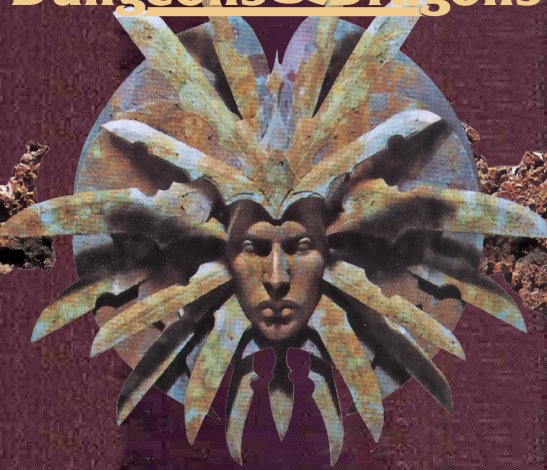


Advanced  
**Dungeons & Dragons**

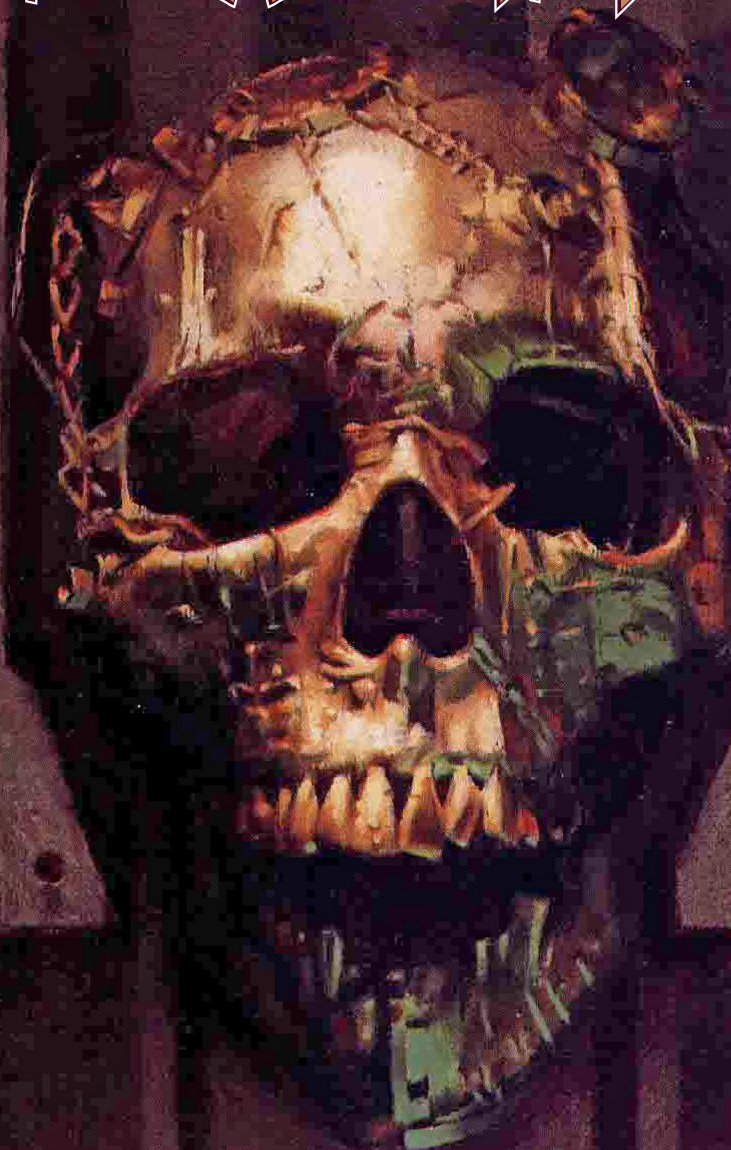
**PLANE**



**SCAPE**

GENÁRIO DE CAMPANHA

**CARTILHA DO JOGADOR**  
PARA AS  
**TERRAS DE FORA**



# Tradução PT-BR: Castellani

Quaisquer sugestões ou opinião a respeito da tradução, entrar em contato com [recastellani@gmail.com](mailto:recastellani@gmail.com)

Quaisquer dúvidas e/ou opinião a respeito da diagramação, entrar em contato comigo, pelo e-mail: [rpggerros@hotmail.com.br](mailto:rpggerros@hotmail.com.br)

Versão desta Edição:  
A Player's Primer to the Outlands V1.0

Diagramação PT-BR:  
Paulo César

Dedico o meu trabalho a minha mãe falecida em 2017.  
Obrigado por ter me comprado a Caixa de Dungeons e  
Dragons da Grow!

# ♦ CARTEIRA DO JOGADOR ♦ PARA AS TERRAS DE FORA

<b>BEM-VINDO AS TERRAS DE FORA.....</b>	<b>2</b>	Xaos.....	27
Usando o Livro .....	3	Outras Localizações nas Terras de Fora .....	28
Usando o CD.....	3	Tribos Bariaur .....	28
Uma Palavra de Alerta.....	3	O Tribunal da Luz .....	28
O Mimir .....	4	A Montanha dos Anões .....	29
Uma Visão Geral das Terras de Fora.....	4	O Reino de Gzemnid.....	29
Movendo-Se pelas Terras de Fora.....	5	Eremitérios.....	29
Magia nas Terras de Fora.....	6	O Reino Oculto.....	29
Chaves Mágicas .....	7	O Interior.....	29
Chaves de Poder .....	7	Domínios de Ilsensine.....	29
Um Passeio pelas Terras de Fora .....	7	Vilas Independentes.....	29
Automata.....	8	Cume de Ferro .....	30
Bedlam .....	10	Patrulhas Perdidas .....	30
Êxtase.....	13	O Mausoléu de Chronopsis.....	30
Excelsior .....	15	A Procissão dos Modrons .....	30
Faunel.....	16	O Palácio do Julgamento .....	30
Fortitude .....	17	O Reino das Norns.....	30
Glorium .....	18	O Rio Ma'at.....	31
Desesperança .....	19	Pântano de Semuanya.....	31
Praga Mortal.....	21	Reino Minúsculo de Sheela Peryroyl.....	31
Caixa Torácia.....	22	O Pináculo.....	31
Rigus .....	23	Thebestys e Patrimônio de Thoth.....	31
Sylvania.....	24	Tir Fo Thuinn .....	31
Tocha.....	25	Tir Na Og.....	31
Portão do Comércio.....	26	Laboratório de Tvashtri.....	32
		Castelos Andantes.....	32

## CRÉDITOS

Designer: Jeff Grubb ♦ Editor: Ray Vallese  
 Artista da Capa: Robh Ruppel ♦ Artista Conceitual: Dana Knutson  
 Artista da Arte do Interior: Tony DiTerlizzi ♦ Coordenador Gráfico: Sarah Feggrestad  
 Coordenador de Arte: Peggy Cooper ♦  
 Coordenador Eletrônico de Pré-Impressão: Tim Coumbe ♦ Tipografia: Angelika Lokotz  
 Cartografia: Rob Lazzaretti ♦ Arte das Bordas: Robert Repp ♦ Design Gráfico: Dee Barnett, Dawn Murin  
 Revisão de projeto: Wolfgang Baur, Michele Carter, Bill Slavicsek  
 Tradução PT-BR: Castellani ♦ Diagramação PT-BR: Paulo César

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



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

# BEM-VINDO AS TERRAS DE FORA

Sigil estava viva. Pelo menos, a Jaula parecia viva, com o empurrão e a agitação da vida pulsando por suas ruas. Um indivíduo não podia perambular na cidade sem esbarrar em humanos, modrons, tanar'ri, demônios, devas, bariaur — quase todos os tipos de seres conhecidos (e alguns desconhecidos também). Havia postulantes, planares e, é claro, os sempre presentes primevos (e sempre trouxas).

É fácil identificar os primevos que são novos nos planos — eles têm um visual de palermas em seus rostos. O fato é que um grupo deles estava parado no meio da estrada como o café da manhã de um ghoul, o resto do multiverso fluindo ao redor deles (e um ou dois parvos pegando suas bolsas por uns trocados perdidos). Eles tinham ouvido falar dos intermináveis planos onde um aspirado poderia encontrar coisas que ele nunca sonhou, mas agora, tendo chegado a Sigil, eles não sabiam o que fazer a seguir.

