demente de primeira classe. Isso não pretende ser um confronto, mas prepara o cenário para outro encontro no capítulo II.

Vocês estão andando por uma rua reta e larga do Cortiço procurando por algum boato. Ainda está frio e a chuva está caindo como se fosse cordas cinzas. À sua frente, um homem alto, ruivo, com um colete marrom surrado, cambaleando e pulando. Seus membros longos balançam para cima e para baixo como aranhas bêbadas. Quando ele se aproxima, vocês o ouvem murmurando baixinho: "Baphomet, Pazrael, Fraz Urblu... Juiblex... Laogzed, é claro, Laogzed... Zuggtmoy!" O Homem Dançante de repente para e começa a gritar: "Eu digo, já vi, já vi! As moscas tomam sua mente!" Após sua explosão, o homem começa a cantar os nomes novamente e começa a tremer.

Se os PJs tentarem conter o Homem Dançante de alguma forma, ele os vira com fúria raivosa e ataca desarmado. Ele possui a força de um maníaco. O Homem Dançante não responde a nenhuma pergunta, mas recita os nomes dos poderes abissais repetidamente (e repetidamente...) novamente.

Assim que o Homem Dançante desaparece, tropeçando por um beco escuro, o Valete Sombrio e seus homens o atingem e depois recuam. Continue com o texto a seguir:

Vocês ouvem um grito repentino de "Não, afaste-se de mim! As moscas - urkh!

O Homem Dançante foi colocado sob um feitiço de forjar morte. Os Coletores aparecerão e reivindicarão o corpo depois de um tempo, levando ao próximo encontro. Se os PJs investigarem o grito do Homem Dançante, diga aos jogadores que eles acham o homem morto feito pedra sem qualquer marca.

⊕ S C O L E T O R E S

Nesse encontro, os PJs descobrem outra das mortes misteriosas que assolam o Cortiço. Um grupo de Coletores miseráveis estão removendo os restos de um demente desafortunado. Os Coletores são os mais baixos dos impuros de Sigil e os membros desse grupo ganham a vida saqueando os cadáveres e os levando para o Mortuário. Os Falecidos pagam-lhes uma ninharia por lhes pouparem o trabalho de transportar o corpo.

Ao virar uma esquina, vocês encontram um grupo de seis homens esfarrapados, vestidos com roupas descartadas de gente rica. Suas roupas esfarrapadas são sombrias e carregam consigo uma estranha farsa de dignidade. Os homens estão parados ao redor de um pungado caído na sarjeta. Um cutuca o sujeito com o pé. "Se ele não está morto, está perto o suficiente", diz ele. "Vamos coletá-lo." Vários homens solenemente começam a saquear o corpo, enquanto outro abre um livro empoeirado e começa a entoar: "Seja qual for o poder que esse pobre miserável adora, olhe gentilmente para o espírito que se foi do - alguém sabe qual é o nome desse miserável? Bem, do espírito morto de seu servo. Ei, isso é um dente de ouro que ele tem?"

Os Coletores são liderados por um ladrão azarado chamado Mourner Tom (PI/♂ h/T2/NE). Eles são muito desagradáveis, mas não estão aqui para uma luta. Se os PJs os ameaçarem ou intervirem, os Coletores protestam ("Ei, nós o encontramos primeiro! Vá procurar por seu próprio morto, parvo!"), mas não oferecem resistência. Eles fogem se os PJs sacarem armas contra eles.

Os Coletores não são avessos a conversar com os transeuntes enquanto trabalham. Se solicitado, eles dirão aos PJs que um número incomum de pungados e dementes está morrendo ultimamente, sem nenhuma marca neles. "É como se eles dormissem e não acordassem", dizem eles. "Muito pacífico isso."

Se os personagens perguntarem aos Coletores sobre Eliath e fornecerem uma descrição, eles pensam por um momento. "Podemos tê-lo visto, mas nossa memória não é muito boa", sugere Mourner Tom. Com um pouco de incentivo dos PJs, Tom diz a eles: "Pegamos um monte assim um tempo atrás e o levamos ao Mortuário. Lamento saber que você estava procurando por ele. Se os Falecidos lembrarem onde eles o colocaram, você sempre pode tentar alguma magia para atrair o espírito dele."

⊕ S D E S O L A D O S

Derioch Ysarl, da Cabala Desolada, está procurando a causa da morte dos dementes. Quando ela conhece os PJs, assume que eles estão envolvidos. Se os PJs conseguirem falar com os Desolados ou procurarem previamente por eles na Portaria, pule esta introdução e vá para "A toada da Cabala" (abaixo).

Enquanto fazem perguntas em uma taberna sem nome, vocês são recebidos com olhares duros de quatro trabalhadores sujos, um barman e uma empregada doméstica, mas as pessoas cuidam de seus próprios negócios na Cortiço. Poucos minutos depois de entrar, seis aspirados de aparência forte nas cores da Cabala Desolada entram e passam por outros clientes para confrontá-los. A líder é uma humana magra em roupas de maga. Ela examina seu grupo com uma expressão sombria. "Contenham o que vocês estão fazendo no Cortiço ou não deixarão esta taberna vivos", diz ela. Os outros clientes começam a se afastar.

Derioch assume que os PJs são os miseráveis que ela está procurando, mas ela lhes dará uma pequena chance de provar o contrário. Se os PJs forem claros com ela e admitirem que estão procurando um demente, ela relaxa um pouco e conversa. Ela ainda suspeita, mas com um pouco de esforço, os PJs podem convencê-la de que não são responsáveis. Uma mentira habilidosa que não se desfaz funcionará tão bem quanto a verdade.

Se os PJs se esquivarem da pergunta ou mentirem mal, Derioch acha que eles são culpados e ordena que sua equipe ataque. Obviamente, os Desolados se defendem se os PJs escolherem atacar primeiro.

Derioch usa encantar pessoa ou um feitiço de sugestão no início da luta para desativar qualquer PJ que possa ser um lançador de feitiços. Os Desolados gostariam de levar alguns prisioneiros e podem tentar render os PJs se tiverem a oportunidade.

A TOADA DA CABALA

Se os PJs convencerem Derioch de que eles não são os miseráveis que ela está procurando, ela estará disposta a trocar informações. Em troca da ajuda dos Desolados para encontrar Eliath, Derioch quer que os PJs descubram quem é responsável por matar os dementes no Cortiço. Dependendo do andamento das negociações, use algumas ou todas as seguintes sugestões de diálogo:

♦ "Vocês estão procurando um miserável? Mantemos registros de todos os miseráveis que perdem a cabeça na gaiola. Dê-me um dia e verei se sabemos de Eliath."

♦ "Hah! O tesouro de um feiticeiro no mar enevoado. Essa é uma boa história. Bem, eu vou lhe dar a chave do seu portal, se você me contar onde o portal está localizado. Isso é justo, certo? Nenhum de nós pode usar o portal agora, então vamos cooperar com isso".

♦ "Em troca de nossa ajuda, queremos que vocês procurem por alguém suspeito no Cortiço. Estarei nesta taverna ao anoitecer todas as noites. Se vocês virem algo que valha a pena passar, me encontrem aqui."

Os PJs também podem obter informações visitando a Cabala e conversando com Derioch, que os encontra na Portaria, ou ameaçando qualquer Desolado que eles possam subjugar em uma luta. Derioch não é uma aliada de confiança, mas ela não vai virar a casaca a menos que descubra que eles estão cooperando com os Seguidores do Caos.

OS SEGUIDORES DO CAOS

Os Desconexos também estão procurando a causa dos problemas no Cortiço. Mordrigaarz Antill está buscando ameaças aleatórias, corrupção, emboscadas e em breve entrará em contato com os PJs. Ao contrário dos Desolados, os Seguidores do Caos tendem a atacar primeiro e fazer perguntas depois.

Vocês estão passando por um beco escuro, sinuoso e cheio de lixo quando ouvem o som de passos os seguindo e o sussurro de aço deslizando sobre o couro. Atrás de vocês, um bando de vândalos emerge de uma porta escura com armas empunhadas. Eles estão vestidos em farrapos mal ajustados e

parecem ter pouca sorte - o tipo mais baixo de mercenários. À sua frente, um par de aspirados usando a insígnia do Caos aparece bloqueando o beco. Um é um vândalo corpulento com uma enorme espada de duas mãos e o outro parece um sacerdote. O espadachim diz para o grupo: "Jeito fácil ou difícil, escolham o de vocês. Larguem as armas! Melhor se renderem. Do contrário os Coletores irão te encontrar, dois sorrisos vocês terão. Parvos!" (Veja "A Toada dos Desconexos", no final deste encontro, para obter mais informações sobre o padrão usado nesse encontro.)

Se os PJs se renderem, Mordrigaarz e seus homens os amarram e vendam, juntam seus equipamentos e os levam ao Cortiço para serem interrogados. Se os PJs estiverem limpos no Cortiço (ou aparecerem com uma boa história), os Desconexos os deixarão ir.

Se os PJs falarem, eles têm uma rodada para dizer algo extraordinário. Mordrigaarz ataca, a menos que esteja convencido de uma das três coisas: que os PJs são fortes demais para ele, que seus superiores na facção ficarão descontentes com suas ações ou que os PJs estão trabalhando para os Desconexos.

Mordrigaarz entra feliz na batalha enquanto o sacerdote recua um pouco para lançar feitiços e proteger sua retaguarda. Mordrigaarz tentará levar prisioneiros se ele vir uma boa oportunidade para fazê-lo

Mordrigaarz gosta de conversar enquanto luta e se os PJs começarem a se sair bem (matando ou fazendo os mercenários fugirem), ele levanta as mãos e se afasta por um momento com um respeito relutante. "Vocês são sangues fortes, nada mal", diz ele. "Onde de vocês são, são quem vocês?" Isso dá aos PJs a chance de uma conversa aberta com o Desconexo.

A TOADA DOS DESCONECOS

Se os PJs conseguirem falar com Mordrigaarz ou procurarem por ele no Cortiço, ele trocará informações com eles. Ao contrário dos Desolados, os Desconexos não exigem preço por sua assistência - eles esperam cobrar o favor mais tarde. Mordrigaarz não pode ajudar os PJs a encontrar Eliath, mas ele os alertará para tomar cuidado, já que alguém está matando dementes e pungados nas ruas. Se os PJs o pressionarem por mais informações, ele dá de ombros e diz: "Dementes os observar vai quem? No Registro muitos foram parar ultimamente. Procure o miserável no Mortuário pobre do Eliath lá, talvez."

NOTA DO MDM: A toada dada pelos Desconexos nada mais é do que a permuta de palavras dentro de uma frase. Com jogadores imaginativos e flexíveis que controlam um PJ dos Desconexos ou um membro da Liga Revolucionária, disfarçado de Desconexo, o diálogo nesse encontro pode criar um role-playing animado e emocionante.



UMA SOMBRA EM SIGIL

Independentemente de como a busca dos PCs por Eliath vá, eles encontrarão o Valete Sombrio e sua gangue antes de deixarem o Cortiço.

A noite está caindo sobre o Cortiço e a luz sinistra de centenas de fogueiras pode ser vista dançando nas ruínas e pardieiros. A chuva parou, mas o ar está frio e úmido. Vocês estão caminhando por uma rua sombria, indo para uma taberna em busca de um jantar e companhia, quando ouvem um grito fraco vindo de um beco escuro próximo: "Ei, saia de mim, seu parvo! Afast-aghk!"

Se os PJs investigarem, leia o seguinte para os jogadores

Vocês encontram quatro vândalos reprimindo um pungado fora da vista da rua. Um meio-elfo malandro vestindo uma armadura de couro preto supervisiona o serviço com um sorriso sinistro no rosto. Enquanto vocês continuam assistindo o meio-elfo lança um feitiço e o pungado afunda nos braços de seus captores sem emitir nenhum som. O meio-elfo dá um passo à frente, verifica o sujeito e diz: "Ele apagou. Vamos colocá-lo mais perto da rua para que os Coletores o encontrem". Os vândalos arrastam o sujeito em direção à rua.

O Valete Sombrio e seus espadachins de aluguel não querem que a sombra de suas atividades apareça e, se os PJs tornarem sua presença conhecida, o Valete ordena que seus homens ataquem. Ele os ajuda usando feitiços de sono e de lentidão. Eles lutarão até que dois dos vândalos ou o Valete caiam e então fugirão. O Valete usa sua varinha de medo para encobrir sua

DEMENTES PERDIDOS ALGUÉM FAZENDO,
PARA DESCOBRIR E PORQUÊ É

QUEM EU. QUANDO DESTRUÍDO E O
DEMENTE TEM EU NO CORTIÇO, E ASPIRADO
QUE EU QUERO DESTUIR EU TEREI TAMBÉM.

- MORDRIGAAARZ DOS

SEGUIDORES DO CAOS

retirada. Ele abandonará seus homens, se necessário.

Se o Valete e seus homens realmente atacarem os PJs, o Mestre tem a opção de pular o início do Capítulo II e ir direto para o Mortuário - os personagens incapacitados são entregues a Toranna, que os aprisiona na Área 11 do Mortuário enquanto espera por um bom momento para enviá-los para a base no plano do fogo.

Nenhum dos homens do Valete conhece o esquema; eles foram contratados como guardas pelo mago. Eles só sabem que seu trabalho é capturar dementes enquanto o Valete lança feitiços sobre eles. No entanto, se o Valete é capturado e questionado, ele diz aos PJs que está trabalhando para os Falecidos, na esperança de enganá-los para atacar o Mortuário.

Se os PJs conseguirem seguir o Valete Sombrio e seus homens, eles retornam ao Bloco do Açougueiro para curar suas feridas e contratar alguns músculos extras. Trundfel Três-Dentes diz ao Valete Sombrio que se alguém vier procurá-lo ele fará uma emboscada. Veja "Sombras do exterior em Sigil" no próximo capítulo.



Os PJs já devem ter percebido que Eliath está morto e que eles não encontrarão a chave que estão procurando, a menos que encontrem uma maneira de rastrear o corpo de Eliath. Eles também devem ter percebido que Eliath é apenas um dentre vários dementes mortos e que algo fora do comum está acontecendo no Cortiço.

CAPÍTULO II: MORTUÁRIO

Se os jogadores estiverem perdidos, dê alguma ajuda do contratante do início da aventura. Bendon Mawl (ou Gedramak para um grupo sem facção) diz a eles para encontrar o corpo de Eliath e trazê-lo de volta para que um feitiço de falar com os mortos possa ser usado. Os PJs também são instruídos a descobrir quem está matando dementes e o porquê, já que Bendon teme que alguém esteja tentando fechar as portas na busca pela chave de Eliath silenciando qual-

quer um que possa conhecê-la.

Este capítulo começa com uma visita ao Mortuário para a "Marcha Fúnebre" de Eliath. Depois de descobrirem que Eliath foi "incinerado" no Plano Elemental de Fogo, os PJs descobrem que Eliath não está tão morto quanto ele deveria estar em "A Mão do Prócer". Isso leva a "A Vela Negra", onde os PJs encontram Eliath vivo e bem. Esses eventos apontam as investigações dos heróis na direção de "O Mortuário".

Vários encontros neste capítulo giram em torno das reações dos NPCs que se envolveram na história. Os heróis reencontram o Homem Dançante e ele conta sobre a Fronteira Eterna em "O Retorno do Homem Dançante". Os PJs podem entrar em uma revanche com o Valete Sombrio em "Sombras do Exterior em Sigil".

No final deste capítulo, está claro que os dementes que deveriam estar mortos voltaram de além da Fronteira Eterna. Para descobrir o que está acontecendo, os PJs devem entrar no Mortuário e bisbilhotar.

O curso mais provável dos eventos deste capítulo começa com os PJs visitando o Mortuário abertamente em "Marcha Fúnebre". No entanto, eles podem decidir tentar rastrear o Valete Sombrio se não o capturarem no final do Capítulo I. Se o fizerem, execute "Sombras do Exterior em Sigil" depois que os PJs passarem uma semana ou mais vasculhando o Cortiço pelo Valete.

Independentemente do que os PJs tentem fazer desde o início, eles podem ser desviados para "A Mão do Prócer" recebendo uma convocação da facção do personagem líder. Isso colocará o grupo no caminho de "A Vela Negra", o que provavelmente levará para "O Mortuário". Os outros acontecimentos deste capítulo podem ser realizados como encontros aleatórios que ocorrem ao longo das investigações dos heróis.

NOTA DO MDM: Os PJs podem decidir começar invadindo o Mortuário ignorando grande parte deste capítulo. Se o fizerem, não se preocupe - eles ainda encontrarão o Portal de Fogo e saberão apenas um pouco menos do que está acontecendo.

A CIDADE DE SIGIL

Neste capítulo, os personagens dos jogadores expandem suas investigações além do Cortiço. Há vários lugares para que eles visitem que ficam nas outras alas da cidade - o quartel general da facção deles, a Vela Negra e possivelmente outros.

Para manter as coisas em movimento, o Mestre deve tentar se concentrar nas pessoas e eventos que estão ocorrendo fora do Cortiço, ao invés de detalhar o cenário. Um PJ nativo de Sigil não prestará atenção aos detalhes do dia-a-dia de sua ala, portanto, é razoável ignorar os movimentos diários do grupo quando eles não estão no Cortiço.