O guerreiro do grupo desdobrou o grande mapa que tinham obtido de um sábio no Vale das Sombras. Naturalmente, o mapa era quase inútil nesse caso — afinal, poucos sábios no Primário conhecem a sombra dos planos. “Ok”, disse o vândalo, seus olhos vagando pelo mapa. “Deve haver uma porta para Glorium por aqui, em algum lugar...”

“Não, seu tolo!”, rebateu o ladino. “Essa é a cidade-portal de Gladshiem. Nós estamos indo para Bitopia. Onde está sua cidade-portal?” “Não sei”, disse o vândalo, olhando para o mapa, “mas quão longe ela pode estar?”

Só então, um silvo baixo cortou magicamente a multidão, fazendo cócegas em seus ouvidos e fazendo-os se virar. O sussurro serpenteou de volta para um mascate e sua banca em um beco próximo — um beco que não estava lá um minuto antes.

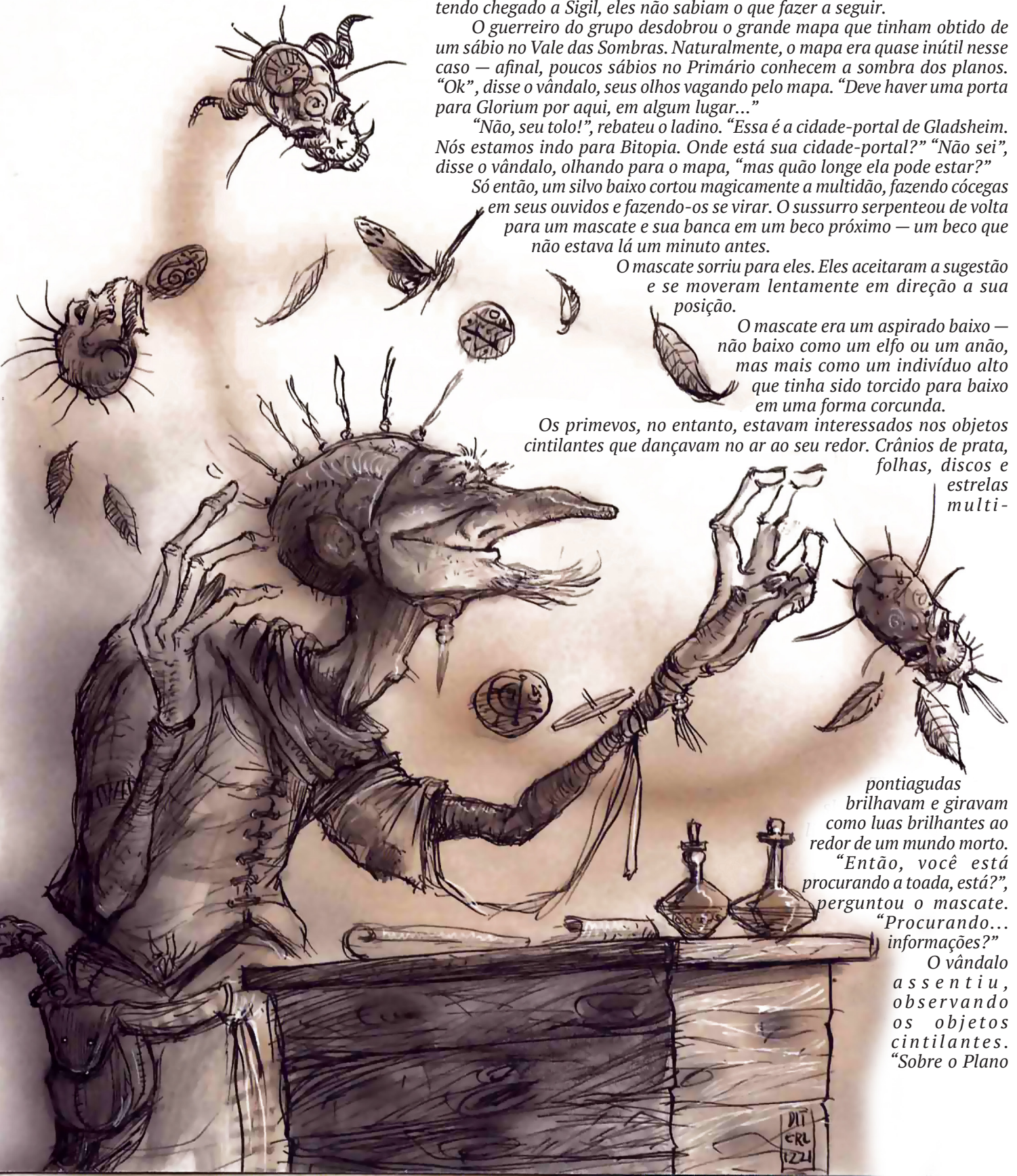
O mascate sorriu para eles. Eles aceitaram a sugestão e se moveram lentamente em direção a sua posição.

O mascate era um aspirado baixo — não baixo como um elfo ou um anão, mas mais como um indivíduo alto que tinha sido torcido para baixo em uma forma corcunda.

Os primevos, no entanto, estavam interessados nos objetos cintilantes que dançavam no ar ao seu redor. Crânios de prata, folhas, discos e estrelas multi-

pontiagudas brilhavam e giravam como luas brilhantes ao redor de um mundo morto. “Então, você está procurando a toada, está?”, perguntou o mascate. “Procurando... informações?”

O vândalo assentiu, observando os objetos cintilantes. “Sobre o Plano



DT  
ERL  
(22)

da Concordância — uh, quero dizer, as Terras de Fora.”

O mascate soltou uma gargalhada. Com uma mão paralisada, ele estendeu a mão e pegou um dos crânios do ar. Ele ofereceu ao guerreiro como um pedaço de fruta. “Pergunte”, disse ele. “Aponte e pergunte”.

O vândalo cuidadosamente pegou o crânio em suas mãos, mal segurando-o por um segundo antes de deixá-lo ir. Ele flutuou e pairou no ar, virando-se lentamente para encará-lo. Ele apontou para o crânio prateado com um dedo cauteloso. “Ok, uh, qual é a cidade-portal de Bitopia?”

Clicando suavemente, o crânio não disse nada por alguns segundos. Então começou a falar, dando a toada rápido na cidade de Portão do Comércio. O mascate sorriu e uma venda foi feita.

Os primevos se afastaram da banca, passando o crânio para trás e para frente entre eles enquanto batiam nas ruas lotadas da Jaula. O ladino deu uma última olhada ao redor, mas o mascate, suas mercadorias e o beco desapareceram.

## USANDO ⊕ LIVRO ⊕

Este livreto é um prático guia de viagem para as Terras de Fora, um dos muitos Planos Exteriores. As Terras de Fora podem ser perigosas, e os novos aspirados na área precisam conhecer a sombra das coisas — para onde ir, quem ver e o que fazer. Naturalmente, o mais importante é quem e o que evitar, e isso também está aqui.

A primeira parte do livro é uma introdução geral às Terras de Fora. Ele fala sobre o mimir, um novo item mágico que pode se tornar o melhor amigo de um aspirado. Em seguida, ele dá uma visão geral das próprias Terras de Fora: como o lugar funciona, como se locomover e como lidar com magia.

A maior parte do livro é uma visão mais detalhada das cidades-portais e outros locais que um aspirado pode querer explorar (ou evitar). Embora essas seções não digam a um só indivíduo tudo o que ele gostaria de saber, elas provavelmente o pouparão de uma morte rápida demais.

Todo esse material é para os jogadores lerem, consultarem, debaterem e interpretar. Algumas delas são ainda mais ampliadas no *Cenário de Campanha de PLANESCAPE*, e algumas delas são novas, revelando locais não cobertos naquele produto. Este livro também contém rumores (ganchos de aventura) que um Mestre pode usar para criar suas próprias aventuras nas Terras de Fora.

## USANDO ⊕ CD


O CD que acompanha o livro revela a sombra nos planos em geral e as Terras de Fora em particular. O fato é que o CD tem todo o conhecimento do mimir (mais detalhado na página 4), que os jogadores podem comprar, roubar, encontrar ou receber. Durante o jogo, os jogadores geralmente devem ter acesso livre ao CD (perguntando ao mimir uma pergunta e então tocando a faixa apropriada). No entanto, o Mestre deve controlar esse acesso quando necessário. Por exemplo, se o mimir estiver sob os efeitos de uma magia *Enfraquecer o Intelecto*, ele simplesmente cuspirá rabiscos para fora de sua caixa de ossos, e o Mestre deve dizer aos jogadores para ouvirem a faixa de mau funcionamento.

A contracapa deste livro mostra o que é encontrado em cada faixa. Os jogadores são bem-vindos para ouvi-los imediatamente — em outras palavras, seus personagens perguntam ao mimir sobre todos os tópicos da lista de faixas. Claro, eles podem pagar a música por ter tanta pressa. Mais tarde no jogo, eles podem encontrar-se correndo por suas vidas de alguns sangues particularmente desagradáveis, incapazes de lembrar exatamente onde eles ouviram como dar a risada a eles.

## UMA PALAVRA DE ALERTA

A toada deste livro e CD é tratada como proveniente de fontes nas Terras de Fora. Algumas delas podem estar equivocadas, mal informadas ou simplesmente erradas. Além do mais, o Mestre pode modificar ou ignorar material para se adequar à sua própria campanha de Planescape. Os jogadores que seguem as informações contidas no livreto ou no CD não devem preencher suas caixas de ossos se seus personagens ficarem presos em uma armadilha. Apontar para uma referência neste produto não anula a decisão do Mestre, parvo.

No que diz respeito aos planos, deixe os trouxas tomarem cuidado, e tenha pena do pobre miserável que trata a toada como a verdade absoluta.



NOVOS PLANOS, VOCÊ É?  
PENSEI ISSO. É ESSE  
OLHAR DE ADMIRAÇÃO EM  
SEU OLHO. A INCERTEZA  
NO SEU PASSO. ISSO, E  
O SINAL DE “+RE+”  
SIGNIFICA QUE ALGUÉM  
ESTÁ PRESO ÀS SUAS  
COSTAS.  
— PELLINORI, UM NATIVO  
DE SIGIL, PARA  
UM PRIMEVO VERDE

## ⊕ MIMIR

O mimir (pronunciado mih-MEAR, e também chamado de Roda de Conhecimento ou Crânio Falante) é um item mágico menor disponível para venda em Sigil. Basicamente, é um dispositivo que dá respostas a perguntas faladas, desde que essas respostas tenham sido registradas pelo criador do mimir. Mimirs podem lançar luz sobre qualquer número de assuntos obscuros, mas o tipo mais comum dá um breve passeio pelas Terras de Fora e suas cidades-portais.

Mimirs vêm em muitas formas — discos, cubos, folhas, estrelas, girassóis (populares com druidas), crânios humanos e animais, e muitas outras formas. Eles são todos feitos de um metal prateado desconhecido, o que pode ser o que os faz funcionar. O metal brilha e reflete a luz com um tom de arco-íris. Se um indivíduo olhar de perto, ele vai ver as linhas finas desenhadas em apertados padrões de superfície aberta.

Para ouvir o que um mimir tem a dizer, seu dono apenas aponta para ele e faz uma pergunta. Ele clica por alguns segundos, procurando por qualquer toada que tenha sobre o assunto. Se encontrar algum, ele vai falar, dando a resposta em um tom instrutivo e de conversação.

Um mimir também pode dizer a um indivíduo onde ele está nas Terras de Fora, mas apenas de uma maneira geral. Não pode dar distâncias exatas ou localização, mas vai dizer qual anel para fora do pináculo ele está de pé. Isso é uma coisa importante para saber, parvo, porque quanto mais perto um indivíduo chega do pináculo, mais a magia cai.

Mimirs só funcionam nos Planos Exteriores. Se trazidos para os Planos Interiores, Astral, Etéreo ou Primário, eles apenas balbuciam uma carga de rabiscos. Leve-o de volta para os Planos Exteriores, e ele funcionará novamente.

Certas magias também podem bloquear um mimir. Um *Dissipar Magia* irá impedir que ele funcione temporariamente, e magias como *Enfraquecer o Intelecto* irão fazê-lo balbuciar. Ele não funcionará em uma área de *Silêncio 4,5 m* ou numa zona de *Magia Morta*, mas se recupera instantaneamente se for tirado do alcance da magia.

Esses dispositivos não costumam se perder. Eles flutuam naturalmente e seguem seus donos como *Pedras Iônicas*. Claro, isso significa que é fácil marcar um novo primevo — ele é o único com o crânio quicando atrás dele. Por esse motivo, a maioria das pessoas mantém seu mimirs em caixas, mochilas ou sacos. Mas eles precisam tirá-lo

para usá-lo. Um mimir não funciona a menos que esteja flutuando livremente, seja no ar ou na água.

Ninguém conhece a sombra de onde os mimirs vêm, mas eles são comumente vendidos em Sigil e cidades-portais, geralmente de vendedores ambulantes ou parvos em tavernas. Alguns dizem que eles vêm dos planos caóticos e bons, mas muitos miseráveis acham sua toada demente ou desatualizada juraram que foram criados nas profundezas de Baator. A maioria dos mimirs é vendida por cerca de 2000 peças de ouro, mas um aspirado afiado tem uma chance maior de conseguir um trocando por outro item mágico. Um misterioso mascate em Sigil que vende mimirs frequentemente leva outros itens mágicos em troca, incluindo itens *amaldiçoados*.

Um mimir deve ser tratado como um objeto de metal ao realizar um teste de resistência contra dano.

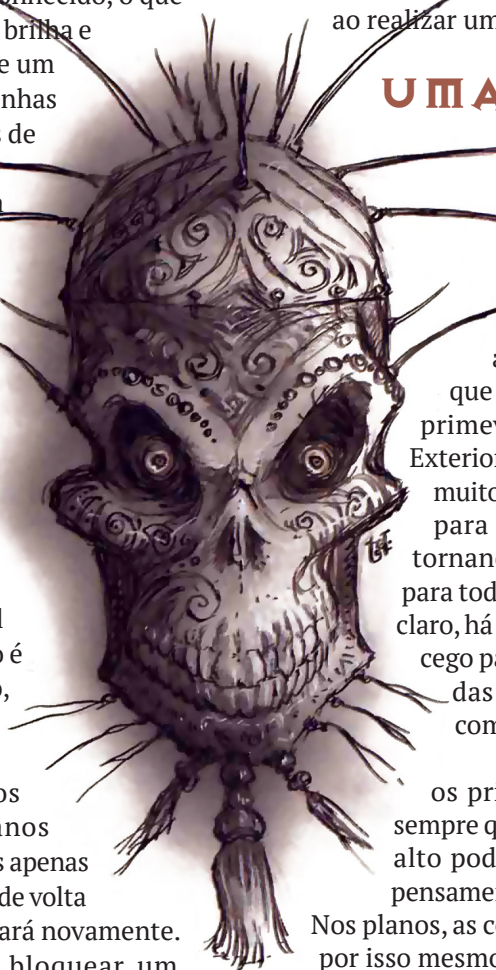
## UMA VISÃO GERAL DAS TERRAS DE FORA

As Terras de Fora são conhecidas dos trouxas como o “Plano da Oposição Concordante”. (O fato é que recebem a maioria dos nomes planares errados, que é um caminho certo para marcar um primevo). Apenas um dos muitos Planos Exteriores, as Terras de Fora ainda é um lugar muito único. Para começar, ele tem entradas para *todos* os outros Planos Exteriores, tornando-se uma central de compensação para todos os tipos de seres planares. E então, claro, há o pináculo. Um indivíduo teria que ser cego para perder isso — ele se ergue no meio das Terras de Fora, infinitamente alto, com a cidade de Sigil pairando no topo.

A torre é um bom exemplo de como os primevos se preocupam demais. Eles sempre querem saber como algo infinitamente alto pode ter algo a mais. Mas esse tipo de pensamento apenas leva um parvo a demência. Nos planos, as coisas são como são, e é melhor deixar por isso mesmo.

Outro problema é que os primevos calculam que seu universo fora-de-alcance é o centro de tudo. Quando eles encontraram as Terras de Fora — um plano conectado a todos os outros Planos Exteriores — eles tiveram que engendrar uma rápida razão por que não poderia ser o centro do multiverso. Então eles chamaram de “Plano da Oposição Concordante”, a ideia de que as Terras Exteriores se *opõem* aos outros planos.