QUE VOCÊ
QUER AQUI?
TODOS VOCÊS AINDA
ESTÃO DE PÉ.
GUARDAS DO
PORTÃO DO
MORTUÁRIO

O Mestre pode querer ler sobre as várias alas de Sigil para se preparar para os encontros. Por exemplo, se o personagem líder é um membro da Ordem Transcendental, e Bendon Mawl é um colega Cifrário é uma boa ideia se aprofundar na Grande Arena e na Ala do Mercado.

MARCHA FÚNEBRE

Esse encontro ocorre se os personagens se aproximarem dos Falecidos abertamente para questioná-los sobre o paradeiro de Eliath. Se, ao invés disso, tentarem esgueirar-se no Mortuário, use a descrição detalhada do Mortuário mais adiante neste capítulo para lidar com a empreitada.

O Mortuário fica em uma área sem futuro do Cortiço. É cercado pelas favelas dos Impuros de Sigil - aquelas pessoas que trabalham com o que as outras pessoas não tocam. Os arredores do Mortuário são quase seguros, já que as pessoas aqui tendem a ser honestas, apesar de suas circunstâncias miseráveis. Pequenas cervejarias, curtumes e matadouros enchem a área. Uma quantidade razoável de comércio circunda o Mortuário. Vocês encontram vários Impuros cuidando dos negócios deles e crianças seguindo-os implorando por algumas moedas. A agitação chega a parar por completo no lado da rua do Mortuário. Nem sequer uma alma à vista. Um portão negro e sombrio leva ao edifício irregular de pedra escura. O Mortuário é uma coleção de mausoléus em ruínas, empilhados sem nenhuma organização. Dentro do portão, vocês são parados por um esquadrão de seis guardas dos Falecidos vestidos de preto. "Qual é o negócio de vocês aqui?" pergunta um. "Quem vocês vieram enterrar? Todos vocês ainda estão de pé."

Se os PJs explicarem sua verdadeira missão, o líder dos guardas diz: "Fale com Toranna. Ela está encarregada de lidar com qualquer miserável sem nome que é trazido. Vou chamá-la. Se seu demente Eliath veio para cá recentemente, ela vai saber."

Toranna aparece alguns minutos depois e convida o grupo para dar uma volta enquanto responde suas perguntas. Ela se lembra de ter visto Eliath cerca de uma semana atrás e não hesita em dizer ao grupo. "Quando não sabemos para onde enviar alguém que faleceu, nós os incineramos no Plano Elementar de Fogo", diz ela. "A maioria dos dementes e pungados se enquadram nessa categoria. Seu amigo Eliath foi enviado às chamas na semana passada."

Toranna mostra aos PJs o portal se eles quiserem ver por si mesmos. Não há muito mais que ela possa dizer a eles. Se os PJs insistirem, ela sugere que eles mesmos podem ir ao Plano do Fogo dar uma olhada. Uma vez que os PJs saíam, Toranna notifica o Valete Sombrio que o grupo está perguntando pelos dementes que ele enviou a ela. Execute "Uma Sombra exterior em Sigil" no próximo dia.

ELIATH APARECEU
NA ALA INFERIOR. A
PATRULHA DA PERDIÇÃO
ENCONTROU
ANTES DE NÓS.
-BENDON MAWL

A MÃO DO PRÓCER

Depois de chegar a um beco sem saída em "Marcha Fúnebre", os PJs podem optar por relatar suas descobertas iniciais. (Caso contrário, eles serão convocados para a sede da facção de qualquer maneira.) Suponha que os PJs estejam se reunindo em um ponto de encontro acordado (uma pousada ou pensão em um bairro de classe baixa, por exemplo), depois leia o seguinte.

"Vocês estão apenas começando a pensar sobre o dia quando um mensageiro entra e se aproxima: "Tenho uma mensagem de Bendon Mawl", diz ela em voz baixa. "Vocês o encontrarão na sua sede o mais rápido possível."

O mensageiro não tem mais informações, mas espera uma pequena gorjeta. Se os PJs foram contratados por Gedramak, ele é quem os convoca. Quando os PCs reportarem, mantenha o diálogo conforme desejado. Algumas sugestões incluem:

◆ Bendon Mawl está claramente agitado. "A Patrulha da Perdição pegou Eliath", diz ele. "Um de nossos aspirados viu Eliath na Vela Negra, uma taberna na Ala Inferior. Ele estava nas cores da Patrulha da Perdição. Acho que ele não era tão demente afinal."

◆ Se for dito que Eliath está morto, o tiefling diz: "Talvez eles tenham forjado a morte dele para que ele pudesse sumir de vista. A Patrulha da Perdição e os Falecidos são fortes e a Cabala se alia a eles às vezes."

◆ Se os PJs mencionarem as mortes no Cortiço ou o Valete Sombrio, Bendon assume que a Patrulha e os Falecidos estão envolvidos em alguma trama nefasta e diz: "Eles não são bons. Vocês devem descobrir se Eliath está morto ou não. Talvez ele tenha ficado em Sigil o tempo todo e não tenha sido realmente cremado pelos Falecidos."

Se solicitado a ajudar nas investigações, Bendon Mawldá aos PJs o óleo de invulnerabilidade elementar se eles precisarem viajar para o Plano Elemental de Fogo e uma poção de invisibilidade se eles precisarem se infiltrar no Mortuário. Ele leva um dia para colocar as mãos nas poções. "Escutem as coisas primeiro", ele diz ao grupo. "A magia é cara, e não queremos usar poções sem um bom motivo."



A VELA NEGRA.

Os PJs podem encontrar a Vela Negra facilmente - é perto do Armorial nas ruas escuras e sujas da Ala Inferior. Podem demorar alguns dias até encontrarem Eliath. o MDM é encorajado a deixar passar alguns dias da campanha com o objetivo de se ajustar a alguns dos outros eventos deste capítulo.

A Vela Negra fica do outro lado do Armorial, a sede da Patrulha da Perdição. A Ala Inferior é suja e cinza, mas não tão sórdida quanto o Cortiço. Fundições e ferrarias escuras lançam fumaça cinza e vapor cáustico o tempo todo. A Vela Negra fica no final de um beco escuro entre um par de armaduras. O gurupés enegrecido de um galeão antigo se projeta até o outro lado da rua. Os restos da vela do navio afundam sobre a figura da proa. A fuligem manchou a vela de preto. Dentro, uma sala principal sombria com vigas escuras no alto e cerca de uma dúzia de alcovas com cortinas que escondem mesas. Várias mesas manchadas e entalhadas estão no centro da sala, onde um grupo de pessoas mal-humoradas está reunido, bebendo silenciosamente.

A Vela Negra é um lugar violento, mas os PJs estão seguros aqui, desde que não causem problemas ou façam muitas perguntas. A melhor estratégia é se instalar em uma mesa de canto com uma boa vista da sala e esperar. Depois de um tempo, Eliath aparecerá de uma das alcovas com quatro membros da Patrulha e eles pretendem voltar para o Armorial.

Se os PJs forem discretos, podem questionar os barman ou as criadas. Uma das criadas, uma tiefling insolente chamada Salja (PI/♀tf/T0/FI/N), pode ser persuadida a compartilhar informações com os PCs por um suborno robusto. Ela reconhece a descrição e o nome de Eliath - ele está hospedado na Vela Negra. Se os PJs forem gentis com ela, ela dirá a eles que ele está sentado com alguns membros da Patrulha em um dos cantos do salão.

Além dos membros da Patrulha com Eliath, há um segundo grupo em outra alcova. Eles aparecem ao primeiro sinal de qualquer problema. Quatro outras alcovas são ocupadas por artesãos, três por mercenários e uma por um grupo de comerciantes de Ribcage. Há cinco criadas trabalhando na sala principal e na cozinha, dois barman fortes e um segurança homem-lagarto que fica fora de vista.

Existem vários quartos pequenos e muito caros para alugar no andar superior da taverna. Um pertence ao dono da taverna, um sujeito sombrio chamado Zaren (PI/♂ h/T2/FL/NE), outro atualmente é alugado pelo próprio Eliath. Seus aposentos são muito indescritíveis, fornecendo poucas pistas sobre sua identidade.

CHEGANDO A ELIA+H

Eliath e seus companheiros da Patrulha querem ficar sozinhos e se incomodam com intrusos. No entanto, eles não têm motivos para suspeitar dos PJs. Desde que os PJs sejam civis, os membros da Patrulha respondem a maioria das perguntas. No entanto, no instante em que um PJ solta algo que soa como uma acusação, eles se levantam e sacam suas espadas, prontos para punir o grupo por suas palavras mal consideradas.

Se os PJs esperarem até os membros da Patrulha partirem e os seguirem, o outro grupo membros da Patrulha seguirá os PJ. Os membros da Patrulha da Perdição são muito cautelosos com quem se aproxima deles na rua, mas se os PJs se lembrarem de suas maneiras, não terão problemas. Se os PJs decidirem seguir Eliath, o segundo grupo ataca os PJ concluindo que eles são um problema.

Se os PJs esperarem que Eliath retorne do Armorial eles podem cercá-lo sem o apoio dos membros da Patrulha. Eliath pode então ser questionado mais diretamente e ficará um pouco intimidado pelo grupo.

A TØADA DE ELIA+H

Quando confrontado pelos PJs, Eliath afirma ser um primevo que chegou a Sigil há três semanas. "Felizmente, eu encontrei esses vândalos da Patrulha da Perdição. Eles falam muita coisa, você sabe. Eu não voltarei para Toril." Os membros da Patrulha confirmam que Eliath apareceu três semanas atrás - até onde eles sabem, ele está dizendo a verdade.

Eliath mantém essa história o maior tempo possível. Se os PJs forem persistentes e tiverem a chance de interrogá-lo enquanto os membros da Patrulha não estiverem presentes, Eliath muda de tom quando confrontado com fatos concretos como "Sabemos que você estava no Cortiço há um mês" ou "Os Desolados registraram sua morte várias semanas atrás."

Quando Eliath muda sua versão ele conta a seguinte história: "Tudo bem, vocês me descobriram. Sou Eliath e sou um bruxo de Toril. Vim para cá há 15 anos. Há três anos, me deparei com um livro na biblioteca da cidade que me deixou louco, e acabei no Cortiço com os outros dementes. Eu havia desperdiçado minha vida e morri sem saber quem era ou onde estava.

"Mas eu ganhei uma segunda chance, eu lhe digo. Passei além da Fronteira Eterna e lá conheci Lathander, o Deus da Manhã, a divindade que eu adorava na minha juventude! Glórias a isso! Lathander me disse que eu havia desperdiçado as chances que me foram dadas, mas ele me deu mais uma chance. 'Ainda existem coisas esperando por você, coisas que você deixou por fazer', disse ele. 'Volte a Sigil e aliste-se na Patrulha da Perdição. Sirva-os bem e você vai estar me servindo.' Acordei no meio da Ala Inferior, são pela primeira vez em anos. Diga-me, essa não é a história mais estranha que você já ouviu? Devo aproveitar ao máximo essa chance que me foi dada!" Eliath está feliz onde está e não quer nada além de ser o melhor membro da Patrulha da Perdição que puder. Ele não está encantado; ele realmente acredita que conheceu Lathander e que está agindo sob as ordens do Senhor da Manhã. Ele fica horrorizado com qualquer comentário que possa colocar em risco sua "segunda chance".

Se os PJs perguntarem sobre a chave do portal que leva à Ilha das Árvores Negras, ele pensa por um momento. "Eu já soube, mas esqueci na minha loucura", diz ele. "Encontrei a chave nas cartas do mago Talmizar, reunidas na coleção de

Rhaunades. Talmizar escreveu sobre a Ilha das Árvores Negras em seu livro O Reino Cinzento. Isso é provavelmente o que seus estudiosos encontraram."

NOTAS DO MDM: A coleção de Rhaunades pode se tornar um gancho para outra aventura de PLANESCAPE após a conclusão de A Fronteira Eterna. A coleção pode pertencer a um mago que exige um serviço antes que os PJs possam vê-la. Por enquanto, permita que os PJs façam algumas perguntas em sua sede e diga que o bruxo Rhaunades foi morto em um duelo mágico há três anos e que sua biblioteca foi destruída pelos incêndios que se seguiram. É um beco sem saída, mas pelo menos os PJs tentaram.

⊕ R E + ⊕ R N ⊕ D ⊕ H ⊕ M E M D A N Ç A N T E

Esse encontro pode ser realizado em qualquer lugar de Sigil, a qualquer momento que os PJs estejam nas ruas. Execute isso logo depois que eles encontrarem a Patrulha e questionarem Eliath. Os PJs encontram o Homem Dançante novamente, mas ele não é nem metade do demente que eles pensavam que fosse.

Ao passar por uma feira movimentada, vocês veem uma figura familiar, o Homem Dançante - seu corpo esquelético e cabelos ruivos flamejantes são inconfundíveis. A visão dele é um choque. Ele caminha pelo centro da rua com um passo forte, olhos claros e são, o colete substituído por cota de malha reluzente e botas pretas polidas. O Homem Dançante está nas cores de uma de suas próprias facções. Assobiando entre os dentes, ele assente uma saudação amigável e continua.

Naturalmente, o Homem Dançante não se considera mais o Homem Dançante; ele é Tylaric Stormwing, um sujeito alegre com uma forte gargalhada. Ele não se lembra de conhecer os PJs no Cortiço. Se os PJs perguntarem de onde ele veio, ele lhes diz que vem da terra de Furyondy no mundo de Oerth. "Cheguei em Sigil há duas semanas", diz Tylaric. "E que cidade! Eu encontrei vocês companheiros (de facção de algum PJ) e disse para mim mesmo: 'Tylaric, é aqui que você quer estar!'"

Se Tylaric é confrontado com uma acusação sobre sua origem, ele revela aos PJs a verdade como a conhece. Olhando em volta, ele se inclina e sussurra: "Bem, vocês estão certos. Estou aqui há dez anos, mas cinco anos atrás, tomei um rumo errado e me encontrei no Abismo. Quando voltei, eu estava gritando, não lembro de mais nada, até que morri há algumas semanas. Um anjo sombrio estava sobre mim e colocou o último sono em meus olhos.

"Quando acordei, estava em um lugar brilhante. Uma figura brilhante apareceu diante de mim - o próprio São Cuthbert, a quem eu havia esquecido na minha loucura! Nunca esquecerei as palavras dele: 'Meu filho, você se perdeu, e não posso aceitá-lo em minha casa. Vou lhe dar uma chance para se redimir. Vá para a cidade de Sigil e junte-se ao [nome da facção]. Sirva-os bem e você me servirá. Preste atenção em meus mensageiros e guarde as palavras deles'. Consegui uma segunda chance e não vou estragar tudo! Fui autorizado a voltar da Fronteira Eterna."

Tylaric é receptivo a qualquer comentário ou ação ra-

zoável que os PJs possam ter para com ele. Ele não está sob nenhum encantamento e acredita sinceramente na veracidade de sua "visão". Tylaric evita confrontos violentos com o grupo porque ele está tentando cooperar com seus irmãos de facção. Ele até se renderá ou participará do grupo se os PJs exigirem. A facção não o descartará por recomendação dos PJs, mas eles ficarão de olho em Tylaric. Por enquanto, ele é um membro exemplar.

S ⊕ M B R A S D ⊕ E X + E R I O R E M S I G I L

Uma vez que os PJs tornem sua presença conhecida ao Valete Sombrio ou a Toranna, os Iluminados começam a observar os PJs. Eles trabalham através de garotos de ligação, mendigos, correios e músculos contratados. Quando eles percebem que os PJs estão chegando muito perto, eles decidem eliminar o problema.

Esse encontro acontece por causa dos PJs, onde quer que eles estejam. Se os PJs tiverem o cuidado de evitar serem seguidos ou ficarem escondidos em algum lugar inacessível (como a sede de uma facção), o Valete Sombrio se prepara para uma emboscada nas ruas. A descrição do encontro assume que os PJs estão alugando quartos em uma pousada de classe média.

No meio da noite, o Valete Sombrio e seis de seus músculos de aluguel aparecem no quarto dos PJs. Eles subornam os funcionários para descobrirem quais quartos pertencem aos PJs e para que fiquem quietos. Se os PJs deixarem um vigia fora de seus próprios aposentos [Não assumo que seja esse o caso!], o Valete e seus homens serão vistos e os heróis terão tempo para se arrumar ou fugir antes que o ataque comece.

Vocês acordam com porta sendo chutada no meio da noite. Homens armados com tacos pesados saltam para dentro da sala. Eles atacam com rapidez e brutalidade.

Dois mercenários permanecem no corredor com o Valete, procurando por alguém que possa tentar interferir. (Se estiverem hospedados em vários quartos dois mercenários entram em cada um enquanto o Valete Sombrio espera para ver onde ele é necessário.) Os mercenários atacam para vencer. Qualquer pessoa inconsciente é amarrada e amordaçada com um capuz pesado de couro sobre a cabeça.

O Valete Sombrio está com pressa; ele quer terminar as coisas o mais rápido possível para poder sair antes que uma patrulha dos Harmonium apareça. Se ele não subjugar os PJs em 5 rodadas, ele ordena uma recuada, levando todos os PJs capturados.