Nada está mais longe da verdade, parvo. As Terras de Fora (às vezes chamadas de Terra) estão no centro de todas as coisas, com portões levando aos outros planos. Um viajante a caminho de um desses planos só precisa usar o portão certo. É claro que criaturas do outro lado



também podem atravessar os portões, então um parvo tem que observar seu passo.

Os portões são muito úteis em ambas as direções, então as pessoas acharam que seria uma boa ideia construir cidades ao redor de cada uma delas. Esses assentamentos são conhecidos como *idades-portais*, e cada um deles é descrito posteriormente neste livro (a partir da página 8).

O engraçado é que as *idades-portais*, no entanto, refletem o clima de qualquer plano que levem a seu portão. Por exemplo, os pobres coitados em Bedlam são meio dementes (alguns diriam *mais* da metade) apenas de viver ao lado do Portão para o Pandemônio. Até mesmo a própria cidade pode assumir o humor de um plano, edifícios e tudo.

O fato é que, se a mentalidade de uma cidade ficar moral e eticamente alinhada ao seu plano, ela será sugada pelo portão. O burgo inteiro simplesmente desaparece das Terras de Fora e se move para o outro plano. Se a cidade de Excelsior ficar  *muito* boa e ordeira, por exemplo, ela se juntará ao coro em Celestia.

O que acontece a seguir depende da cidade. Para alguns lugares, outra cópia aparece do nada, ocupando o lugar do original. Outras cidades, no entanto, não serão copiadas. Eles terão que ser reconstruídos por quaisquer aspirados dispostos a levantar um martelo. De qualquer forma, quando uma cidade é sugada, o portão permanece. Claro, pode ser um pouco pior para os habitantes, mas as pessoas não podem dizer. Mesmo um planar não conhece a sombra de tudo.

Mas lembre-se, parvo — os portões funcionam nos dois sentidos. Se uma cidade pode passar, ela pode voltar. Partes dos Planos Exteriores que não se medem moral e eticamente com o resto de seus planos podem quebrar e deslizar para as Terras de Fora. Por exemplo, se um paladino construiu sua casa no malvado Baator, simplesmente não funcionaria. Mais cedo ou mais tarde, seu lugar voltaria para a Terra (e uma boa viagem, diria um baatezu). Isso geralmente acontece apenas com pontos nos níveis superiores do plano — o material mais abaixo está bem ancorado. E dada a natureza infinita dos planos, essa troca de um lado para outro é menor.

Além das *idades-portais*, as Terras de Fora têm um bom número de outros pontos que um viajante deve conhecer. Alguns são apenas pequenas aldeias, mas alguns são os domínios de poderes que gostam da natureza desalinhada e livre da Terra. Naturalmente, um verdadeiro poder *maléfico* que se instala nas Terras Exteriores sofre o mesmo problema que as *idades-portais*. Ou seja, Loki pode criar uma cidadela lá e preenchê-la com parvos maliciosos, apenas para que ela eventualmente caia em seu plano nativo. Isso significa que a maioria dos poderes das Terras de Fora são neutros, ou, pelo menos, amorais — além das definições éticas e morais da maioria dos planares.

## MOVENDO-SE PELAS TERRAS DE FORA

Entre as cidades portuárias e outras áreas povoadas, a maior parte das Terras de Fora é um espaço praticamente aberto e vazio. Aqui e ali, um viajante encontrará montanhas de dentes afiados, colinas onduladas, ermos varridos pelo vento e florestas de todos os tipos de vegetação. Mas esses lugares deram as costas para as regras “normais” de topografia, geografia e clima. (O fato é que o mapa das Terras de Fora no conjunto da caixa do *Cenário de Campanha de PLANESCAPE* é mais sugestão do que realidade; os Mestres podem misturar e combinar o terreno como bem entenderem). Além disso, com pedaços da Terra sempre quebrando ou aumentando estruturas de longo prazo como estradas, geralmente não duram muito tempo. Um indivíduo tem que fazer isso sozinho.

Mas há outro jeito para as pessoas que não se sentem como andar: pegar um portão de Sigil. A cidade tem uma série de portais mágicos que levam às *idades-portais* e alguns até vão mais longe, direto para os Planos Exteriores. Esses portões são realmente úteis, mas eles tendem a se mover. Os aspirados inteligentes encontrarão um guia local.

Aqueles que atravessam a Terra a pé, muitas

ENTÃO, VOCÊ QUER SABER  
POR QUE AS TERRAS DE FORA  
TÊM DIA E NOITE, QUANDO  
NÃO HÁ SOL NEM ESTRELAS NO  
CÉU? QUE  
VOCÊ É — TRUXA?  
— MÁXIMA TARS DOS FALECIDOS

vezes se queixam de que isso os deixa excitados. As jornadas levam uma quantidade aleatória de tempo — como os Forasteiros dizem: “Leva o tempo que for necessário, não mais ou menos”. Um indivíduo pode andar de Rigus para Caixa Torácica em poucos dias, apenas para descobrir que a viagem de volta leva várias semanas.

No entanto, para fins de jogos, calcule que demore cerca de três a dezoito dias para se deslocar entre os pontos próximos — por exemplo, uma viagem de Desperança para uma das cidades vizinhas, Tocha ou Curst. Para viagens mais longas, basta adicionar as peças. Assim, um indivíduo que vai de Desperança a Caixa Torácica deve primeiro chegar a Tocha (de três a dezoito dias), e então atravessar Caixa Torácica (outros três a dezoito dias). Mesmo que ele tente evitar qualquer contato com Tocha, a viagem ainda levará de seis a trinta e seis dias.

Aqui está outro exemplo: um indivíduo quer ir de Desperança para o Patrimônio de Thoth. (As pessoas que *estiveram* em Desperança sabem por que todos os miseráveis nesses exemplos gostariam de sair). Primeiro, levaria de três a dezoito dias para chegar ao Rio Ma’at,

depois outros três a dezoito dias para segui-lo rio abaixo até o Patrimônio de Thoth. A propósito, o Patrimônio de Thoth e a cidade de Thebestys são os únicos pontos que não seguem a regra de viagem — eles são realmente considerados como uma área, e leva pouco ou nenhum tempo para seguir entre eles.

Os trouxas geralmente pensam que andar a cavalo fará uma viagem mais rápida. Não tão. Vai demorar o mesmo tempo, não importa como um indivíduo vai. Então novamente, os que se perdem nas Terras de Fora podem apreciar um cavalo — para comer. (Alguns planares falam de um rebanho crescente de camelos e outro de búfalo, que foi trazido para a Terra e deixado para se tornar feroz).

## MAGIA NAS TERRAS DE FORA

Já aconteceu muitas vezes: um primevo faz isso nas Terras de Fora, entrando em todos os tipos de problemas, e busca uma poderosa magia ou duas para salvar sua pele. O problema é que, se ele não estiver no lugar certo ou não tiver a chave certa, a magia provavelmente fracassará. O registro está cheio de trouxas que não conhecem a sombra de como a magia funciona na Terra.

Aqui, a força da magia depende da distância entre o indivíduo e o centro do plano. (Qualquer parvo que ainda tenha que perguntar como um plano infinito pode ter um centro está no universo errado). A direção para longe do pináculo é geralmente conhecida como *circular* ou *externa* (em direção ao anel dos Planos Exteriores), enquanto a

direção para o pináculo é chamado de *pinacular* ou *interna*.

As Terras de Fora são divididas em círculos concêntricos, embora as bordas dos círculos não sejam marcadas de forma alguma. Quando um indivíduo atravessa essas fronteiras, as habilidades mágicas desaparecem. No círculo mais distante, toda a magia funciona normalmente (como normalmente acontece na Terra). Mas à medida que um indivíduo se aproxima do pináculo, mais magias são bloqueadas, até que no próprio pináculo nenhuma magia funciona (exceto para Sigil, é claro).

Esses círculos são conhecidos como anéis ou camadas, dependendo de onde um indivíduo é. Os nativos de Sigil os chamam de anéis e contam para fora da espiral até a borda. Vândalos dos Planes Exteriores tendem a pensar em camadas, e é isso que *eles* chamam de círculos, contando a partir da borda até o pináculo.

A Tabela 1 abaixo resume como a magia é afetada em cada anel e camada. Não são apenas magias, parvo — todas as habilidades similares a magias são eliminadas também. Por exemplo, o olho de desintegração de um observador é tratado como a magia *Desintegração* de um arcano, que é do sexto círculo. Nenhum irá funcionar dentro do quinto anel ou quinta camada. Essas restrições se aplicam à magia tanto para magos quanto para sacerdotes.

Todas as cidades-portais ficam no anel/camada mais externa, onde a magia não é afetada (exceto pelas restrições normais das Terras de Fora). A maioria dos outros locais importantes são encontrados no sexto, sétimo ou oitavo anel, já que é onde os poderes do plano costumam se estabelecer. Aqui está o porquê: longe demais

TABELA 1: EFEITOS MÁGICOS NOS PLANOS EXTERIORES

ANEL	CAMADA	EFEITOS MÁGICOS	OUTROS EFEITOS
9º	1ª	Nenhum	Nenhum
8º	2ª	Magias de 9º círculo anuladas	Nenhum
7º	3ª	Magias de 8º círculo anuladas	Nenhum
6º	4ª	Magias de 7º círculo anuladas	Habilidades psiônicas não-divinas anuladas
5º	5ª	Magias de 6º círculo anuladas	Habilidades de dreno de energia não funcionam; ilusões falham sem uma chave mágica
4º	6ª	Magias de 5º círculo anuladas	Venenos não tem efeito
3º	7ª	Magias de 4º círculo anuladas	Poderes de semi-deuses anulados; conduítes não alcançam este anel
2º	8ª	Magias de 3º círculo anuladas	Poderes menores anulados; nenhuma conexão astral é permitida
1º	9ª	Magias de 2º círculo anuladas	Poderes intermediários anulados
Pináculo	10ª	Todas as magias anuladas	Todas as habilidades divinas anuladas

do pináculo, seus domínios poderiam deslizar para um Plano Exterior; muito *perto* eles não poderiam conceder aos seus adoradores toda a magia que eles gostariam.

Há outra coisa que é muito importante sobre os anéis e camadas — eles se movem. As bordas deslizam para frente e para trás através da terra, para que os locais possam cair em uma variedade de anéis diferentes. Um pedaço de chão vai estar no sexto anel um dia e no quinto no seguinte. Naturalmente, um pedaço de terra quase nunca se move mais de um anel do ponto original. Mudanças maiores geralmente ocorrem somente se uma cidade-portal próxima cair em um Plano Exterior.

Como as bordas entre os anéis não estão marcadas, a maioria dos parvos não tem certeza de onde estão até que tentem conjurar uma magia e ela falhar. Se um aspirado tiver sorte o suficiente para ter um mimir, ele dirá em qual anel ou camada está, mas não dará a localização do próximo anel ou camada mais próxima.

Viajar entre anéis ou camadas demora tanto quanto viagens entre cidades. Do nono anel, um indivíduo passaria de três a dezoito dias para alcançar o oitavo anel, e depois outros três a dezoito dias para alcançar o sétimo anel. Apenas vagar pelos anéis de travessia das Terras de Fora pode-se realmente consumir o tempo de um aspirado.

O tempo de viagem entre os anéis é separado do tempo de viagem entre locais específicos. Ou seja, um indivíduo que vai de Curst para o Palácio do Julgamento leva a quantidade normal de tempo, não importa quantos anéis ele atravesse ao longo do caminho.

O pináculo é outra história — é infinito, por isso não é tratado como um local específico. Um indivíduo que anda de Curst até a base do pináculo deve atravessar vários anéis para fazê-lo, de três a dezoito dias cada.

## CHAVES MÁGICAS

Mesmo que um indivíduo esteja no anel ou camada certa, ele ainda pode achar que algumas de suas magias não funcionam. É assim que é nos planos. Mas não desista ainda, parvo — uma chave mágica pode acertar as coisas.

Uma chave mágica é um item especial, método ou até mesmo outra magia que permitirá que uma determinada magia seja lançada. Sem a chave certa, uma magia poderia ser usada pela metade ou nem mesmo funcionar. Eles só funcionam para magias arcanas (magias divinas usam as misteriosas chaves de poder).

Os aspirados têm que entender a natureza das chaves mágicas por conta própria. Muita coisa é obscura para a maioria das pessoas. Mas os *tipos* de magias que precisam de chaves são bem conhecidas:

- ◆ Magias de adivinhação que entram em contato com poderes e criaturas nos Planos Interiores.
- ◆ Conjurações elementais que invocam criaturas ou efeitos dos Planos Interiores.
- ◆ Magias baseadas no Etéreo que precisam de acesso ao Plano Etéreo.

- ◆ Magias dos Planos de Energia explícita que precisam de acesso aos Planos de energia Negativa ou Positiva.
- ◆ Magias de sombras que precisam de acesso ao Semiplano das Sombras.
- ◆ Magias de qualquer tipo que conjuram, contam ou tocam energias dos Planos Interiores, do Plano Etéreo ou de qualquer um dos Semiplanos. Essas magias (como a *Demissão* ou *Convocação Instantânea de Drawmij*) podem funcionar bem nas Terras de Fora, mas se um indivíduo quiser usá-las para alcançar um desses outros planos, será necessária uma chave mágica.

A propósito, qualquer parvo que figure no uso de habilidades psiônicas para duplicar estas magias ou alcançar os Planos Interiores, o Plano Etéreo ou um Semiplano está sem sorte.

## CHAVES DE PODER

Chaves de Poder são de natureza clerical. Como as chaves mágicas, elas são usadas para aumentar certas magias em um determinado plano. Naturalmente, como não há muitos poderes ou panteões nas Terras de Fora (nem tantos como em outros planos, de qualquer forma), também não há muitas chaves de poder.

Fato é, a toada atual diz que a Terra não tem nenhuma chave de poder. Mas os aspirados continuam parecendo iguais. Aqui está a sombra: se *houvesse* chaves de poder, elas teriam que ser criadas por um sangue notório — em outras palavras, o Mestre.

## UM PASSEIO PELAS TERRAS DE FORA

O resto deste livro mostra a um aspirado exatamente o que ele poderia esperar encontrar em suas viagens pela Terra. Primeiro, há uma boa olhada em cada uma das cidades-portais (nas páginas 8 a 27). Lá, ele pode entender a sombra em vários assuntos: uma descrição geral de cada cidade e seu povo; quem está no comando do lugar; onde e como usar o portão; lugares interessantes para conhecer ou evitar; e a toada atual das ruas sobre o que *realmente* está acontecendo.

Então, um aspirado pode ler sobre vários outros locais na Terra (nas páginas 28 a 32). Esses pontos incluem pequenas aldeias, acampamentos, reinos e domínios espalhados pela (e sob) a superfície.

Bem-vindo as Terras de Fora, parvo. Tente viver o suficiente para aprender uma coisa ou duas.





## AU+⊕MA+A

**POPULAÇÃO ESTIMADA:** 10.000 (relatada como menor em alguns volumes)

**A CIDADE:** O mais perfeito e ordenado burgo nas Terras de Fora, Automata parece mais uma máquina do que um lugar vivo. Dentro de suas paredes retangulares, a cidade é tão limpa quanto o escritório de um cartógrafo.

A cidade é uma grade perfeita; nem faria um cabeça-oca se perder aqui. Os prédios parecem ter sido carimbados pela mesma mão, e os locais são diferenciados apenas quando necessário (por exemplo, um estábulo tem entradas maiores do que uma taverna). Os edifícios se erguem de um a quatro andares, mas cada andar tem sempre três metros de altura e é esculpido na mesma pedra brilhante vermelho-cinza. Pedços de cor em uma placa ou toldo animam o local um pouco, mas tudo isso precisa ser esclarecido pelo Conselho da Ordem (veja “Os notórios”).

Todas as empresas de um tipo semelhante são configuradas no mesmo bloco. Um indivíduo não pode administrar uma taverna em um bloco de hospedagem, mas ele pode abrir a mesma taverna do outro lado da rua em um bloco de entretenimento. Claro, isso significa que há meia dúzia de ferreiros a uma distância de um martelo do outro, mas um miserável em uma mansão pode ter uma longa caminhada até o verdureiro mais próximo.