Se os PJs não tiverem um vigia e forem despertados no meio da noite, o Valete Sombrio e seus homens terão um bônus de +4 em sua chance de surpresa. Além disso, é preciso de uma rodada para um personagem despertar por completo, entender o que está acontecendo, sair da cama e pegar uma arma. Se os PJs forem surpreendidos, o Valete e seus homens recebem duas rodadas de ataques sem resposta.

Como os mercenários estão tentando dominar os PJs, os personagens ficam inconscientes quando reduzidos a 0 pontos de vida ou menos. Metade do dano que sofrem é temporário. Se necessário, o Valete Sombrio ajuda seus homens lançando feitiços de sono ou encantar pessoa nos PJs.

Qualquer PJ capturado pelo Valete é levado ao Mortuário e entregue a Toranna, que os deixa amarrados e amordaçados na Área 11, guardados por esqueletos, até que o portal de fogo na Área 30 seja aberto novamente. Seus equipamentos são deixados trancados em um baú na Área 11.

Se os PJs afugentarem o Valete e seus homens, ele voltará para seus aposentos no Bloco do Açougueiro. Ele estará fora de seu quarto e encontrará outro pardieiro dentro de uma hora.

⊕ MORTUÁRIO

Os encontros neste capítulo devem levar os PJs até o Mortuário. Claramente, algo incomum está acontecendo com os dementes supostamente mortos que estão sendo enviados através de um portal para o Plano Elemental do Fogo. Se os jogadores não chegarem a isso, o Mestre pode providenciar para que sejam capturados por um bando de Iluminados e levados para Toranna.

Nota do MDM: Até agora, os jogadores têm várias pistas. Eles sabem que os dementes morreram, foram enterrados no Mortuário e depois retornaram. Os fatos devem apontar para uma das duas explicações: ou os Falecidos estão mentindo sobre o que acontece com os dementes que são levados para o Mortuário ou alguém está usando os Falecidos para seus próprios propósitos. Se os jogadores estiverem fora dos trilhos, incentive-os a comparar anotações e discutir coisas. Forneça ao grupo dicas mais óbvias, se necessário.

EN+RANDO N O MORTUÁRIO

Existem muitas maneiras de entrar no Mortuário. As opções mais prováveis incluem entrar furtivamente, fingir de morto, blefar ou ser capturado. Obviamente, jogadores engenhosos podem pensar em outras alternativas.

INFILTRANDO-SE: Os grupos que tentam infiltrar-se no necrotério descobrem que existem apenas duas entradas para o complexo: as portas da frente e dos fundos. As janelas do andar superior são quase intransitáveis, pois têm menos de 20cm de largura. Um halfling, gnomo ou elfo pequeno pode ser capaz de se espremer através de uma janela. Felizmente para os PJs, os Falecidos realmente não esperam que alguém tente invadir o Mortuário e, portanto, não têm alarmes ou procedimentos de alerta.

FINGINDO DE MORTO: Esta pode ser a maneira menos visível de entrar no Mortuário. Afinal, dezenas de mortos são trazidos todos os dias. Os PJs precisam fazer um bom trabalho para parecerem mortos e podem querer pensar um pouco sobre como levar seus equipamentos para dentro. Um grupo de PJs poderia formar sua própria procissão fúnebre, contratar enlutados e carregadores de caixões e ser escoltado para o Mortuário. Todos os corpos são levados para a Área 22 para serem avaliados e preparados para enterro e o grupo de luto aguarda nas Áreas 4, 7 ou 8 até ser chamado.

Se os heróis levarem um corpo para o Mortuário e pedirem para estar presentes durante o enterro, os Falecidos concordam e os levam para a área apropriada. Essa é uma boa maneira de os PJs entrarem no Mortuário e encontrar o portal para o Plano Elemental do Fogo. Os Falecidos rotineiramente notifi-

cam Toranna se um pungado ou demente não identificado é trazido e ela mesma supervisiona o enterro.

BLEFANDO: É possível enganar os guardas, mas o sucesso do grupo depende de como eles o fazem. Disfarçar-se de Falecidos provavelmente funcionará, desde que os PJs não se envolvam em conversas sérias sobre coisas que qualquer Falecido saberia. Os PJs também poderão entrar como "enlutados" durante o dia; nesse caso, eles serão escoltados para os Memoriais de Sepulturas nas áreas 7 ou 8.

SENDO CAPTURADOS: Os PJs passarão por apuros independentemente do grupo de vilões que os capturam! Personagens capturados pelos Iluminados são amarrados e amordaçados, depois contrabandeados pela porta dos fundos enquanto guardas leais a Toranna estão de plantão. Os PJs são levados para a Área 11 e trancados dentro até Toranna ter a chance de enviá-los através do portal para interrogatório e descarte.

Se os PJs forem capturados pelos Falecidos eles serão mantidos em uma das criptas (Área 10) por dezenas de mortos-vivos até que o Prócer Skall tenha a chance de "interrogá-los". Se eles forem sinceros com o Prócer, Skall descobre que alguém que está trabalhando dentro de sua facção virou a casaca e inicia uma investigação própria que logo liga a Toranna. Ele não tem utilidade para os PJs em nenhum caso e pode descartá-los.

Se os PJs não forem sinceros com o Prócer, Toranna não será descoberta. Ela solicitará permissão para supervisionar o descarte dos PJs e os enviará desarmados e presos à Cidadela de Fogo.

⊕ S PORTAIS DO MORTUÁRIO

Existem centenas de portais concentrados em passagens sinuosas no Mortuário. Vários deles estão nas catacumbas, mas dezenas podem ser encontradas nas áreas que os PJs provavelmente explorarão. Como a maioria dos portais de Sigil, os portais da Necrotério requerem chaves. Os Falecidos guardam esse conhecimento e aprender as chaves faz parte do processo de iniciação nos círculos superiores da facção. Portanto, os PJs não podem usar nenhum dos portais encontrados no Mortuário.

O único portal que o grupo pode usar nesta aventura é o portal que leva ao Plano Elemental do Fogo. Todo Falecido sabe que os portais elementares podem ser encontrados na Cripta Superior (Área 30) e há também uma chance de 50% de um Falecido conhecer a chave do portal.

AS CATACUMBAS

Os três níveis acima do Mortuário são mostrados no pôster incluído nesta aventura, mas o Mortuário também inclui uma extensa série de catacumbas que não são descritas aqui. Se o Mestre desejar, essa aventura poderá ser expandida criando mapas das catacumbas e direcionando os aventureiros por elas antes de enviá-las ao portal do Fogo.

Se os jogadores insistirem em ver para onde as escadas que descem do piso principal levam, o Mestre pode usar encontros difíceis com monstros errantes (carniçais, múmias ou aparições) para perseguir os PJs até o andar de cima ou tornar as escadas guardadas por barreiras mágicas, como glifos de proteção ou símbolos de medo ou desesperança. Somente os Falecidos de alto escalão sabem as senhas necessárias para continuar.

HABI+AN+ES

D⊕ M⊕R+UÁRIO

A maioria das sedes das facções está cheia de pessoas indo e voltando durante todos os momentos do dia. O Mortuário é incomum por ser a sede menos movimentada. Seus corredores e passagens permanecem vazios por horas a fio. Intrusos que se movem silenciosamente e ficam fora da vista podem passar dias sem serem descobertos, desde que evitem serem cercados pelos mortos-vivos.

Contudo, existem duas partes do edifício que não seguem essa regra: os dormitórios ao longo das paredes orientais da cúpula e os escritórios da facção nas torres ocidentais. Os escritórios estão muito ocupados durante o dia e quase vazios à noite, enquanto os dormitórios estão cheios de Falecidos durante à noite e quase vazios durante o horário de trabalho.

É claro que os Falecidos não são os únicos habitantes do Mortuário. Hordas de mortos-vivos assombram toda a área. Esqueletos e zumbis são usados como trabalhadores em todo o edifício. Felizmente mortos-vivos com vontade própria, como fantasmas e espectros, ficam fora das áreas mais públicas.

⊕ EX+ERIOR D⊕ PRÉDI⊕

O Mortuário é uma mistura sinistra de enormes abóbadas sem janelas, semelhantes a um mausoléu, centradas em torno de uma cúpula baixa e ameaçadora. Pilares negros em formato de espinho irradiam do centro do edifício. As ruas ao redor do Mortuário são o lar dos Impuros de Sigil e estão cheias de tabernas e pensões baratas. As sombras profundas do Mortuário permitem que os aventureiros avancem sem serem notados.

1. A PORTA DA FRENTE: A entrada principal do Mortuário é uma impressionante porta dupla de madeira revestida de ferro e cobre, deixada entreaberta durante o dia, mas trancada durante a noite. O portão é sempre vigiado por um esquadrão de Falecidos.

Um pequeno lance de degraus de mármore varre por entre dois pilares escuros do edifício até um portão maciço de madeira revestido de cobre. Duas pequenas guaritas de pedra estão no pé da escada. Vários guardas dos Falecidos observam suas presenças. Quando vocês se aproximam, um dos guardas pergunta: "Bem, o que você quer conosco?"

Seis Falecidos vigiam esta entrada. Dois ficam fixos nas guaritas, dois embaixo do arco (nos pontos 1a e 1b) e mais dois em frente ao portão. Um capitão supervisiona os detalhes parado perto do arco. Se surgir algum problema, um dos guardas entra na Área 4 para chamar ajuda.

2. O PORTÃO MENOR: Os Falecidos usam essa entrada para receber entregas. É muito menor que o portão principal e não é usado com frequência.

Um lance de degraus estreitos leva a uma robusta porta de ferro, localizada entre dois pilares pretos. Não há guardas à vista. Um sacerdote dos Falecidos, designado como guarda da porta, responde a sua batida. Ele tem dois zumbis sob seu controle e abre a porta suavemente para ver se vocês estão carregando um corpo. "Vocês desejam ver o enterro?" ele pergunta.

A porta costuma ser deixada trancada, mas desprotegido quando não estiver em uso. Além da fechadura, a porta também

é presa por uma barra de ferro pesada. Se for aberta a força, ela cria um grande barulho levando o sacerdote, zumbis e dois guardas da Área 12 a investigar em 1d4 rodadas.

3. MEMORIAL PÚBLICO: Este edifício é um monumento ao ar livre. Por uma taxa, os Falecidos adicionarão os nomes dos defuntos ao Livro dos Mortos. Ao longo dos séculos, o memorial ficou cheio de pequenos nomes esculpidos. (Nenhum dos dementes está eternizado.) Os Falecidos não prestam atenção em ninguém aqui, a menos que algo bizarro ocorra.

Quatro arcos altos conduzem a uma câmara ao ar livre de mármore preto. Um único monumento de pedra fica no centro do local. Em cada canto, um braseiro a óleo queima. As paredes do espaço são feitas de granito polido e cobertas com milhares de nomes cuidadosamente esculpidos em vários idiomas.

⊕ ANDAR PRINCIPAL

4. GRANDE SALÃO: Esta câmara é usada para receber convidados ou funerais de importância. É mantido impecável e reservado apenas para uso cerimonial. Cinco Falecidos ficam de guarda aqui e também atuam como guias para todos os visitantes que precisam ser levados para uma parte diferente do edifício. À noite, apenas dois estão de plantão.

Esta câmara impressionante possui um teto alto e arqueado e um piso de mármore preto polido. As paredes estão decoradas com esculturas geométricas escuras. Cinco [ou dois, dependendo da hora do dia] Falecidos esperam pacientemente aqui. Eles oferecem assistência para você em sua estadia.

Os Falecidos os enviarão a qualquer pessoa que os PCs solicitarem, ou para qualquer portal que desejem ver. Se uma luta começar, um dos Falecidos vai para a Área 12 para obter ajuda. Com uma pitada de realidade, o sacerdote entrará na Área 6 e tentará comandar os esqueletos de armadura de lá.

5. CÂMARAS DE INTERIOR: Essas salas contêm portais que levam a vários lugares em planos neutros, incluindo Mechanus, Acheron, Arcadia, Limbo, Pandemonium e Ysgard. Dezenas de portais adicionais estão disponíveis para áreas mais inacessíveis desses planos nas catacumbas, mas os Falecidos perceberam que a maioria das necessidades de seus clientes pode ser atendida com esses portais genéricos. Além dos planos neutros incluídos nessas câmaras, vários outros portais levam aos principais planos materiais primários.

Este quarto é pavimentado com lajes escuras e coberto com abóbadas pesadas de pedra. Portas em branco esculpidas em pedra cobrem as paredes. Arandelas de tocha vazias e tapeçarias pretas indicam que esta sala pode ser usada para cerimônias de tempos em tempos. O teto é tão baixo que aqueles que são altos são forçados a se abaixar para evitar bater a cabeça. No centro da câmara, há uma laje de pedra em branco suspensa por correntes no teto, permitindo que ela fique voltada para qualquer um dos portais. Ela pode ser inclinada para deslizar um corpo no portal apropriado.

Cada uma dessas câmaras pode ter alguma coisa incomum. Role um 1d6 e consulte a próxima tabela.

Rolagem

| 1d6 | Características Especiais |
|-----|--|
| 1 | Nenhuma. |
| 2-3 | As tapeçarias, arandelas de tocha e braseiros são distintos para cada funeral. Uma câmara é decorada com cores vivas para o transporte para um plano superior ou com adornos infernais para um plano inferior. |
| 4 | Um corpo preparado para um funeral foi deixado na laje coberto com um lençol. |
| 5 | Dois zumbis estão limpando a câmara. Eles não atacam, a menos que um PJ se oponham a eles. |
| 6 | Um grupo de 1d4 Falecidos liderados por um sacerdote está conduzindo um enterro. Eles |

6. CÂMARA CENTRAL: Esta grande câmara não é usada em cerimônias funerárias. Em vez disso, é reservado para reuniões dos Falecidos e possui tráfego intenso.

Quatro pilares arqueados se erguem para se encontrar em uma abertura no teto. Lajes de mármore vermelho e preto cobrem o chão em um padrão complexo. Troféus, estandartes e brasões estão pendurados em cada parede, exibindo vários triunfos dos Falecidos. Em cada canto, um esqueleto enorme usando uma armadura de bronze antigo. Eles não reagem à sua presença.

As criaturas são esqueletos gigantes da colina, mas suas ordens são de se defender apenas se forem atacados e garantir que ninguém desfaça ou remova qualquer decoração nesta câmara. Enquanto os PJs cuidarem de suas maneiras, os esqueletos permanecerão inanimados.

Se os PJs conseguirem saquear esta câmara, descobrirão que a maior parte do material não é muito valiosa. No entanto, um escudo decorativo é na verdade um escudo grande +2, dois estandartes são tapeçarias bem-feitas no valor de 350 po cada e um troféu é uma espada mágica corrompida +1, língua flamejante. Os Falecidos não descansarão até que o saque seja devolvido.

7. SALÃO COMEMORATIVO: Os Falecidos são ocasionalmente pagos para deixar um corpo exposto e organizar visitas. Esta câmara é usada para esse fim. Atualmente, ninguém está sendo homenageado dessa maneira.

Um candelabro alto de latão fica em cada canto do salão. No centro da câmara, há um grande esquife de pedra com uma tampa de vidro, desocupado. O piso é de mármore polido, mostrando sinais de desgaste.

8. SALA DE ESPERA: Esta sala é semelhante à Área 7. Se os Falecidos organizarem mais de uma exibição por vez, eles usarão essa sala como uma câmara de exposição secundária. Também é muito usado e há 1d6 de chance por turno que um grupo de 1d4 Falecidos esteja de passagem.

9. DEPÓSITO: Um número de pequenas salas trancadas pode ser encontrado espalhadas por todo o Mortuário. Existem todos os tipos de coisas interessantes nessas câmaras. Role 1d6 para ver qual é o conteúdo geral de qualquer sala de armazenamento na tabela a seguir.

Rolagem

| 1d6 | Conteúdos |
|-----|--|
| 1 | Vazio. |
| 2 | Produtos de limpeza, cobertores e lençóis. |
| 3 | Comida e bebida, incluindo sacos de grãos, barris de carne salgada, bolotas de vinho, barris de conhaque e alguns ratos normais. |
| 4 | Armas e armaduras, incluindo partes de cota de malha e bruneas, escudos, elmos, bestas, virotes, lanças e espadas curtas. |
| 5 | Materiais funerários, incluindo caixões, tanques de produtos químicos de embalsamamento e adereços cerimoniais adequados para uma variedade de clientes. |
| 6 | 2d6 zumbis ou esqueletos aguardando ordens de um Falecido. Há uma chance de 25% de que os últimos pedidos que receberam foram |

10. CRIPTAS: Milhares de corpos estão enterrados dentro ou abaixo do Mortuário. A maioria deles está enterrada nas catacumbas, mas vários estão nos mausoléus negros que cercam a sede dos Falecidos. Dizem que as criptas antigas são anteriores ao próprio Mortuário. A seguir, é apresentada uma descrição de uma cripta comum.

Portas de chapa de bronze, esculpidas com imagens hediondas e maldições terríveis para quem incomoda os ocupantes da cripta guardam esta câmara. No interior, as paredes contêm dezenas de nichos funerários, a maioria ocupados. Existem seis nichos em cada parede de 3 x 3 metros e as criptas têm dois ou três andares de altura. Devem haver mais de 100 cadáveres antigos! Há um grande sarcófago central coberto de esculturas que os encham de medo. Vocês se sentem como se estivessem sendo vigiados por uma presença maligna e os ossos dos cadáveres rangem de maneira perturbadora conforme vocês caminham.