**O PORTÃO:** No meio da cidade fica o portão para Mecânus, em um bloco por si só. O portão é um grande disco de lado, uma engrenagem giratória e dentada. Viajantes para Mecânus pulam no disco e desaparecem. Onde eles saem depende da hora do dia, da posição do disco e provavelmente muitos outros fatores arcanos. O governo tem um prédio inteiro de contadores, calculadoras e computadores (à moda antiga, tipo humanoides) que trabalham em figurar para onde o portão irá soltar um indivíduo em qualquer momento particular.

O portão está cercado por prédios do governo, com uma ampla saída. Essa saída, a Via Modron, é para os modrons que regularmente saem do portão e começam sua longa marcha pelas Terras de Fora. A marcha é chamada de Procissão ou Caminhada Modron, mas apenas Primus,

o senhor dos modrons, conhece a verdadeira sombra dela.

O portão é bem guardado durante o dia para impedir que viajantes e outros dementes saltem. Para ser liberado para viajar pelo portão, um indivíduo tem que preencher pilhas de formulários em vários escritórios diferentes (claro, os escritórios parecem *todos* iguais, mas isso é Automata para você). No entanto, à noite, quando a lei diz que as pessoas deveriam estar dormindo, apenas alguns guardas vigiam o portão. É quando a maioria dos aspirados tenta se infiltrar no plano da lei suprema.

**A POPULAÇÃO:** A maioria dos nativos são postulantes da lei ou pessoas (tanto planares quanto primevos) que esperam lucrar com eles. Há muitos humanos, elfos e outras raças mortais, mas poucos halflings, gnomos ou kendens. De vez em quando, um indivíduo se depara com um baatezu ou arconte na cidade a negócios para seu lorde. E sempre há modrons — trabalhando, explorando e marchando aqui e ali por suas próprias razões.

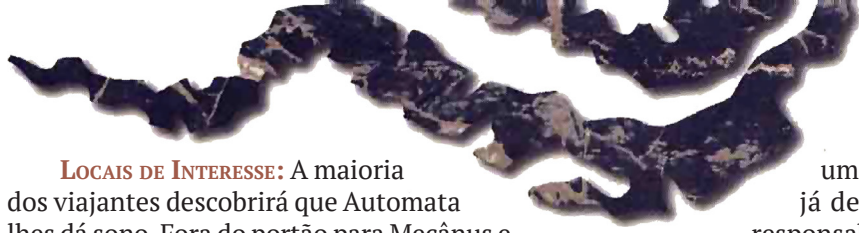
Os postulantes da cidade são fáceis de marcar. Eles aderem a um uniforme comum (atualmente, uma túnica vermelho-cinza do comprimento do tornozelo, amarrada por uma faixa branca). “Um vestido, uma mente”, eles gostam de dizer, imaginando que isso vai ajudá-los a tornar Automata tão ordeira que ela deslize direto para Mecânus. Outros planares e alguns primevos tendem a se vestir em cores mais chamativas.

Aspirados inteligentes podem provavelmente adivinhar qual facção é a mais forte da cidade: a Fraternidade da Ordem (ou, em comum, os Guvners). Esses vândalos mantêm a burocracia de Automata em um estrangulamento; eles preenchem todos os documentos de baixo e médio nível. Os parvos que jogam com as leis da cidade são marcados pelos Guvners que têm jogado com as leis por muito mais tempo.

**OS NOTÓRIOS:** Os altos escalões da cidade são os três membros do Conselho da Ordem — eles detêm o supremo poder legítimo. O Conselho é composto pelo capitão Arstimis, um guerreiro githzerai da guarda da cidade; Pelnis, o relojoeiro, um humano representando os artesãos; e Serafil, uma tiefling e sacerdotisa de Lei Kung, que representa os distritos do templo. Oficialmente, nada pode ser feito na cidade sem seus acenos.

Espelhando o Conselho da Ordem está o secreto e ilegal Conselho da Anarquia, também com três assentos. Este conselho é composto de um criminoso githzerai chamado Leggis Scrog, uma humana errante chamada Ravis Corcuncawl, e um baatezu erinyes chamado Aurach o Justo. Eles governam a noite e o misterioso Submundo (veja “Locais de Interesse”), e, sem seus acenos, nada *ilegal* é feito na cidade.

UM LUGAR PARA +UD⊕,  
E +UD⊕ NES+E LUGAR  
APR⊕PRIAD⊕.  
— SE+E, UM M⊕DRON QUE FOI  
NUMERAD⊕ E +A+UAD⊕  
PELOS M⊕RADORES



**LOCAIS DE INTERESSE:** A maioria dos viajantes descobrirá que Automata lhes dá sono. Fora do portão para Mecânus e seus escritórios governamentais ao redor, a cidade é uma coleção de blocos designados para alojamento, entretenimento, indústria, artesanato e mais governo.

As coisas são mais interessantes no Submundo. É uma cidade secreta de caos à espreita sob as ruas limpas e precisas da ordem. Corredores torcidos, buracos escondidos, covis secretos, templos proibidos — tem toda a escuridão e inquietação varrida do mundo acima. Aqui o Conselho da Anarquia governa, e qualquer coisa é um jogo justo. Fato é, muitas planares apoiam o lugar. Se não o fizessem, Automata seria tão pura que teria sido arrastado para o plano das engrenagens há muito tempo.

Um aspirado com troco para jogar ao redor pode encontrar nativos que sabem como descer. Como serviço público, porém, uma entrada é bem conhecida. A parte de trás do *Estabelecimento de Estabilização de McGuivol* tem uma escadaria circular de ferro fundido que leva para baixo. Ele é selado durante o dia, mas dá ao trouxa e outros iniciantes um caminho fácil para o Submundo. A má notícia é que as escadas são vigiadas pelos proclamados de Primus e outras forças da lei, e os que vêm e vão são marcados.

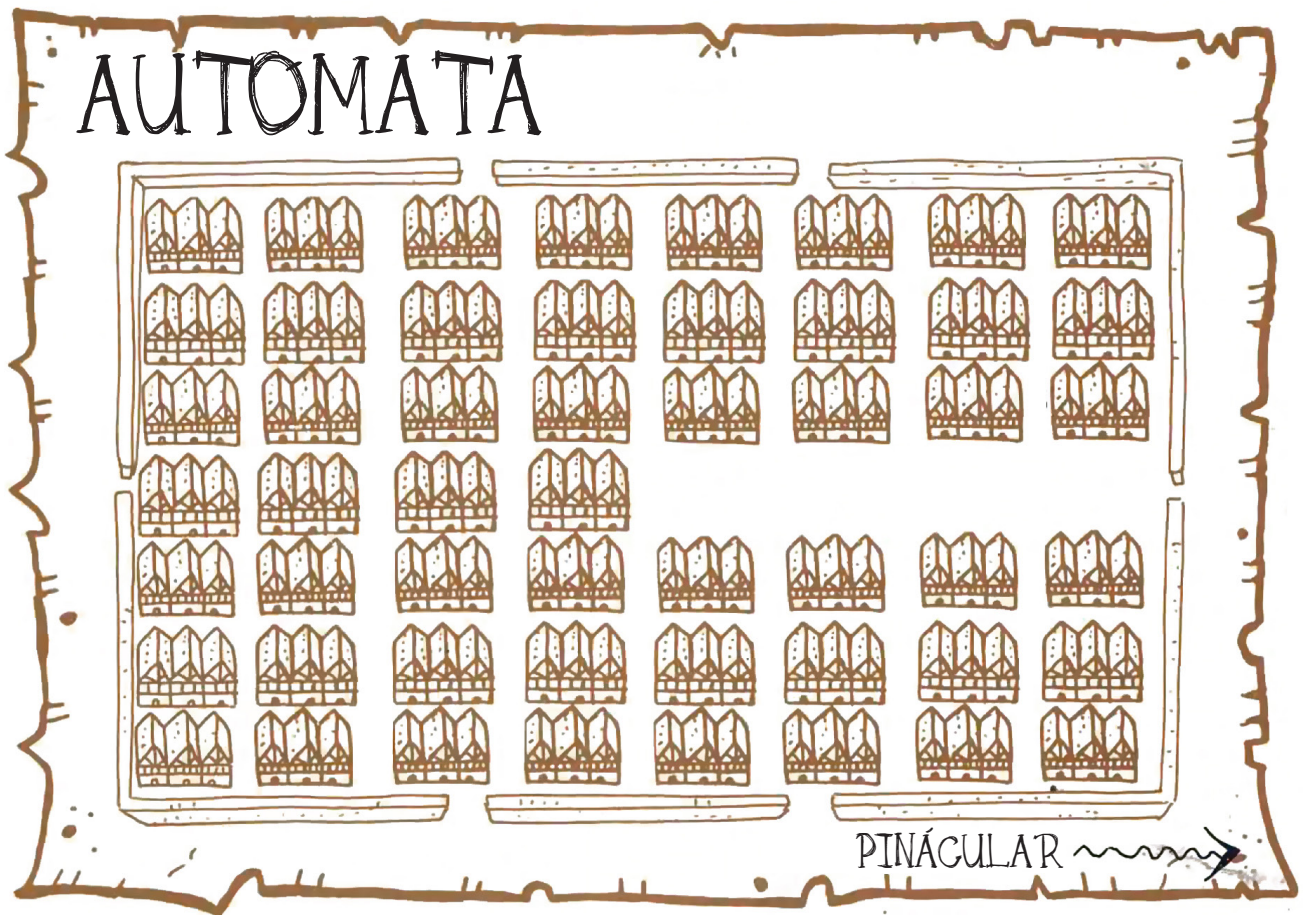
**TOADA ATUAL:** Um explorador local chamado Loctus relatou uma colina ao norte que apareceu de repente, uma colina que ele diz estar “crescendo, como uma colmeia ou