Obviamente, os PJs que se intrometem nessa área despertam a ira dos mortos-vivos. O Mestre pode criar encontros personalizados em cada uma dessas criptas ou usar as diretrizes abaixo. Tudo isso é muito difícil para os personagens de primeiro ou segundo nível, mas se os jogadores insistirem em bisbilhotar em lugares de perigo óbvio, eles merecerão. As possibilidades incluem:

◆Opção 1. A cripta contém um bando de oito caniçais liderados por uma carniçais que se deleitam com ossos antigos. Eles estão mais do que felizes em ter carne mais fresca...

◆Opção 2. A cada rodada em que o grupo permanecer aqui, 1d6 esqueletos animados os atacam. Os PJs sofrem -4 de penalidade nas tentativas de cruzar este lugar sinistro. Um guerreiro esqueleto encontra-se na cripta principal e aparece após quatro ou cinco rodadas...

◆Opção 3. Os espíritos inquietos dos mortos assombram a cripta e defendem os corpos de qualquer ladrão de túmulos. Um espectro e 1d6 aparições guardam a câmara, mas dão ao grupo a chance de fugir antes do ataque dos mortos-vivos...

Há uma pequena quantidade de tesouro escondido dentro e nos arredores das criptas caso os PJs forem tolos ou determinados o suficiente para procurar. Cada nicho de sepultamento tem 10% de probabilidade de conter uma peça aleatória de joia nos ossos de seu ocupante. Há 5% de chance de que cada nicho contenha uma arma ou peça de armadura. Há uma chance de 1d20 que qualquer armamento encontrado em um nicho é mágico; caso contrário, os séculos que se passaram corroeram-no além do uso.

11. CRIPTA DE TORANNA: Toranna explorou as criptas quando se alistou nos Falecidos, mas teve que fugir por sua vida da maioria delas. No entanto, ela encontrou uma cripta que estava livre de qualquer morto-vivo horrível. Ela usa essa cripta para armazenar coisas que não quer que outros Falecidos encontrem - como os PJs, caso sejam capturados. No momento, as únicas coisas aqui são quatro esqueletos que atacam quem entra e um baú de Toranna localizado dentro de um sarcófago vazio. Ele inclui um grosseiro mapa mostrando o Mortuário com o portal levando ao Plano Elementar de Fogo circulado; um diário listando todos os corpos que foram desviados para Rock ao invés de serem incinerados normalmente (há quase 40 nomes na lista, incluindo Eliath e Tylaric); uma carta de Green Marvent para Toranna, incluindo suas ordens para ela; um pedaço de papel com a frase "Valete Sombrio no Poço de Sangue, 8 horas"; uma poção de cura, uma poção de controle de mortos-vivos, uma poção de invisibilidade, um óleo de invulnerabilidade elementar (fogo), um pergaminho de proteção contra mortos-vivos e uma muda de roupa.

A carta de Marvent diz:

"Toranna - Parabéns pelo seu sucesso em ingressar nos Falecidos. Você está fazendo um excelente progresso. Como discutimos anteriormente, o plano da Fronteira Eterna está em andamento. Procure marcas atrás da orelha direita de cadáveres desconhecidos ou não identificáveis e certifique-se de que eles sejam cremados no Plano Elemental do Fogo, usando o portal que nós descobrimos. Seja rápida; os miseráveis reviverão em seis ou oito horas e isso seria lamentável. Muitas felicidades, Marvent."

Se os PJs foram capturados, Toranna os prende cuidadosamente e os tranca nesta sala com quatro esqueletos como guardas. Para escapar os PJs precisam se libertar de suas amarras, derrotar os esqueletos e passar pela porta trancada. Suas armas e armaduras estão na parte de trás de um dos nichos funerários. Se os PJs não conseguirem escapar, Toranna recebe ordens um dia depois, dizendo-lhe para nocauteá-los e enviá-los através do portal.

12. SALA DE GUARDA: Esta é a entrada para o escritório da facção. Um esquadrão de seis Falecidos está sempre de plantão aqui. Não há boas razões para os PJs estarem aqui e os Falecidos reagirão adequadamente.

Esta câmara apresenta uma arquitetura distinta das outras criptas do Mortuário - é mais nova e decorada em cores sombrias. Um grupo de Falecidos está sentado em uma mesa jogando um jogo de azar. Eles imediatamente veem vocês e se levantam. "Vocês não deveriam estar aqui", diz um deles.

Os guardas atacam os PJs, a menos que eles apresentem uma explicação muito boa para sua presença. Mesmo se os PJs conseguirem se desculpar sem lutar, os guardas pensam nisso por uma ou duas rodadas e depois decidem que é melhor escoltar o grupo e checar as coisas.

13. REGISTROS DA FACÇÃO: Durante a noite este escritório está trancado e desocupado. Durante o dia 1d4 Falecidos e um clérigo trabalham aqui. Pessoas que não fazem parte dos Falecidos são proibidos nesta área.

Este pequeno escritório possui vários arquivos enormes recheados com todos os tipos de documentos. Vários funcionários dos Falecidos estão tentando organizar os papéis. Quando vocês entram, eles olham e perguntam surpresos: "Quem são vocês?"

A principal função deste escritório é manter um registro de cada enterro realizado pelos Falecidos. Além disso, os registros relativos à afiliação aos Falecidos são mantidos aqui. Os PJs levarão cerca de duas horas para encontrar a data, horário e local

de qualquer enterro específico. (A maioria dos dementes foi enterrada nas últimas seis semanas). Se um funcionário for forçado a ajudar no esforço levará apenas 15 minutos para encontrar as informações.

14. BIBLIOTECA DA FACÇÃO: À noite, esta sala está trancada e desocupada. Durante o dia, 1d6 Falecidos supervisionados por um sacerdote e um mago estão aqui, realizando pesquisas sobre vários tópicos. A pequena sala adjacente à biblioteca está sob efeito de fechadura arcana e contém os tomos raros da facção.

Esta sala é uma biblioteca. Estantes cheias de livros alinham-se nas paredes e enormes mesas de madeira no centro da sala são cobertas com vários tomos e tratados. Vários Falecidos estão aqui, absorvidos em seus próprios estudos. Quando vocês entram, eles olham e perguntam: "Ei, vocês deveriam estar aqui?"

Sob nenhuma circunstância os PJs poderão começar a examinar os volumes, a menos que possuam a escolta de um Falecido, um de alto escalão por sinal. A biblioteca se preocupa principalmente com práticas e locais de sepultamento, mortos-vivos, obras filosóficas sobre a morte e listas de sepulturas. Os volumes raros incluem dezenas de livros especialmente valiosos (qualquer um valeria de 100 a 600 po para um colecionador), além de vários tomos sobre magia necromântica. Vários contêm feitiços e listas de ingredientes para poções.

Se uma briga começar, os Falecidos são cuidadosos para não danificar nenhum volume. Os guardas da Área 12 vêm correndo para se juntar à briga, chegando em duas rodadas.

15. REFEITÓRIO: A maioria dos Falecidos de nível baixo se reúne aqui para as refeições. Durante o dia, alguns Falecidos estão quase sempre aqui. À noite, o local geralmente está vazio.

Mesas de madeira percorrem as paredes deste longo e estreito corredor. Faixas e brasões decoram as paredes, mas a maioria é muito escura e sombria. Quase uma dúzia de Falecidos estão reunidos em torno das várias mesas. Ao contrário da maioria das reuniões, o clima é muito sóbrio e tranquilo. As conversas param quando vocês entram na sala. Finalmente, um capitão se levanta. "Quem são vocês e o que vocês pensam que estão fazendo aqui?" ele exige. Outros Falecidos começam a subir empunhando suas armas.

Mais uma vez, os PJs poderão sair rapidamente desse aperto se puderem oferecer uma explicação razoável e recuar imediatamente em uma direção diferente. Os Falecidos podem acreditar que os heróis são um grupo de luto que tomou o rumo errado. Se os PJs não mentirem rápida e convincentemente, os Falecidos tentarão capturá-los ou matá-los. Há 3d8 Falecidos aqui, incluindo o capitão.

16. COZINHA: Os Falecidos de baixo escalão se alternam nesse serviço. Os cozinheiros trabalham em horas estranhas, subindo muito antes do amanhecer para começar a trabalhar na refeição do dia seguinte.

Panelas e frigideiras estão penduradas no alto e a próxima refeição é assada em duas grandes lareiras. A cozinha é cheia e desorganizada, mas eficiente. Seis homens e mulheres suando estão preparando comida e lavando pratos. Um pernil de carne chia sobre uma fogueira e uma enorme panela de ferro com enopado borbulha sobre a outra. Um dos cozinheiros avista o grupo e diz: "O jantar não estará pronto em menos de três horas, parvos. Saiam daqui antes de os denunciarmos".

A menos que os PJs sejam claramente uma ameaça, os cozinheiros os ignoram e continuam seu trabalho. À noite, esta sala está vazia e a lareira fria.

17. SALA COMUM: Esta sala é usada ocasionalmente como uma sala de reunião. Duas mesas pequenas com uma dúzia de cadeiras estão no centro da sala e, ao longo de uma parede, há três barris de sidra. No momento, a sala está desocupada, mas há muito tráfego nessa área.

18. DORMITÓRIOS: Cada um desses quartos é o lar temporário de 1d20 Falecidos. Os quartos menores pertencem a 1d3 Falecidos de importância média, enquanto os maiores são quartos de descanso abertos, compartilhados por 1d10 + 10 Falecidos de baixo escalão. Durante o dia, a maioria desses quartos está vazio, mas à noite os moradores retornam para dormir.

A cada Falecido é fornecido com um pequeno beliche, um baú com tranca e um pequeno espaço no armário. Os grandes beliches são muito espartanos e lembram quartéis militares. Geralmente, apenas 1d6-1 (0 a 5) Falecidos estão presentes durante o dia, mas quase todo mundo está dormindo aqui à noite. A maioria aqui são de Falecidos comuns ou guardas.

Os quartos menores tendem a ser mais confortáveis. Há uma chance de 1d20, por ocupante, que alguém esteja presente durante o dia. Os Falecidos que merecem quartos individuais são lutadores, sacerdotes e magos de níveis 1d6 + 2 (3 a 8). Role nas tabelas a seguir para ver quem ocupa uma dada sala.

| Rolagem | | Rolagem | |
|---------|-----------|---------|-----------|
| 1d6 | Classe | 1d6 | Classe |
| 1-2 | Guerreiro | 1-3 | Humano |
| 3 | Ladrão | 4 | Githzerai |
| 4-5 | Sacerdote | 5 | Sacerdote |
| 6 | Mago | 6 | Outra |

As posses particulares de cada Falecido são mantidas trancadas em um baú ou em armários localizados aos pés das camas. Roupas, uma adaga extra ou espada curta e, possivelmente (25% de chance), uma cota de malhas ou armadura de couro cravejada podem ser encontradas em cada tronco. Além disso, 3d10 po, 5d10 pp e 5d10 pc podem ser encontrados em qualquer armário. É mais provável que personagens de nível superior tenham coisas interessantes em seus armários, mas os PJs que tentarem saquear os dormitórios serão pegos mais cedo ou mais tarde.

⊕ ANDAR DE CIMA

19. QUARTO DE TORANNA: Esta câmara é quase idêntica aos outros dormitórios que a rodeiam. Toranna tem o cuidado de manter qualquer evidência incriminadora em uma parte diferente do edifício (Área 11, para ser mais preciso). Ela mantém seus horários imprevisíveis e normalmente fica fora a maior parte da noite - há apenas 1 chance em 10 de encontrá-la em seu quarto.

Uma busca minuciosa em seus pertences revela um símbolo sagrado dedicado a Cyric, um par de chaves pesadas (usadas para trancar a cripta quando ela não está lá) e uma pequena bolsa cheia de contas de vidro vermelhas. As contas são usadas para abrir o portal para o Plano Elementar do Fogo. Seus outros pertences incluem várias mudas de roupa e um par de brincos no valor de 75 po.

20. CÂMARAS DE PREPARAÇÃO: Essas salas amplas e abertas são usadas para preparar corpos para enterros. As várias ferramentas e produtos químicos dos embalsamadores enchem as câmaras.

Correntes de ferro pendem de um trilho no teto de pedra apoiando lajes de aço frio envoltas em lençóis. Quase uma dúzia de plataformas estão espalhadas pela sala, várias com corpos sobre elas. Prateleiras de metal com jarros de produtos

químicos fétidos e rolos de linho branco cobrem as paredes. Tanques medonhos e instrumentos de descarte são organizados próximos aos corpos nas lajes. No outro extremo da sala, uma varanda aberta tem vista para a câmara central.

Esta área já foi uma galeria ou câmara do conselho apropriada para ser usada como sala de preparação. Embora essas duas câmaras sejam sinistras e perturbadoras, não há nada imediatamente perigoso ou útil em nenhuma delas. Os produtos químicos de embalsamamento são venenosos (tipo F se ingeridos) e vários instrumentos semelhantes a adagas ou facas podem ser encontrados. Os corpos não são dignos de nota.

21. CÂMARA DO EMBALSAMENTO: Esta sala é idêntica às câmaras de preparação (Área 20), exceto que um grupo de Falecidos está trabalhando aqui. Adicione a seguinte descrição para este quarto.

Cada uma das lajes de ferro nesta câmara está ocupada e vários Falecidos estão trabalhando para preparar os corpos. Seis zumbis aguardam, ocasionalmente movendo corpos de plataforma em plataforma, conforme ordenado pelos embalsamadores. Quando vocês entram, os Falecidos olham surpresos. "O que vocês estão fazendo aqui?" perguntam.

Se os PJs entrarem nesta sala durante o horário de funcionamento do Mortuário, os Falecidos ficarão satisfeitos com qualquer explicação razoável. À noite, eles assumem que os PJs são invasores e ordenam que se rendam. Se os PJs não o fizerem, os Falecidos atacam depois de ordenar aos zumbis que "Peguem eles!"

22. SALA DE ENTREGAS: Esta câmara é idêntica às salas de preparação e à câmara dos embalsamadores, mas é usada para uma finalidade diferente. Assim que os corpos são entregues aos Falecidos eles são trazidos para cá para serem classificados e listados. Este quarto está sempre ocupado, independentemente da hora do dia.

Prateleiras de ferro cobrem as paredes da sala com corpos cobertos por lençóis. Plataformas suspensas por correntes estão espalhadas por toda a sala suspendendo mais corpos. Há pelo menos duas dúzias aqui. Vários Falecidos estão classificando os corpos e colocando etiquetas nos dedos de seus pés. Um tomo enorme e empoeirado está sobre uma mesa no centro da sala, na qual um escriba faz entradas constantemente. Os zumbis vão e voltam movendo os corpos para dentro e para fora conforme as instruções dos Falecidos.

Durante o dia, os Falecidos assumem que os PJs se afastaram de suas escoltas e se oferecem para mostrá-los de volta à área de espera. À noite, eles assumem que os PJs significam problemas e ordenam que os zumbis os capturem, enquanto enviam alguém para ajudar. Há quatro Falecidos, um mago e seis zumbis nesta sala.

Não há nada incomum nos corpos, mas se os PJs examinarem o livro, descobrirão que alguém chamada Toranna assinou para cada demente ou pungado que foi trazido para cá, incluindo Eliath e Tylaric.

23. CÂMARAS DE ENTERRO: Essas salas são muito semelhantes às câmaras de sepultamento descritas na Área 5. As câmaras nesse nível geralmente levam a planos superiores ou inferiores, como Elísio, Vastidão Cinza, Terras Selvagens ou Cárceri. Consulte a Área 5 para as características incomuns que podem estar presentes em cada uma dessas câmaras.

24. FUNERAL: não importa que horas sejam, os PJs encontrarão um funeral nesta sala. Seis Falecidos estão entrando em um portal que leva ao Pandemônio.

Cortinas cinza e arandelas de ferro com chamas amarelas emolduram esta câmara com sombras saltitantes. Um corpo envolto em tiras pretas apertadas jaz sobre a plataforma e seis Falecidos estão ao redor do cadáver. Quando vocês entram, os Falecidos veem vocês e seus olhos se enchem de raiva. "Quem ousa atrapalhar nossa cerimônia?" grita um.

Os Falecidos atacam todos os PJs que entram, a menos que possam apresentar uma excelente explicação para sua presença. Há cinco Falecidos e um sacerdote aqui.

25. PORTAL ATIVO: Quando os PJs entram nesta sala, eles encontram um zumbi diante de um portal para as Terras de Fora que leva a um cemitério na cidade de Praga-Mortal. Ao contrário da maioria dos portais no Mortuário este se abre sem uma chave.

Esta câmara não possui armadilhas, exceto uma plataforma de ferro. Um zumbi fica imóvel ao lado da laje, ignorando vocês. De repente, um dos arcos de pedra em branco brilha com luz azul. Em um momento, uma paisagem escura e carmesim aparece dentro. Uma cidade de pedra escura com vinhas-navalhas cobrindo as paredes do edifício aparece dentro do portal. Um cemitério se encontra em primeiro plano.

O portal persiste por duas ou três rodadas e depois desaparece. O zumbi fica a postos aqui para observar as aberturas do portal e impedir que qualquer um que não seja um Falecido entre no Mortuário a partir desta passagem. Os PJs podem usar este portal como uma fuga de emergência do Mortuário.

26. ARSENAL DA FACÇÃO: Esta sala é protegida por uma pesada porta de chapa de ferro com dois cadeados enormes (-20% para tentativas de abrir fechadura). Os Falecidos guardam armas aqui para o caso de não conseguirem chegar ao seu principal depósito nas catacumbas.

O arsenal é guardado por dois esqueletos semelhantes aos da Área 6. Eles estão sob ordens de atacar qualquer um que não seja um Falecido que entrar nesta sala, mas não perseguirão quem fugir da área.

O arsenal contém 30 lanças, 25 espadas curtas, 15 bestas leves com 15 estojos de 20 virotes cada, 4 bruneas, 12 lorigas, 8 escudos, 4 elmos e 4 espadas longas. Em um canto, há um baú trancado protegido por uma armadilha de dardo com mola que ataca com um TAC0 de 15 e causa 1d6 pontos de dano a quem o abrir sem antes desarmar a armadilha, usando uma fechadura secreta no lado de trás do baú. O baú contém uma adaga +2, uma espada longa +1, seis virotes +2, uma poção de cura e uma varinha de mísseis mágicos com 13 cargas.

27. CÂMARA DO CONSELHO DE FACÇÃO: Os líderes dos Falecidos se reúnem nesta sala para reuniões. A sala costuma ser deixada aberta, mas não é usada com muita frequência.

Uma mesa de mogno escuro domina o centro desta sala. Ela está rodeada por cadeiras com encosto alto e arqueado. As paredes são cobertas com painéis escuros. Pendurado em uma parede um enorme símbolo de cobre - o emblema dos Falecidos. Um assento claramente deve pertencer a um notório uma vez que está centralizado sob o símbolo da facção.

Na parte de baixo da mesa em frente a este assento, há uma besta leve suspensa da mesa, carregada com um virote mágico +2 envolto com veneno do tipo E. A cadeira também possui uma alavanca secreta que abre um alçapão para alguém fazer uma fuga rápida para o corredor

na Área 13.

Se os PJs permanecerem aqui durante o dia, há chance de 1 em 6 por turno de que um grupo de capitães e magos dos Falecidos venha para algum tipo de reunião. Eles não vão gostar da presença de intrusos aqui.

28. ESCRITÓRIO DA SECRETÁRIA DO PRÓCER. Durante o dia esta sala é aberta e ocupada pelos guarda-costas e secretário da facção. À noite, a porta está trancada com segurança e com fechadura arcana de um mago de 12º nível de habilidade.

Esta câmara é luxuosamente decorada com móveis sombrios que lembram um caixão. Há uma mesa em um canto e estantes de livros alinhadas nas paredes. Um homem estudioso, vestido com um mago, está sentado atrás da mesa, fazendo anotações em um diário. Na porta oposta, dois guerreiros de aparência forte ficam de guarda. Eles desafiam instantaneamente: "Quem quer que seja, você veio ao lugar errado. Comece a explicar e faça isso rápido!"

Definitivamente, isso é um problema para os PJs. Os dois guarda-costas são lutadores pelo menos três níveis acima do nível médio do grupo e o mago é um sujeito chamado Komosahl Trevant (PI/♂ H/W12/Du/NE), que é o número dois dos Falecidos. Todos os três estão protegidos por magias poderosas, como feitiços de pele de pedra, e possuem armas e armaduras mágicas. O grupo não deve vencer nenhuma luta aqui, então equipe esses NPCs conforme necessário.

Depois de uma ou duas rodadas, o Prócer e seus guardas da Área 29 vêm para ver o que está acontecendo e, três rodadas depois, Falecidos começam a chegar à taxa de 2d4 por rodada para capturar os intrusos.

Se os PJs se mostrarem imediatamente e oferecerem uma boa desculpa, eles poderão sair ilesos - Komosahl pode ser convencido de que os PJs são um grupo de ltuosos que tomaram o rumo errado. Ele escoltará os PJs até a porta da frente. Se os PJs se renderem, os Falecidos ouvirão sua história. Consulte "Sendo capturados" na seção "Mortuário" deste capítulo.

Se os PCs chegarem depois do expediente, poderão remover vários documentos valiosos das estantes. Um dos documentos é uma lista dos portais do Mortuário, seus destinos e suas chaves. Eles levam a qualquer lugar que os PCs possam querer ir e a muitos lugares que não.

29. ESCRITÓRIO DO PRÓCER: Como o escritório da secretária, o escritório do Prócer é geralmente ocupado durante o dia e vazio à noite. Se os heróis de alguma forma conseguirem entrar nesta câmara, eles encontrarão ainda mais problemas do que no escritório da secretária.

O escritório do Prócer é mobiliado exoticamente com lembranças e decorações de muitos planos e mundos primários. Os cofres secretos escondem tesouros raros, as estantes de livros contêm várias poções e pergaminhos e vários objetos de arte extremamente valiosos estão espalhados por toda a sala.

O Prócer por si só é um poderoso lich chamado Skall (monster/W19/Du/NE) que comanda os Falecidos há várias centenas de anos usando várias ilusões para apresentar rostos diferentes a pessoas diferentes. Ele é acompanhado por dois guarda-costas de elite. Skall é poderoso o suficiente para matar ou capturar os PJs sem suar a camisa. Se os PJs caírem em suas mãos, ele arrastará a verdade do que está acontecendo e os enviará para o plano de Fogo como uma bala de canhão para interromper os planos de Marvent.

À noite, todas as entradas desta câmara são guardadas por símbolos de medo. Um esquadrão de seis zumbis juju se certifica de que nenhum dos pertences do Prócer seja violado quando ele não estiver aqui. Uma das características interessantes da sala é o armário oriental, que é um portal que leva diretamente à cidadela dos Falecidos no plano de energia negativa.

SOBRE AS CRIP-TAS

30. A SUPERVISÃO: Esta câmara baixa fica diretamente abaixo da cúpula. Portais que levam aos vários planos elementares podem ser encontrados nas pequenas galerias que cercam esta câmara. A área é apenas levemente usada.

O andar superior da cúpula da funerária é extenso e dividido pela abóbada que sustenta o teto. Galerias estreitas percorrem o perímetro da sala, com portais escuros escancarados. As correntes suspensas no teto sustentam várias plataformas de ferro semelhantes às das câmaras abaixo. Vários corpos cobertos por lençóis aguardam o enterro, e vários zumbis perambulam pela sala, movendo os corpos ou lubrificando os trilhos da corrente. De um canto, uma brilhante luz avermelhada dança sob o teto. Dois Falecidos estão diante de um portal cheio de chamas furiosas. Eles parecem estar prestes a deslizar um corpo pelo portal.

Se os PJs ainda não conheceram Toranna, ou não têm idéia do que está acontecendo, eles a encontram no trabalho. Toranna e sua assistente estão enterrando o corpo de um demente que acabou de ser recebido. Claro, o demente não está realmente morto - ele foi afetado por um feitiço de forjar morte, e Toranna o está enviando para a Cidadela de Fogo.

Quando Toranna vê os PJs, ela ordena que os zumbis mais próximos (existem quatro deles) ataquem e envia sua assistente para chamar ajudar. A assistente retorna em seis rodadas com o esquadrão de Falecidos da Área 12. Enquanto isso, Toranna luta para ganhar tempo.

Toranna tem uma bolsa no cinto com dezenas de contas de vidro vermelhas, a chave usada para abrir o portal para o Plano Elemental de Fogo. O portal está aberto quando os PCs chegam, então eles possam acessá-lo se eles se moverem rapidamente.

Se Toranna é capturada, ela resiste a interrogatórios. Se ela estiver encantada, poderá dar ao grupo a maioria dos detalhes do plano da Fronteira Eterna. Ela sabe que o Valete Sombrio está trabalhando no Cortiço para encontrar dementes para enviar a ela e que os corpos que ela recebe não são incinerados, mas sim recolhidos na Cidadela. Ela suspeita que Marvent tenha alguma utilidade para eles, mas não sabe que eles estão sendo devolvidos à cidade de Sigil.

⊕ PÓR-TAL

A chave do portal é uma conta de vidro vermelha que é consumida na abertura. Quando o portal é aberto, ele parece que vai dar no coração do plano elementar de fogo. Nada além de chamas furiosas podem ser vistas deste lado. Quando um PJ passar através dele, vá para o capítulo III: A Cidadela.

31. QUARTOS DO PRÓCER: Essas câmaras são reservadas para Skall. Embora ele tenha pouco uso para eles, ele mantém a ilusão da vida e se retira para esta sala para ler ou estudar à noite. A porta desta sala é trancada e guardada por um símbolo de medo. As janelas são barradas por muros de força e protegidas por símbolos de desesperança. As paredes e o piso são feitos de argamassa especial que impede a passagem de fases ou

personagens etéreos. Deveria ser impossível para os PJs entrarem aqui.

Mesmo que os PJs consigam entrar, eles descobrirão que Skall tem um familiar tanar'ri muito poderoso (um glabrezu ou hezrou é apropriado) que é mais do que capaz de desmembrar o grupo. O tanar'ri tenta capturar os PJs para serem interrogados por Skall mais tarde.

Os outros quartos neste nível (Área 18) pertencem aos guarda-costas de Skall. Consulte a descrição dos dormitórios para obter detalhes sobre seu conteúdo.

32. LABORATÓRIO DE FACÇÃO: Estes aposentos são reservados para o uso dos magos membros dos Falecidos. Um bom suprimento de materiais mágicos e alquímicos pode ser encontrado aqui. Durante o dia, 1d3 magos Falecidos estão realizando pesquisas ou preparando poções aqui. À noite, quatro zumbis juju ficam vigiando.

Mesas de trabalho compridas alinham-se nas paredes, com estantes e armários com produtos químicos incomuns. Esta sala é obviamente um laboratório de magos. Vários experimentos parecem estar em andamento; há taças borbulhantes, aparelhos estranhos além de páginas e páginas de anotações espalhadas por toda parte.

Nem os magos nem os zumbis permitirão que invasores permaneçam nesta sala, mas se os PJs, de alguma forma, conseguirem evitar a detecção, encontrarão várias coisas interessantes aqui. Uma pesquisa completa mostra 1d6 poções aleatórias e 1d3 pergaminhos aleatórios. Suprimentos mágicos, como pó de diamante, enxofre e pérolas em pó, podem ser encontrados. Se os PJs saquearem essa sala pegando tudo o que tem valor, eles poderão encontrar de 400 a 2.400 (4d6 x 100) po em materiais para vender mais tarde.

33. SANTUÁRIO: Dedicado aos poderes da morte, os vários sacerdotes pertencentes aos Falecidos usam essa câmara para seus afazeres. Geralmente está vazio à noite, mas durante o dia 1d3-1 (0 a 2) clérigos dos falecidos estão aqui envolvidos em orações ou estudos.

Um altar de pedra negra fica no centro desta câmara. Tapeçarias de cor púrpura escura e preto decoram a sala e braseiros ardem nos cantos. De pé diante do altar, está um Falecido vestindo túnicas cerimoniais. Seis esqueletos o cercam, com machados de batalha em suas mãos ossudas. O Falecido se vira assustado quando vocês entram.

O clérigo falecido assume que os PJs são novos recrutas e os dispensa. Escondido no altar está um compartimento oculto com seis peças de uso cerimonial no valor de 75 po cada.

34. CÂMARA DE GUARDA: Existe um portal permanente que leva à cidade do Caos nas Terras de Fora. Seis Falecidos protegem o portal contra qualquer invasão. Ocasionalmente, os Falecidos usam esse portal para contrabandear pessoas para fora de Sigil.

A primeira coisa que chama a atenção de vocês nesta sala é uma única porta brilhante no meio de um muro de pedra. Fora disso a câmara é plana, com móveis necessitando de reparo e uma janela fechada. Um grupo de seis Falecidos está de vigia aqui.

Quando os PJs entram, os guardas assumem que são invasores e exigem a rendição do grupo. O portal é outra rota de fuga de emergência para os PCs, se eles estiverem com sérios problemas. Claro, os guardas têm algo a ver com isso. A menos que os PJs possam inventar uma boa história rapidamente, os Falecidos os atacam.



Dameron

1992

O caminho dos heróis leva a apenas um lugar: o portal do Mortuário para o Plano Elemental do Fogo. O único mistério que resta para os PJs desvendarem espera do outro lado.

CAPÍTULO III: A FRONTEIRA ETERNA

Os Iluminados posicionaram uma pequena ilha de rocha na frente do portal no Plano Elemental de Fogo. Esta ilha é um asteroide de pedra negra, cercado por uma zona de 90 metros de ar respirável. O ar é mantido por uma joia encantada. Fora desta zona segura, o inferno sem fim continua até onde os olhos podem ver.

A Cidadela já foi o palácio de um príncipe efreeti, mas foi abandonada há centenas de anos. Os Iluminados a usam como base no plano do Fogo. Sua localização é ideal para classificar os mortos que passam pelo portal do Mortuário. Os corpos marcados por Toranna no Mortuário são reservados para reavivamento mais tarde, o restante é jogado nas chamas.

Depois que um demente é revivido, clérigos e magos iluminados trabalham para curar ou suprimir a insanidade da vítima. Quando a vítima fica lúcida novamente, é feita uma farsa de intervenção divina para que o demente sirva de bom grado como agente dos Iluminados. Uma vez por semana, os

agentes de Marvent ativam o portal da Ala Inferior e transportam os novos recrutas de volta para Sigil.

Uma vez que os PJs chegaram tão longe, eles devem identificar os residentes da Cidadela como inimigos. Existem três planos de ataque que os jogadores provavelmente usarão: eles podem atacar a Cidadela, eles podem se disfarçar de mortos, ou podem tentar blefar, fingindo fazer parte do plano.

♦ **Ataque.** Atacar a Cidadela é bastante fácil. Os heróis podem usar qualquer variedade de táticas. A resistência será leve no início, já que os Iluminados não esperam um ataque vindo do Mortuário, mas os vilões rapidamente se organizam e se mobilizam para enfrentar a ameaça.

♦ **Disfarçados.** Esperançosamente, os PJs se deram ao trabalho de marcar a si mesmos! Caso contrário, os Iluminados os jogarão casualmente no Fogo assim que chegarem à Área 1. Se marcados, os PJs são levados para a Área 16 e colocados nas celas até serem revividos.

♦ **Blefe.** Um blefe só funciona se os PJs obtiveram os detalhes do plano de Toranna antes de virem para cá. Os Iluminados não estão esperando reforços ou mensagens, então os PJs precisam inventar uma história crível. Se eles conseguirem, receberão livre acesso a Cidadela.

NOTA DO MDM: A menos que um PJ seja protegido magicamente, a exposição durante uma rodada ao Plano Elemental de Fogo é suficiente para matar um personagem se ele falhar em um teste de resistência contra a morte. Mesmo se bem-sucedido, o PJ sofre 5d10 pontos de dano - provavelmente o suficiente para matar qualquer PJ de baixo nível.

O último encontro deste capítulo, "Os Iluminados", pode ser realizado em qualquer lugar da Cidadela. Imogen lidera seus guardas de elite contra o grupo dos PJs quando a presença dos heróis é descoberta; eles caçam os PJs para pôr fim ao ataque. Realize este encontro no momento mais dramático possível.

BEM VINDO A
LUZ, PARVO.

COMANDANTE IMOGEN
DOS ILUMINADOS.

PARA UM MORTE
RECÉM-CHEGADO

A CIDADELA D⊕

F⊕G⊕

1. PLATAFORMA DE RECEBIMENTO: Este terraço é a extremidade receptora do portal do Mortuário. O portal é bidirecional e, desde que um personagem tenha uma conta de vidro vermelho, ele poderá ser aberto à vontade. O portal fica virado para as chamas e a 1 metro acima do nível do terraço. Visto do outro lado parece levar diretamente às chamas.

Vocês pisam em falso em um amplo terraço de pedra, um meio-fio baixo o circunda. Atrás e acima de você, uma parede de rocha pura barra o caminho. Um conjunto de escadas de pedra desce do terraço ao longo da face do penhasco. A plataforma tem vista para o Plano Elemental de Fogo, um inferno furioso que circunda toda a ilha rochosa. Um abismo de chamas sem fundo está embaixo da plataforma. Quatro homens armados olham para vocês com suspeita quando vocês chegam na plataforma. "Eu não sei quem vocês são ou para onde pensaram que estavam indo, mas vocês vieram ao lugar errado, parvos" fala um. "Larguem suas armas!"

Se os PJs chegarem fingindo de morto, os homens armados simplesmente pegam seus corpos e os empilham ao lado da parede do penhasco.

Três dos homens são guardas iluminados (veja a lista dos NPCs na contracapa) e o quarto é Alver Kend, um sacerdote iluminado que supervisiona o manuseio dos dementes na plataforma. Se uma luta começar, Alver ordena que um dos guardas vá para a Área 2 para alertar a Cidadela. Alver procura por um conjurador no grupo e usa seu feitiço de silêncio nele. Se um PJ se aproximar a borda da plataforma, ele o alveja com um comando - "Salto!"

Qualquer um desses guardas pode ser interrogado sobre o complexo de construções. Eles sabem aproximadamente o que há em cada sala e como a operação funciona. Os guardas também sabem que a gema na Área 10 não deve ser perturbada por nenhum motivo, uma vez que renova o bolsão seguro ao redor da Cidadela.