um furúnculo”. Faça isso *dito*, porque os pungados já desapareceram, e a burocracia nega qualquer responsabilidade por seu destino.

**LUGARES IMPORTANTES:**

1. O portão para Mecânus
2. O edifício do Conselho da Ordem
3. Via Modron
4. *Estabelecimento de Estabilização de McGuivol*
5. *A Máquina Divina*, supostamente a melhor pousada em Automata (Tourlac, o Halfling, proprietário).

PREENCHA ES+ES FØRMULÁRIOS  
EM +RIPPLICADØ, LEVE-ØS  
PELA CIDADE PARA SEREM  
CARIMBADØS, +RAGA-ØS  
DE VØLTA AQUI PARA Ø  
PRØCESSAMEN+Ø INICIAL,  
FAÇA-ØS VERIFICAR NA RUA,  
EN+ÃØ... DIGAMØS, VØCÊ NÃØ  
ESTAVA CØM PRESSA PARA  
CHEGAR A MECÂNUS, ESTAVA?  
— FUNCIONÁRIO Ø DO GOVERNO Ø  
#26ØI





## BEDLAM

**POPULAÇÃO ESTIMADA:** 50.000

**A CIDADE:** Algumas cidades nas Terras de Fora possuem partes boas e partes ruins. Bedlam, por outro lado, tem partes ruins e partes piores. Está espalhada como um leque gigante contra a lateral de Maurash, uma colina de pedra vulcânica e resíduo. No sopé da colina (a base do leque) está o Portão para o Pandemônio, e a partir daí oito estradas desgastadas se estendem para fora e correm como espinhos pela encosta.

O pior de tudo é no sopé da colina, em que os moradores locais chamam o distrito de Boca do Portão. Essa área paga a música por estar tão perto do portão — é estrangulada pelo caos do plano além. Aqui, pardieiros e lojas de todos os estilos arquitetônicos se juntam em ângulos impossíveis, com pouca consideração pelos vizinhos. Se jogue em paredes e cantos estranhamente curvos que parecem alterar o próprio espaço, e você tem o tipo de lugar que faz um parvo olhar duas vezes.

Suba a cabeça, no entanto, e o burgo começa a dar uma guinada mais sã — as estradas ficam um pouco mais viáveis, os edifícios um pouco mais firmes. Os quartos realmente de primeira linha (primeira linha para Bedlam, pelo menos)

são encontrados perto do topo da colina, no que é chamado de distrito da Cidadela.

**O PORTÃO:** Um miserável teria que se esforçar muito para perder a porta do Pandemônio. É no fundo da colina, dentro de uma enorme torre de obsidiana negra tão alta quanto a própria colina. (No topo da torre está o que parece uma mão humanoide,

apontando para o céu. Alguns dizem que o portão e a mão são os restos de um deus esquecido que tentou escapar da Terra Uivante — sem sucesso, acrescentam. Outros acreditam que a cidade uma vez se sentou ao lado de um grande vulcão, agora desaparecido, e a torre é o que restou do espigão vulcânico. Algumas pessoas até mesmo marcam a torre como uma representação artística de Hruggek, Cyric ou Zeboim. A maioria, no entanto, não dá realmente a mínima).

O portão está dentro da base da torre, com meia dúzia de entradas ao redor do perímetro. Essas entradas, chamadas de portões de explosão, são colocadas em arcos de ferro e pedra. Dia e noite, eles vomitam uma linha, o vento uivante que varre a cidade.

**A POPULAÇÃO:** Primevos que foram para Bedlam e Xaos podem pensar que as pessoas em cada cidade são

praticamente as mesmas — dementes. Mas, ao contrário dos nativos de Xaos, os bedlamitas são maliciosos, mesquinhos e odiosos. Ninguém sabe por que, embora um sábio uma vez tenha reivindicado a diferença, é que o povo de Xaos chegou a um acordo com sua loucura, mas as pessoas de Bedlam não o fizeram. O miserável foi rapidamente dilacerado em pedaços por um bando de bedlamitas, mas ninguém tem certeza se isso significa que ele estava certo ou errado.

Moradores de Bedlam incluem gnolls, bugbears e humanos, com uma boa mistura das outras raças mortais, nenhuma delas tão sensata. A Cabala Desolada é a facção mais forte da cidade, e muitas vezes tenta convencer os parvos a seguirem pelo portão, o que tende a acabar com suas vidas mortais.

Os nativos de Bedlam são inquietos e egoístas, e muitos deles ouvem (e discutem) vozes que parecem sair do ar. Depois de alguns dias em Bedlam, um vândalo tende a ouvir vozes, vozes que lhe dizem para deixar a razão ir, a emoção e, eventualmente, a sanidade.

**OS NOTÓRIOS:** O mago Tharick Sombra Desolada é o atual Guardião de Bedlam. Ele é um membro dos Seguidores do Caos, e um indivíduo que folheava o *Livro Ponderoso das Palavras de Kragspaw* provavelmente encontraria sua foto ao lado de “velho mago amalucado”. O fato é que ele é senil, tanto uma ameaça aos seus próprios aspirados quanto aos inimigos de Bedlam. Ninguém parece saber o que ele vai fazer a seguir (Sombra Desolada incluído), mas ninguém foi capaz de arrancar dele também.

Além do Guardião, três grupos de vândalos colocam a mão dura nos encenqueiros em si. Mais longe na colina, os *Lanceiros do Vento* patrulham o distrito da Cidadela — eles são mais ou menos um bando sensato e tentam proteger o local. Lá no meio da cidade, um grupo mais agitado de semi-criminosos chamou o domínio de *Sarex*. Eles são mais como guarda-costas pessoais, embora os indivíduos que eles guardam normalmente sejam seus. Finalmente, nas profundezas, perto do portão, um bando de aventureiros tenta deter a maré da loucura. Não surpreendentemente, eles são conhecidos como os *Sem Rumo*.

**LOCAIS DE INTERESSE:** Cada uma das três principais áreas de Bedlam tem seu próprio sabor. O mais seguro do lugar é o distrito da Cidadela, o arco de fortes edifícios no topo da colina. Os sangues poderosos que lá vivem querem lucrar com o portão sem serem esmagados por sua loucura. Alguns, como Althax Lã Escura, ainda esperam curá-lo. Lã Escura é uma sacerdotisa bariaur de Shekinester, e cuida da loucura em sua fortaleza, o Sanatório. Ela também fornece um lugar de descanso para boas criaturas que foram espancadas pelo Pandemônio.