2. PLATAFORMA DE GUARDA: Este patamar de pedra está suspenso sobre o espaço vazio, saindo do lado da Cidadela. Os Iluminados o usam como posto de guarda.

Uma plataforma de pedra se projeta do lado do penhasco. Cinco robgoblins bem armados vigiam atentamente a área. Uma ballista carregada e travada está no centro da plataforma sobre um pivô giratório. Os robgoblins desafiam vocês quando vocês sobem as escadas: "Pare! Quem está aí?"

Os robgoblins são mercenários contratados por Marvent para ajudar a manter a Cidadela segura. Eles assumem que os PJs são invasores e começam a atacar. Os robgoblins não estão familiarizados com o plano, mas sabem que pungados e dementes passam por seus postos de vez em quando. Eles também sabem que não devem chegar perto do templo. A ballista não pode ser usada contra a Cidadela.

3. GALERIA INFERIOR: Dementes que tendem ao alinhamento maligno são conduzidos por esse corredor a caminho do encontro com o "avatar" de sua divindade patrona. Quando alguém está sendo programado, os magos usam feitiços de ilusão para fazer com que esta área pareça parte dos Planos Inferiores.

Este corredor é decorado com esculturas sinistras e adornos de parede escura. As alcovas exibem estátuas de demônios ferozes em várias poses grotescas. Um portão de ferro preto fica no fim do corredor, estampado com terríveis runas e maldições. Ossos quebrados e peças de armadura enferrujadas cobrem o chão dessa passagem.

Apesar das aparências, não há nada de particularmente perigoso nessa passagem. No entanto, a porta está presa com um glifo de proteção. Qualquer personagem que se aproximar sem fazer um gesto secreto deve fazer um teste de resistência ou sofrer 1d2 pontos de dano e ficar cego por 1d6+2 rodadas. Ao mesmo tempo, uma boca mágica proclama: "TOLO! AGORA VOCÊ RECEBERÁ A PUNIÇÃO QUE MERECE! AVANCE PARA O SALÃO DO JULGAMENTO!"

4. SALÃO INFERIOR: Esta câmara é o palco para dementes que estão encontrando os "poderes" dos planos Inferiores. Também funciona como sala de reuniões e refeitório; quando as peças teatrais são necessárias, as mesas são removidas e as cozinhas fechadas. No momento, vários robgoblins estão removendo as mesas em preparação para uma performance divina.

As paredes são cobertas por tapetes ou tapeçarias escuras. Um trono de pedra negra repousa sobre um estrado no outro extremo da sala. Braseiros de fumo ficam em ambos os lados do trono. Vários robgoblins estão carregando mesas do centro desta sala para nichos escondidos pelas tapeçarias. Seis mesas já foram arrumadas e quatro permanecem no centro da sala.



Quando as mesas são removidas, a câmara se torna muito mais imponente e ameaçadora.

Há um total de quatro robgoblins aqui. Eles foram temporariamente designados para tarefas na cozinha. Quando os PJs entram, os robgoblins pensam que são novos reforços e deixam os heróis passarem a menos que os PJs façam algo fora do comum. Eles se defendem se atacados.

As alcovas cortinadas contêm vários suprimentos totalizando seis barris de carne salgada, 35 sacos de grãos, quatro peças de carne conservada, duas picaretas, três machados, dois martelos e quatro barris de cerveja fraca.

5. ALOJAMENTO DOS GUARDAS: O grupo de robgoblins contratado por Green Marvent está alojado aqui. A sala também funciona como um posto de vigia, já que suas fendas de flecha apontam deste lado da Cidadela além de comandarem daqui a plataforma do portal abaixo.

Este é um alojamento militar com mais de uma dúzia de beliches e pesados armários nas paredes. Um rack de equipamentos fica no centro da sala. Três buracos de flecha mostram o fogo violento lá fora. Luzes laranjas sinistras brilham através das fendas. Quatro robgoblins estão jogando dados no canto. Quando vocês entram, os robgoblins saltam e agarram suas armas, correndo para o ataque!

Os robgoblins estão usando apenas uma armadura parcial e têm CA 8. Eles podem se armar normalmente. Uma busca nesta sala revela três bruneas, um conjunto de mantos estampados com um olho sonolento (o símbolo dos Iluminados), cinco lanças, dois arcos longos e 24 flechas. Os armários aos pés das camas contêm um total de 78 po, 155 pp e 229 pc.

Os robgoblins foram alistados por Marvent em Praga-Mortal e sabem que as pessoas são recebidas na Área 1, detidas na Área 16 e depois expulsas pela Área 13. Eles não sabem o porquê ou o que lhes está sendo feito.

6. A COZINHA: As tropas iluminadas não desfrutam de muitos luxos aqui e sua dieta é uma das principais dificuldades. A cozinha é pequena, não está bem equipada e os guardas comem mais refeições frias do que quentes.

Uma única lareira suja ocupa uma parede desta cozinha suja.

Alguns balcões espartanos e armários vazios se alinham nas outras paredes da sala. Dois homens corpulentos de avental estão cozinhando um ensopado de aparência suspeita sobre a lareira, temperando-o com quantidades generosas de pimenta.

Como os robgoblins da sala anterior, os cozinheiros assumem que os PJs são reforços recém-chegados, a menos que o grupo comece a brigar. Esta sala possui recipientes para cozinhar, como panelas, frigideiras, e utensílios espalhados por toda parte. Etiquetas como

"farinha", "açúcar" e "carne seca" podem ser encontradas em grandes barris na despensa.



7. ESCADARIA: Esta passagem conecta o Salão Inferior ao Patamar Superior. É muito frequentado por ser o principal acesso a maioria dos quartos da Cidadela. Um conjunto de amplas escadas de mármore vermelho vai abruptamente em direção a uma grande porta dupla no patamar superior subindo em três jogos de 6 metros.

O teto é um arco alto e pontudo suspenso 8 metros acima. Várias portas podem ser vistas da escada e um par de estátuas ameaçadoras ocupa o patamar do meio.

As duas estátuas retratam gárgulas zombeteiras. As gárgulas são uma armadilha: se alguém pisar em uma pedra de gatilho especial no meio do patamar (50% de chance se os PJs não olharem para o chão), as gárgulas disparam chamas rugindo de suas bocas abertas causando 2d6 pontos de dano ao miserável que desencadeou a armadilha e 1d6 pontos para qualquer pessoa a menos de um metro e meio dele (Teste contra paralisação para metade do dano se aplica). Todos os habitantes da Cidadela sabem da armadilha e a evitam.

8. PATAMAR DE BATALHA: Essa plataforma geralmente não é frequentada a menos que algum habitante do plano do fogo ameace a Cidadela. É equipado com uma ballista e 10 lanças para o motor. Vários barris grandes de água, pás e cobertores estão próximos para combater incêndios. A ballista está colocada de modo que não pode ser virado para enfrentar a Cidadela ou qualquer pessoa na plataforma

9. TORRE DE GUARDA: Situada em um pináculo de pedra, essa torre funciona como dormitório, depósito e arsenal. A torre tem na verdade três níveis de altura; o nível abaixo do mostrado no mapa é o arsenal e o nível acima é uma plataforma de batalha no último andar com uma ballista montada.

Dentro da torre há quatro guardas iluminados, incluindo dois arqueiros. Mais dois estão no telhado da torre. Beliches e armários são usados para cerca de uma dúzia de soldados, mas alguns dos guardas estão plantados em outros lugares. Uma porta da torre é feita de ferro e mantida trancada, por isso será extremamente difícil de forçá-la (trate como fechadura arcana para tentativas de Abrir Portas).

Se os PJs envolverem os dois guardas de fora em uma luta, os arqueiros dentro da torre e no telhado ajudarão seus camaradas com tiros cuidadosamente colocados. Todos os guardas que lutam de dentro da torre desfrutam de 75% de cobertura, então os ataques contra eles são feitos com uma penalidade de -4.

Os armários contêm uma variedade de armas e equipamentos incluindo três armaduras de couro, cinco espadas curtas, dois arcos curtos e 45 flechas. Um total de 35 po, 68 pp e 99 pc pode ser coletado em uma cunhagem pequena. O arsenal no térreo armazena 12 lanças, duas cotas de malha e quatro escudos médios. Rações para 200 dias e seis barris de água também são mantidos aqui.

10. SALÃO SUPERIOR: Os Iluminados repararam essa estrutura, um templo de mármore branco, quando descobriram a rocha. Este edifício e a torre são as únicas estruturas acima da superfície da ilha. No interior, um grande altar de pedra branca repousa sob uma cúpula no final do edifício. O sacerdote iluminado Brandal e seu acólito Margram mantêm este edifício em bom estado. Dois guardas iluminados estão ao lado da porta;



3.11.74

Brandal assume que os PJs são intrusos e ordena que os guardas os subjuguem. Se os PJs tiverem uma história muito boa, ele diz a eles para "irem conversar com Imogen antes de começar a passear" e envia um dos guardas para liderar o grupo para a Área 15.

A joia no altar foi encantada por Green Marvent para manter uma atmosfera de ar fresco ao redor da ilha rochosa. Se a gema for quebrada ou removida da rocha, a atmosfera da Cidadela começa a entrar em colapso. Os PJs percebem instantaneamente um aumento na temperatura que rapidamente se torna intolerável. Eles têm um turno para escapar antes que a atmosfera falhe completamente e o local seja dominado pelas chamas ao redor. (Veja "As Chamas", abaixo).

Brandal está por dentro dos detalhes do plano de Fronteira Eterna e ajuda a restaurar os dementes e punçados enviados aqui. Se os PJs tiverem a chance de procurar nesta sala, eles encontrarão duas poções de vitalidade, dois elixires de saúde e quatro poções de cura em um compartimento secreto no altar. O conjunto de peças cerimoniais de ouro vale 350 po e inclui dois castiçais, uma bandeja e um cálice.



Sob uma das estátuas nas alcovas circulares, há um alçapão escondido que leva a uma passagem secreta na Área 15, as câmaras de Imogen. A passagem está protegida por Selo da Serpente Sépia para desencorajar invasores.

11. QUARTOS VAZIOS: Este dormitório é reservado para um grupo de mercenários iluminados que não está aqui agora. O pelotão foi convocado para Praga-Mortal para assumir as funções de guarda lá. Há uma dúzia de beliches e armários vazios com estantes de armas e suportes de armaduras vazios.

Essa área é um local seguro para os PJs descansarem por um curto período de tempo, mas se Imogen decidir procurar sala por sala da Cidadela, ela não sentirá falta deles.

12. TERRAÇO SUPERIOR: Localizado na superfície superior da ilha, este é o segundo ponto mais alto da Cidadela. Apenas a torre e o templo estão mais altos. O terraço é usado para montagens e agrupamentos dos grupos de guarda.

Os PJs encontram um amplo pátio aberto cercado por ameias de pedra com vista para as chamas que assolam a Cidadela. Um par de portas revestidas de ferro leva à encosta no extremo sul do terraço. Um esquadrão de quatro mercenários fica aqui. Quando eles veem o grupo, desafiam os PJs. No final do terraço está uma enorme estátua de pedra de um homem

com armadura olhando para o terraço. Quando os PJs se aproximam, a estátua se vira para olhar e depois vira de volta.

Se uma luta começar, um dos guardas corre para dentro e segue para a Área 16 para obter ajuda e soar o alarme. Se os PJs vierem de dentro, o guarda sai pela passarela leste e segue para a Área 9. São necessários apenas 1d4 + 3 rodadas para trazer reforços para cá.

A estátua é um golem de pedra, colocado aqui por Marvent para se defender das ameaças do Plano Elementar de Fogo. Como o monstro é imune a maioria dos ataques de fogo, ele se sai bem contra os elementais que atacam esse lugar. O golem está programado para aceitar pedidos apenas da Imogen. Suas ordens atuais são atacar quaisquer elementais de fogo que ponham os pés na Cidadela; ele ignora todos os outros intrusos.

13. PORTAL DE MARVENT: Green Marvent mantém contato com a Cidadela através de um portal com Sigil. Este portal foi localizado na ilha antes de Marvent o encontrar e leva a um beco escuro na Ala Inferior de Sigil. Marvent e seus seguidores podem viajar de Praga-Mortal para a Cidadela, pegando um portal comercial para Sigil e, em seguida, usando este portal para viajar de Sigil para o Plano Elementar de Fogo.

A chave para este portal é difícil. Um feitiço de Criar Passagem deve ser lançado no portal, abrindo-o em vez de criar seu efeito normal. Como apenas Marvent é capaz de lançar o feitiço, os Iluminados usam o Mortuário para lidar com a remessa de recrutas.

Esta plataforma se encontra sobre o abismo de fogo do ponto mais baixo da ilha. Na parede do penhasco que margeia a plataforma, um círculo de obsidiana transparente foi incrustado para formar uma porta na rocha. Dois mercenários usando bruneas vigiam aqui. Quando vocês se aproximam, eles ficam surpresos e perguntam: "Quando vocês, aspirados, chegaram aqui? Vocês são nossos reforços? Vocês estão atrasados".

Os guardas confundem os PJs com seus reforços até que eles façam algo para convencê-los do contrário. Os guardas tentam fugir se uma briga começar e parece que eles estão em menor número. Os guardas não sabem qual é a chave do portal, mas sabem que apenas Marvent pode abri-lo lançando algum tipo de feitiço.

14. QUARTO DOS OFICIAIS: Os tenentes de Imogen usam essa câmara como seu alojamento. A sala é compartilhada com o chefe sacerdote Brandal, seu assistente, o chefe dos robgoblins Hurfang e o capitão dos Guardas Trent. Brandal e seu assistente estão no templo, Hurfang e Trent estão aqui.

O dormitório foi reorganizado em aposentos particulares. Cortinas dividem a sala e beliches confortáveis além de mesas podem ser vistas em cada área. No centro da sala, uma mesa de carvalho e cadeiras de madeira funcionam como área

de convivência e bagunça dos oficiais. Um humano corpulento em cota de malha e um robgoblin de aparência forte estão olhando algumas listas. Quando vocês entram, o humano e o robgoblin rapidamente se levantam: "Vocês não são dos nossos", diz o humano.

Hurfang e Trent chamam os guardas. A menos que os PJs possam silenciá-los rapidamente, Imogen os ouve da Área 15 e vem para ajudar com seus guarda-costas em 1d3 rodadas. Hurfang e Trent lutam até a morte, sem esperar um agrupamento. Trent está armado com uma espada longa +1.

Uma pesquisa nos cubículos gera um total de 360 po, 446 pp e 217 pc. Cada NPC mantém seu tesouro e equipamentos extras em um baú trancado. Além disso, o tronco de Brandal contém um símbolo sagrado e quatro frascos de água benta.

15. QUARTO DE IMOGEN: Imogen é comandante da Cidadela e supervisiona suas operações. Ela também é a única maga da guarnição. Seus aposentos são patrulhados por dois guarda-costas que estão do lado de fora da porta.

Dois guerreiros em cota de malha estão do lado de fora desta porta com armas empunhadas. Eles os desafiam quando vocês se aproximam. No interior, os aposentos do comandante são espaçosos e bem mobiliados. A sala externa é um escritório, a sala interna é um quarto de dormir. Ambos são mobiliados com sofás de couro confortáveis, escrivaninhas e mesas de jacarandá. Atrás da escrivaninha grande, encontra-se uma githzerai alta em túnicas cinza. Uma prateleira cheia de livros está atrás dela. Quando vocês entram, ela olha para cima. "Eu não fui avisada sobre nenhum recém-chegado", diz ela desconfiada.

Se atacada, Imogen tenta subjugar o grupo com feitiços. Ela conjura Nublar em si mesma na primeira rodada e segue com uma Teia para dominar o grupo. Ela usará feitiços mais mortais se necessário. Se pressionada, Imogen foge por uma passagem secreta na parede norte, escondida atrás de uma estante de livros.

Uma gaveta trancada em sua escrivaninha contém uma poção de cura, um saco de contas de vidro vermelho, uma bolsa de sete diamantes de 100 po e um pergaminho com três feitiços de Criar Passagem. Outras gavetas contêm correspondências de Green Marvent com instruções para Imogen como "comandar a Cidadela e protegê-la de qualquer ataque". As estantes contêm um total de 60 tomos, a maioria mundanos, mas uma prateleira também contém óleo de invulnerabilidade elementar e uma varinha de ilusão.

Nos aposentos privados de Imogen há um baú trancado guardado por uma armadilha de dardo com mola. Três dardos disparam de dentro do baú, atingindo com um TAC0 de 15 causando 1d3 pontos de dano cada. O baú contém 650 po, 440 pp e um pergaminho de proteção contra elementais. Debaixo da cama há um fundo falso que revela um pequeno compartimento. O compartimento contém seu livro de feitiços.

16. SALA DE VISITAS: Dementes e pungados que estão sendo avaliados ou curados são mantidos aqui em celas trancadas. Atualmente, existem quatro dementes em tratamento. A sala tem



nove celas de pedra ao longo da parede sul e uma área aberta que funciona como guarita. Para sair, seria preciso escapar da cela e depois passar pela guarita. Três mercenários iluminados estão vigiando aqui.

Os guardas disparam o alarme se algo incomum acontecer, alertando outros guardas da Área 12. Eles sabem que os dementes estão sendo tratados e depois enganados, acreditando que morreram e ressuscitaram, mas não sabem como os clérigos estão fazendo isso.

Os dementes são chamados de Alvion, Clarent, Shillman e Ulfwood. Cada um deles era um aventureiro primevo levado à loucura pela simples existência dos planos além de seus próprios mundos. Com um pouco de tempo e assistência mágica (encantar a pessoa, sugestão e remover o medo, todos se mostraram úteis), esses casos podem ser restaurados a sanidade total. Infelizmente, a maioria dos dementes não recebe esse tipo de ajuda quando chega em Sigil como malucos.

Os dementes acreditam que estão esperando no purgatório por uma reunião com seus poderes patronos. Eles são mantidos isolados e não conseguem conversar entre si. Eles continuam surpresos com suas "mortes" e ainda mais surpresos ao descobrir que a vida após a morte é como parece ser.

Alvion e Ulfwood se recusam a falar com os PJs, acreditando que eles são demônios enviados para distraí-los de sua vinda ascensão ao céu. Eles terão que ser dominados para serem resgatados. Clarent é um guerreiro caótico-neutro de terceiro nível que está disposto a se sacrificar em uma briga e acredita em tudo o que lhe dizem. Shillman é um clérigo de segundo nível que está desiludido com os "fatos" da "vida após a morte" que experimentou - ele se mexe em choque, seguindo instruções como um autômato. Nenhum dos dementes tem armas ou armaduras.



⊕ S ILUMINADOS ⊕

Imogen finalmente percebe que a Cidadela está sob ataque e rapidamente mobiliza as defesas da base. Ela leva seus dois guarda-costas, Hurfang e Trent da Área 14, e os quatro guardas que estavam de folga dentro da torre de guarda (Área 9). (Se algum desses personagens foi morto, eles não estão disponíveis para as tropas de Imogen.) Onde quer que os PJ estejam, ela os localiza e os confronta. Esse encontro deve ocorrer cerca de 1 a 3 turnos após os PJs terem feito algo para levantar suspeitas e deve ser realizado no momento mais dramático possível.

Vocês ouvem o ranger de uma armadura e passos pesados logo à frente. De repente, um bando de homens armados escoltando uma alta mulher githzerai aparece. Ranger de lâminas conforme os guardas desembainham suas espadas. A githzerai os detém com um gesto. "Vocês não têm ideia de com quem estão lidando", ela diz com raiva. "Nós somos os Iluminados e não permitimos que tolos como você interfiram em nossos planos! Vocês foram pegos, todos vocês. Rendam-se agora ou Chamas!"

Se os PJs se renderem, Imogen ordena que seus guardas avancem para desarmar o grupo e amarrar cada personagem. Os PJs serão mantidos nas celas da Área 16 enquanto Imogen entra em contato com Green Marvent para obter instruções. Se você, como Mestre, estiver se sentindo gentil (ou os jogadores tiverem interpretado muito bem e gostado da aventura), permita que os PJs tentem uma fuga antes que Imogen receba a ordem de execução de Marvent dois dias depois.

Se os PJs lutarem ou tentarem fugir, os Iluminados atacam ferozmente. Eles ignoram quaisquer perdas entre os guardas, mas se dois de três dos personagens nomeados caírem, o sobrevivente ordenará que as tropas restantes se retirem e tentará reunir o maior número possível de guardas para lidar com a ameaça. Imogen mobilizará o golem de pedra se ela for derrotada neste encontro.

AS CHAMAS

Execute esse quando os PJs destruírem ou removerem a gema que mantém a atmosfera da Cidadela.

Vocês veem o deslumbrante brilho azul da gema de repente brilhar em laranja e se esvaecer completamente em preto. A joia se torna inútil. Imediatamente o estrondo silencioso das chamas que vocês ouviam o tempo todo se torna uma explosão estrondosa que quase os ensurdece. A temperatura começa a subir rapidamente. Em menos de um minuto, vocês estão suando muito. Em três minutos, combustíveis como papel começam a arder e fumaçar. Vocês percebem que tem que fugir agora ou nunca!



FINALIZAND⊕ A AVENTURA

O cenário mais gratificante é que os PJs resgatem os dementes, destruam a gema que renova a atmosfera da Cidadela e depois escapem pelo portal de volta a Sigil. Se eles não atingirem esses objetivos, poderão sair e retornar mais tarde para pôr fim à operação de Marvent - embora os Iluminados reforcem suas defesas para quaisquer ataques subsequentes contra a Cidadela.

Se os PJs falharem e forem capturados por Imogen, as coisas não terão necessariamente acabado. Eles estão presos na Área 16 até o próximo portal que se abre para Sigil. Um Mestre generoso pode permitir que os jogadores planejem uma fuga e depois continuem seu ataque à Cidadela. Se os PJs tiverem sucesso, eles retornam a Sigil como heróis de sua facção e recebem um descanso bem merecido, bem como um pouco de troco.

NOTA DO MDM: Se os PJs completarem a aventura resgatando os dementes e destruindo a Cidadela, um prêmio de Experiência de 1.000 pontos por personagem sobrevivente é apropriado. Reduza esse valor se os PJs precisaram de muita ajuda para passar pela aventura.



A ALA DO CORTIÇO

O BLOCO DO
AÇOUGUEIRO

O
MORTUÁRIO

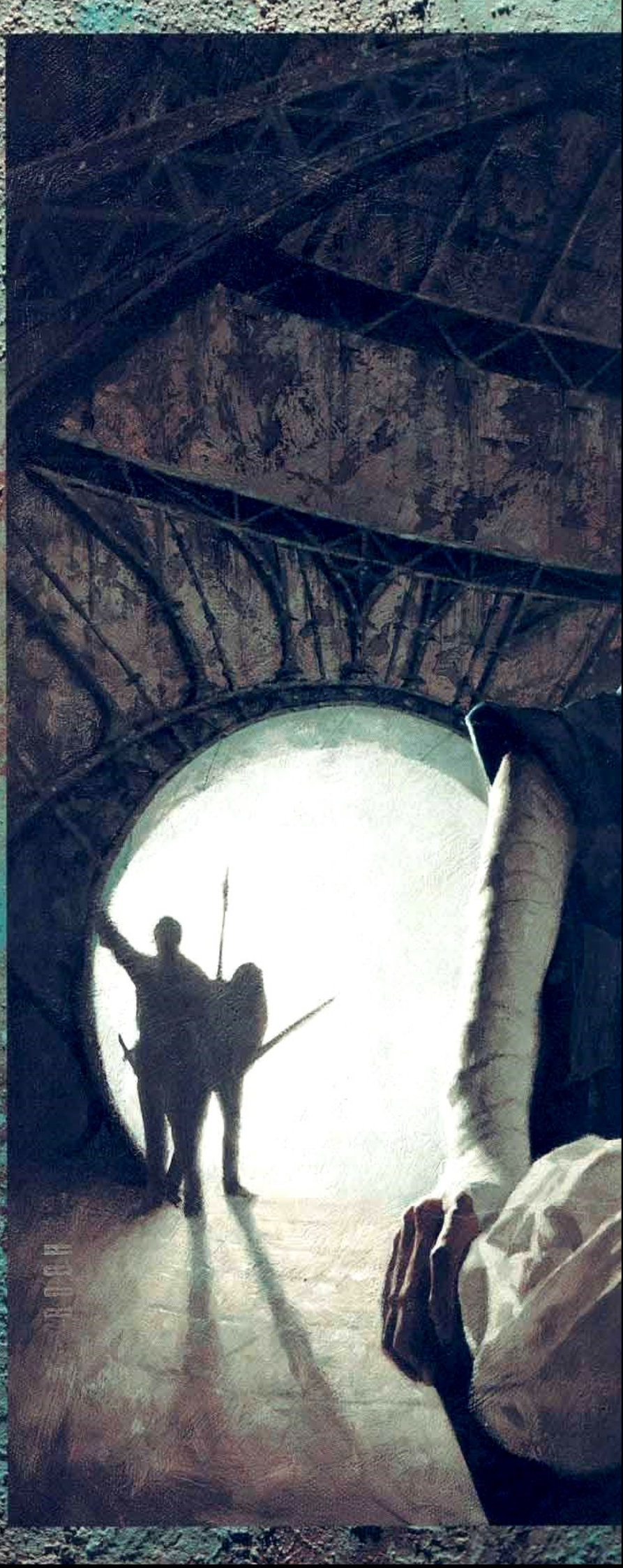
O
CORTIÇO

A
PORTARIA

O POÇO
DE SANGUE

O MERCADO
NOTURNO DA
PORTARIA



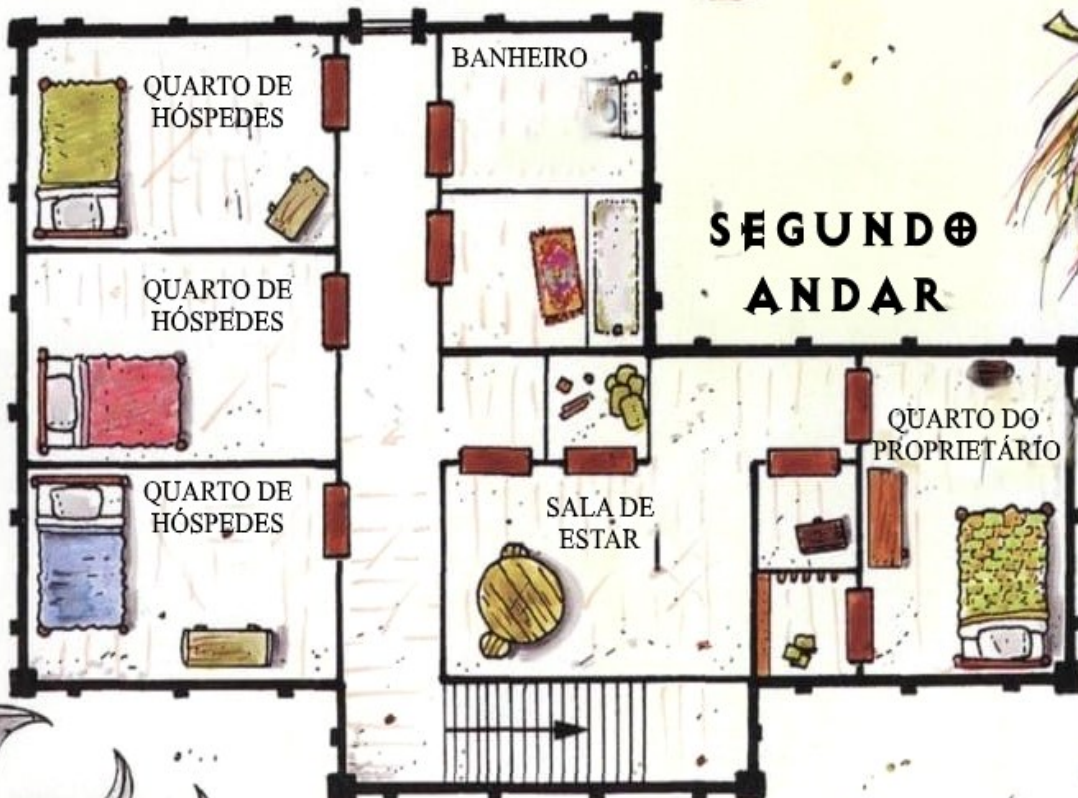




PRIMEIRO ANDAR



A TABERNA VELA NEGRA



SEGUNDO ANDAR



Lazz
94

TABELA DE NPCs DO MESTRE

O HOMEM DANÇANTE (F3): CA 10 (sem armadura); MV 12; DV 3d10; hp 22; TAC0 18; #AT 2; Dano 1d3 + 3 (fúria insana); AL CN (variável); XP 120.

TYLARIC ASA DE TEMPESTADE (F3): CA 5 (cota de malha); MV 12; DV 3d10; hp 22; TAC0 18; #AT 1; Dano 1d8+2 (espada longa); HE especialista em espada longa; 12 po, 19 pp; AL CB; XP 120.

MOURNER TOM (T2): CA 7 (armadura de couro, Destreza); MV 12; DV 2d6; hp 8; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d4 (adaga); HE habilidades de ladrão; 2 po, 4 pp, 17 pc; AL NM; XP 65.

SACERDOTE DESCONEXO (P3): CA 5 (brunea, escudo); MV 12; DV 3d8; hp 16; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d6+1 (maça); HE feitiços benção, comando; ajuda; AL CN; 11 po, 20 pp; XP 120.

ELIATH (W4): CA 6 (feitiço de armadura em efeito); MV 12; DV 4d4; hp 9; TAC0 19; #AT 1; Dano 1d4+1 (adaga +1); HE feitiços amizade, área escorregadia, mísseis mágicos; invisibilidade, fechadura arcana; 18 po, 27 pp, 4 pc; AL LN; XP 270.

ZAREN (T2): CA 8 (armadura de couro); MV 12; DV 2d6; hp 7; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d6 (clava); HE habilidades de ladrão; 11 po, 37 pp; AL NM; XP 65.

HURFANG (COMANDANTE HOBGOBLIN): CA 3 (loringa segmentada, escudo); MV 9; DV 3d8; hp 16; TAC0 17; #AT 1; Dano 1d6 + 3 (maça, Força); 28 po, 33 pp, 18 pc; AL LM; XP 120.

TRENT (F3): CA 4 (cota de talas); MV 12; DV 3d 10; hp 23; TAC0 18; #AT 1; Dano 1d6+6 (espada curta +1); HE especialista em espadas curtas, Força 18/05; 44 po; AL NM; XP 270.

BRANDAL (P4): CA 5 (cota de malha); MV 12; DV 4d8; hp 19; TAC0 18; #AT 1; Dano 1d4+3 (martelo de guerra +2); HE feitiços curar ferimentos leves, detectar magia, remover medo; imobilizar pessoa, revelar alinhamento; 15 po, 28 pp, 4 pc; AL LM; XP 270.

GRUPOS DE MONSTROS

COLETORES OU ARTÍFICIES (5 OU 12): CA 10; MV 12; DV 1d6; hp 3 cada; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d6 (clava); 1d6 po cada; AL N; XP 7 cada.

DESOLADOS OU MEMBROS DA PATRULHA (5 OU 4 E 5) (F1): CA 5 (cota de malha); MV 12; DV 1d10; hp 6 cada; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d8 (espada longa) ou 1d4 (besta leve); 3d6 po, 4d10 pp cada; AL N; XP 35 cada.

MERCENÁRIOS DOS DESCONEXOS (6) (F0): CA 6 (brigandina, escudo); MV 12; DV 2d4 hp; hp 4 cada; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d6 (espada curta); 2d6 pp, 3d8 pc cada; AL NM; XP 15 cada.

VÂNDALOS DO VALETE SOMBRIO OU GUARDAS ILUMINADOS (4 OU ?) (F0): CA 4 (cota de malha, escudo); MV 12; DV 2d4 hp; hp 5 cada; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d8 (espada longa) ou 1d4 (adaga); 3d6 po, 4d10 pp, 3d8 pc; AL NM; XP 35 cada.

FALECIDOS, GUARDAS DE ELITE (6*) (F1): CA 3 (armadura simples); MV 12; DV 1d10; hp 6 cada; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d10 (alabarda) ou 1d6 (espada curta); 4d10 pp; AL N; XP 35 cada.

CAPITÃO FALECIDO (GITHZERAI F3/W3): CA 3 (loringa segmentada, escudo); MV 12; DV 3; hp 14; TAC0 18; #AT 1; Dano 1d8 (espada longa); HE feitiços mísseis mágicos, sono; detectar pensamentos; 4d8 po, 4d10 pp, 2d6 pc; AL N; XP 175.

FALECIDO NORMAL (F0): CA 7 (loringa); MV 12; DV 1d6; hp 4 cada; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d6 (espada curta); 2d6 po, 3d6 pp, 3d6 pc; AL N; XP 15 cada.

SACERDOTE FALECIDO OU ILUMINADO (P3): CA 5 (brunea, escudo); MV 12; DV 3d8; hp 14; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d6+1 (maça); HE feitiços comando, causar medo; imobilizar pessoa; 4d6 po, 4d10 pp, 4d6pc; ALN; XP 120.

MAGO FALECIDO (W5): CA 6 (feitiço de armadura); MV 12; DV 5d4; hp 14; TAC0 19; #AT 1; Dano 1d6 (cajado) ou 1d3 (dardo); HE feitiços encantar pessoa, leque cromático, escudo arcano, muralha de névoas; Flecha ácida de Melf, reflexos; toque vampírico; 2d6 pp, 3d8 po, 4d10 pp; AL NM; XP 420.

ZUMBIS (*): CA 8; MV 6; DV 2d8; hp 9 cada; TAC0 19; #AT 1; Dano 1d8; DE imune a encantamentos, imobilização, sono, morte mágica, envenenamento e dano frio; AL N; XP 65 cada.

ESQUELETOS (4*): CA 7; MV 12; DV 1d8; hp 5 cada; TAC0 19; #AT 1; Dano 1d6; DE imune a encantamentos, imobilização, sono, morte mágica, envenenamento e dano frio. Armas do tipo S ou P causam metade do dano; AL N; XP 65 cada.

MONSTROS ESQUELETOS (8*): CA 6; MV 12; DV 6d8; hp 27 cada; TAC0 15; #AT 1; Dano 2d8; DE imune a encantamentos, imobilização, sono, morte mágica, envenenamento e dano frio. Armas do tipo S ou P causam metade do dano; AL N; XP 650 cada.

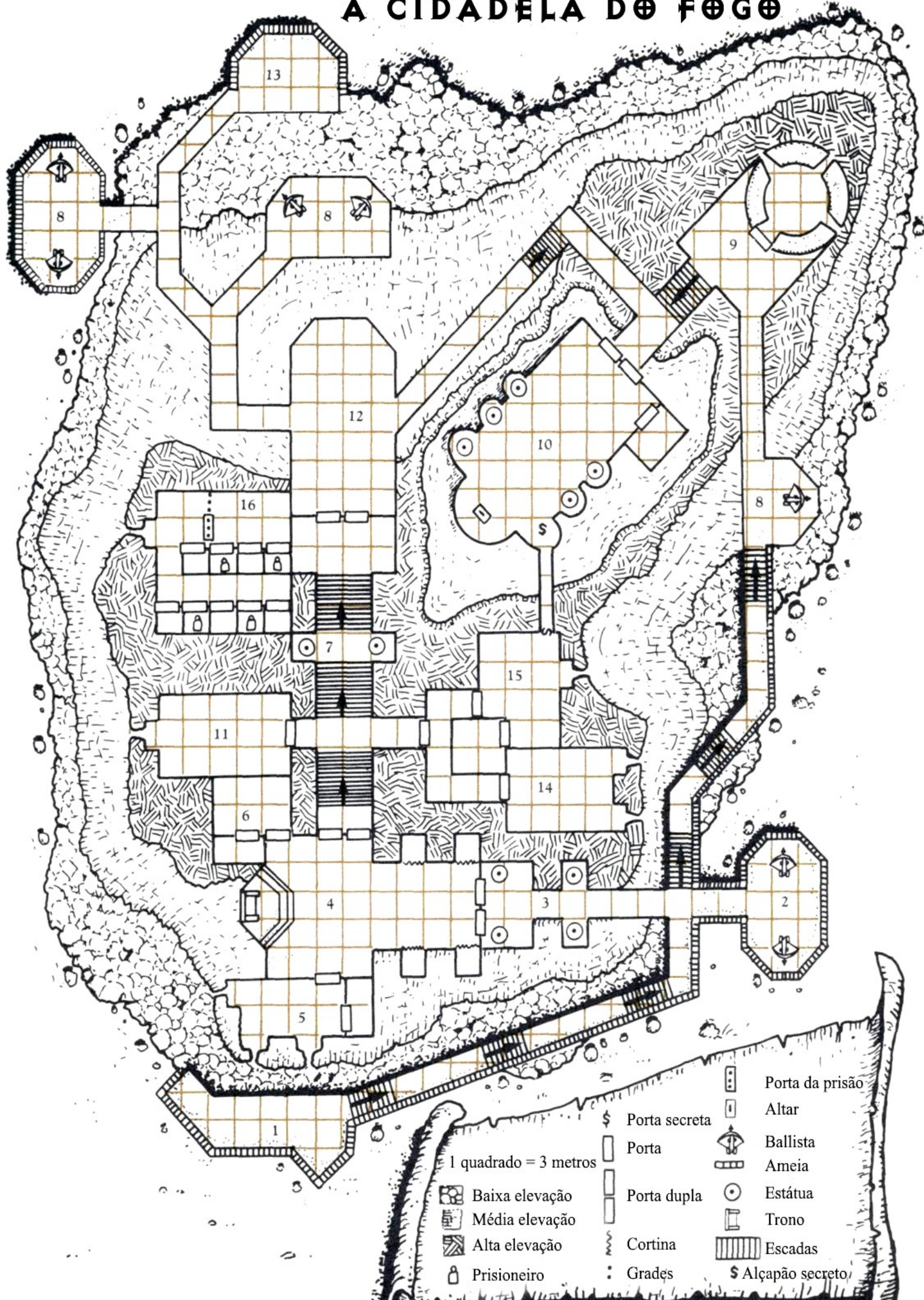
ROBGOBLINS (*): CA 5; MV 9; DV 1 + 1; hp 6 cada; TAC0 19; #AT 1; Dano 2d4 (morningstars) ou 1d6 (arco curto); 2d8 po, 3d8 pp, 2d10 pc; AL LM; XP 35 cada.

GOLEM DE PEDRA (1): CA 5; MV 6; DV 14; hp 60; TAC0 7; #AT 1; Dano 3d8; HE feitiço de lentidão a cada duas rodadas; DE imune a maioria de feitiços, atingido apenas por armas +2; AL N; XP 8,000.

DEMENTES (F0): CA 10; MV 12; DV 1d6 hp; hp 4 cada; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d2 (desarmados); AL N (variável); XP 7 cada.

* Veja o texto para variações.

A CIDADELA DO FOGO

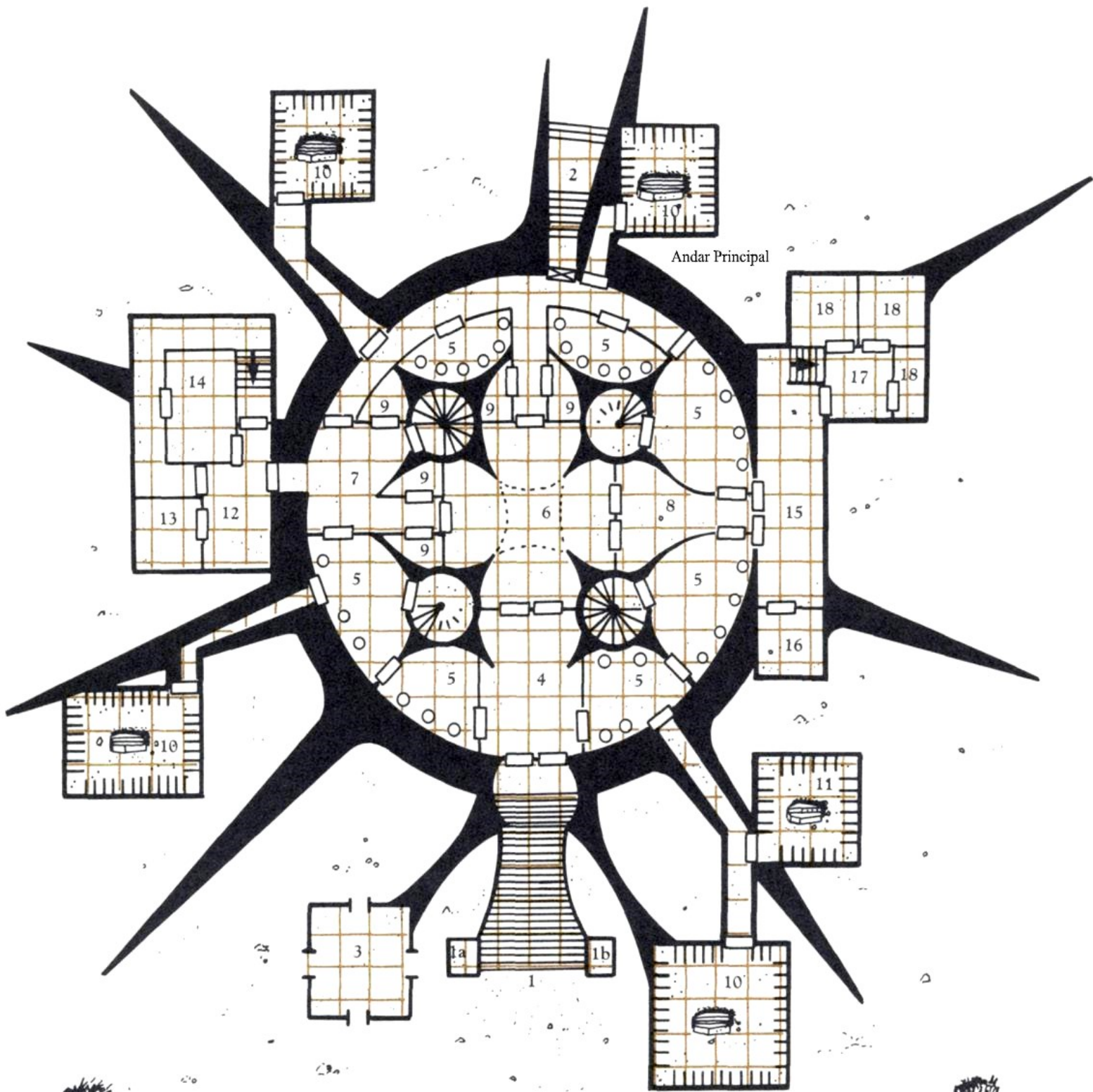


1 quadrado = 3 metros

- Baixa elevação
- Média elevação
- Alta elevação
- Prisioneiro

- Porta secreta
- Porta
- Porta dupla
- Cortina
- Escadas
- Grades

- Porta da prisão
- Altar
- Ballista
- Ameia
- Estátua
- Trono
- Alçapão secreto



⊕ M ⊕ R ⊕ U ⊕ A ⊕ R I O ⊕

Porta

Janela



Escadas (subindo)



Escadas em espiral (descendo)

Porta dupla

Arco



Escadas (descendo)



Sarcófago

Porta barrada

Nicho Funerário

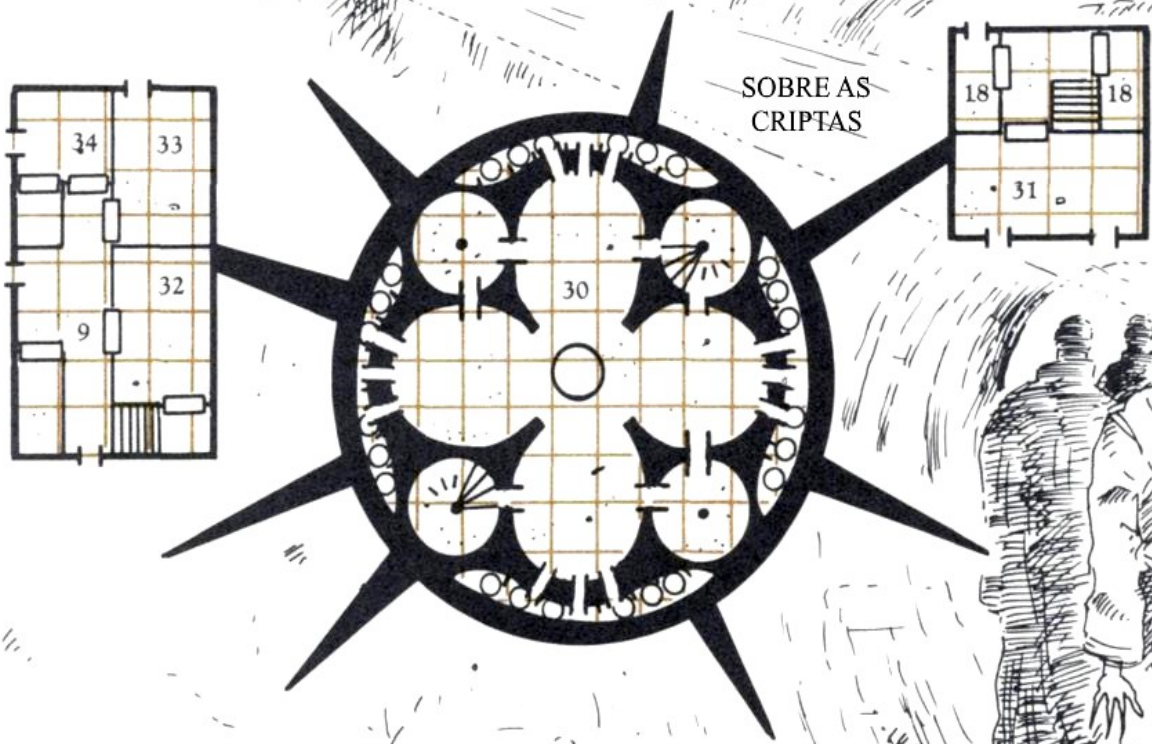
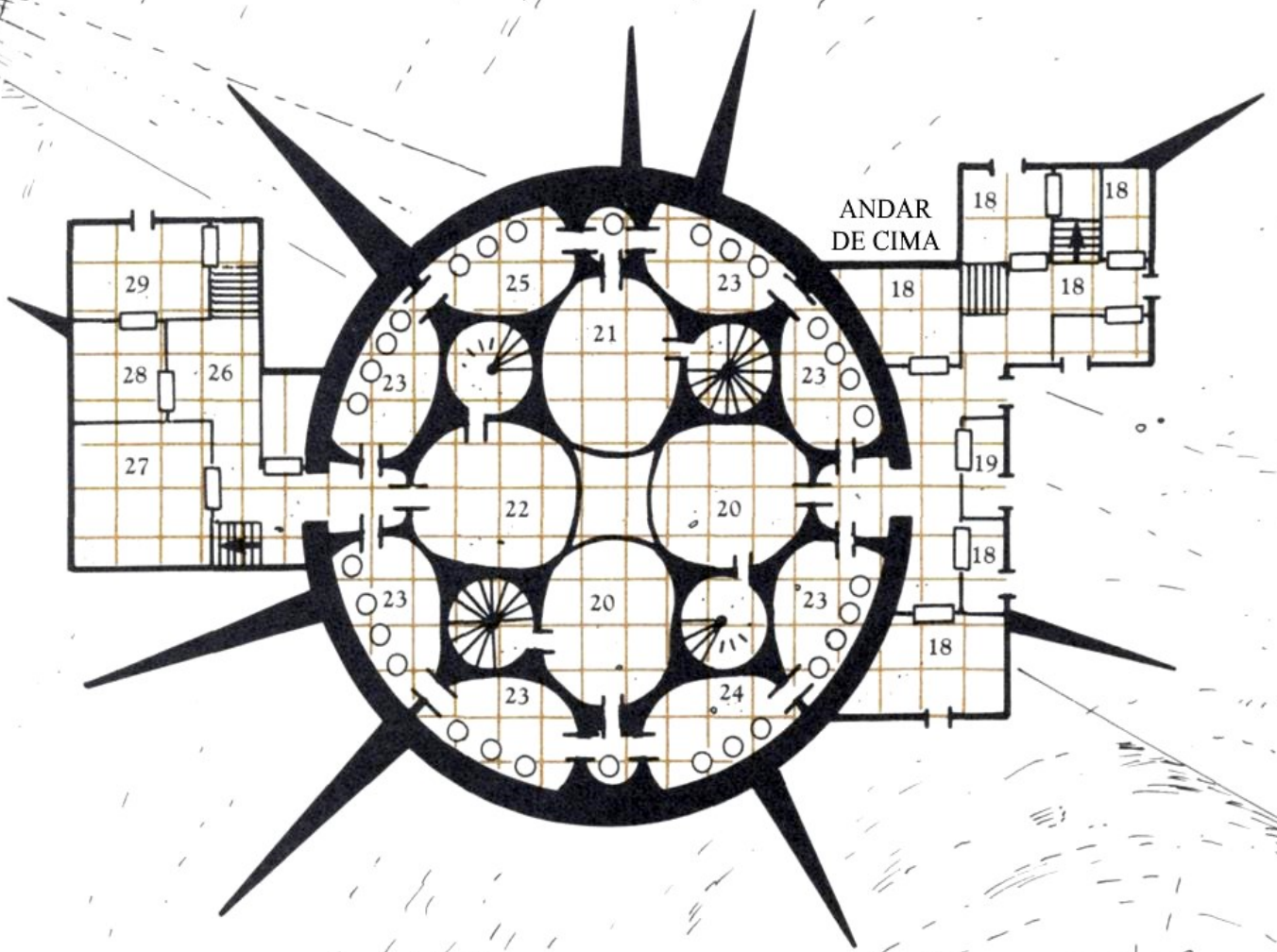


Escadas em espiral (subindo)



Portal

1 quadrado = 3 metros



PLANESCAPE

SCAPE™

AVENTURA

DE 4 A+É 6 JOGADORES DO 1º AO 5º NÍVEL

A FRONTEIRA ETERNA

Por

L. Richard Baker III

Bem-vindo à gaiola, amigo. Você vai querer tomar cuidado em Sigil - parece que todo aspirado aqui tem uma maneira de esfolhar um vândalo sem noção e você não é exceção. Além disso, há algo acontecendo no Cortiço que está tumultuando as facções e a informação é que você é o aspirado que vai cuidar disso: dementes e pun-gados estão acordando no Registro, mas eles não tem ficado lá. Eles volta-ram para Sigil com mentes restauradas, contando histórias da Fronteira Eterna. Contudo o ar está ficando sujo aqui na gaiola e logo haverá sangue derramado se alguém não descobrir a sombra das coisas, e rápido!

A Fronteira Infinita é uma aventura de PLANESCAPE™ para um grupo de quatro a seis personagens do 1º ao 5º nível. Os jogadores são apresentados à cidade de Sigil - a gaiola, como alguns chamam! Dentro dessa encruzi-lhada para os planos, uma trama sinistra se desenrola, levando os heróis à parte mais perigosa e desesperada da cidade - a favela em ruínas conhecida como Cortiço. Os personagens dos seus jogadores têm o que é preciso para enfrentar a Fronteira Eterna - e ir além?