A Cidade do Meio é a ampla área entre a curva da Cidadela e o entorno imediato do portão. Aqui, um visitante

VOCÊ NÃO PRECISA  
SER DEMENTE PARA  
VIVER AQUI,  
MAS COM  
CERTeza  
AJUDA!  
— GOSSUP BLIN+  
DA CABALA  
DESOLADA

encontrará a maioria das estalagens e tavernas da cidade, juntamente com uma variedade completa de barris. O *Rascunho Obscuro* e o *Vento Frio nos Ossos* são populares, mas o melhor lugar para os viajantes (especialmente os aspirados de uma tendência artística) é a *Estalagem de Weylund*. Gerido por um anão chamado Pustulento Weylund, é uma ilha de tranquilidade numa cidade cheia de gente.

A área ao redor da entrada de Pandemônio é conhecida como Boca do Portão, o ponto de encontro para a maioria dos seres abertamente desagradáveis e mal-alinhados da cidade. O mergulho mais baixo (e mais popular) em Boca do Portão é *O Olho e a Adaga*, dirigido por um tiefling chamado Grist. Este é um ponto de encontro comum para demônios, tanar'ri e os parvos que escolhem lidar com eles.

**TOADA ATUAL:** A palavra na rua avisa sobre uma invasão próxima de Bedlam. Alguns acham que os vândalos passarão pelo portão, enquanto outros dizem que virão das Terras de Fora a caminho do portão. Parvos que ouvem esses rumores devem lembrar com quem estão lidando. A cidade já foi atacada antes, mas nunca quando os moradores dizem que isso vai acontecer. Planares brincam que quando os bandidos *pararem* de falar sobre uma invasão, *então* vocês verão os exércitos chegarem.

Outro problema é o Sombra Desolada. Ele está agindo

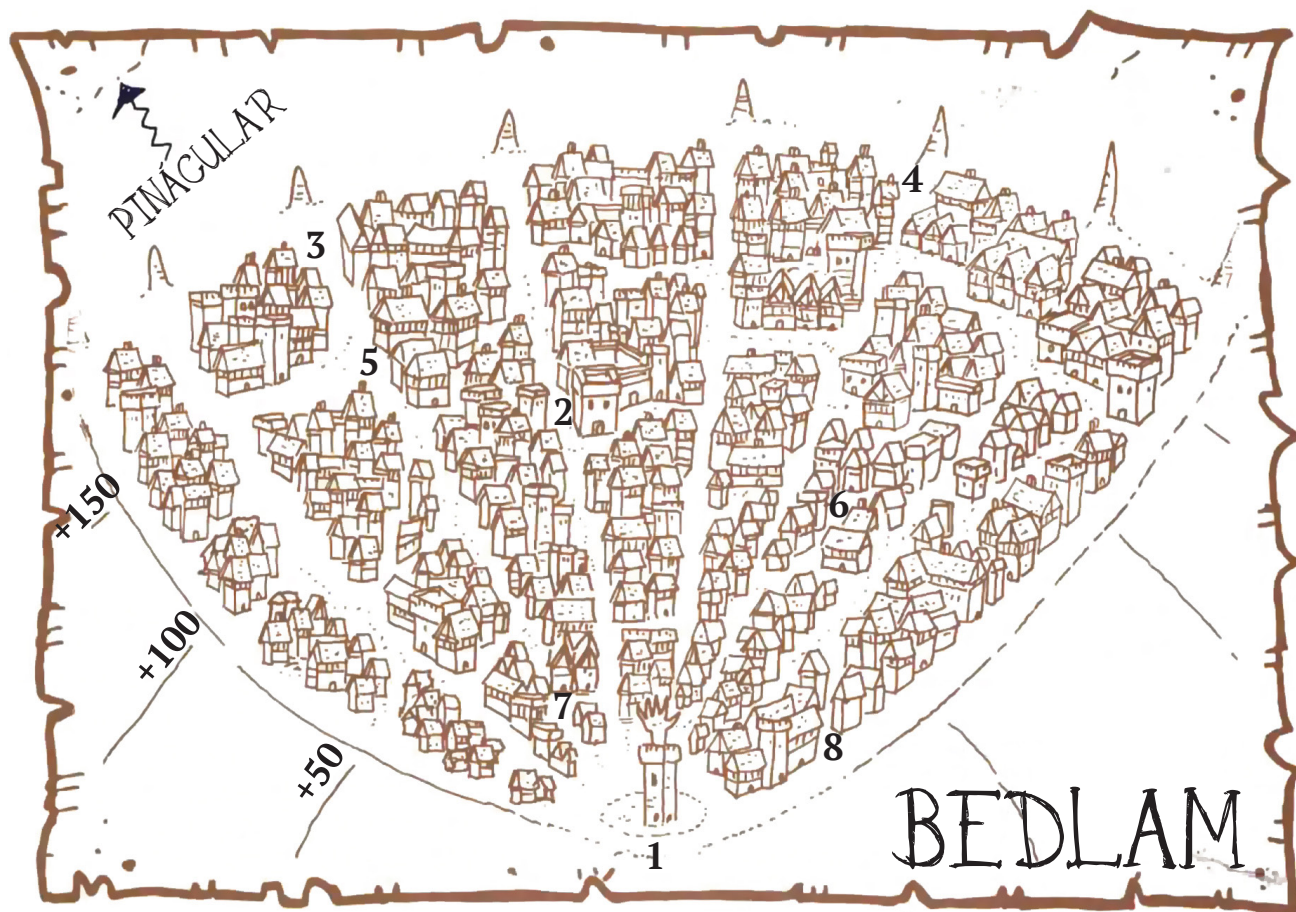
NÃ⊕. NÃ⊕! ESSA É A C⊕ISA MAIS  
L⊕UCA QUE EU JÁ ⊕UVI! EU ⊕  
QUÊ? ⊕H. PIQUE ISS⊕!  
BEM, CLAR⊕, QUEM NÃ⊕  
+EM? V⊕CÊ ACHA MESM⊕?

— UM BEDLAMITA, ANDANDO PELAS  
RUAS S⊕ZINH⊕

mais do que o normal, reclamando que alguns mestres das trevas estão planejando derrubá-lo. A maioria das pessoas acha que ele está apenas tendo ilusões, mas o mago incendiou várias casas e pousadas nos distritos da Cidadela e Cidade do Meio.

#### LUGARES IMPORTANTES:

1. A Torre Negra — Portão para o Pandemônio
2. O Forte — casa de Sombra Desolada
3. O Sanatório
4. Sede dos Lanceiros do Vento
5. *Estalagem de Weylund*
6. Suposta base do Sarex
7. *O Olho e a Adaga*
8. Sede dos Sem Rumo





## CURST

POPULAÇÃO ESTIMADA: 15.000

**A CIDADE:** Curst é uma cidade murada quase circular, com o Portão do Cárceri bem no centro da cidade. Quatro ruas principais saem do portão para as saídas na muralha. Dentro de sua muralha, porém, Curst é dividida em distritos separados por cinco estradas circulares. Como ondulações de uma pedra caída em um lago, as cinco estradas se espalham do centro da cidade, cada uma maior que a anterior.

No meio da cidade, um indivíduo encontrará os escritórios do governo, o tesouro e a prisão, além do portão. Esta área é chamada de Praça do Portão pelos habitantes locais e é cercada pelo primeiro anel viário. (A maioria dos primevos fica irritada com o fato de não ser chamada de Portão Circular, mas eles geralmente superam isso rapidamente). Além do primeiro anel, estão as melhores casas em Curst, construídas para as pessoas com mais troco em seus bolsos. Além do segundo anel estão os mercados e armazéns, além do terceiro estão os artesãos e suas oficinas, e além do quarto estão os estábulos, as tavernas e os pardieiros miseráveis sem trabalho. Além do quinto anel viário está o muro ao redor da cidade.

O interior da muralha está coberta de vinha-navalha e patrulhada pela Patrulha da Muralha. Os vândalos da Patrulha não parecem se preocupar em deixar os visitantes entrarem em Curst, mas olham com atenção para qualquer parvo tentando sair. A menos que eles vejam a prova de negócios imediatos em outro lugar, a ordem permanente é manter o pessoal — uma ordem apoiada pela vinha-navalha.

Não é preciso ter muita atenção para ver que os nativos são basicamente prisioneiros em seu próprio bairro. Mas, em vez disso, eles olham para isso como bloqueando o resto do multiverso.

**O PORTÃO:** O Portão para o Cárceri é um arco de quatro pilares feito inteiramente de vinha-navalha preta, seu centro brilhando com uma tonalidade avermelhada. Os aspirados que entram no arco são consumidos pela tonalidade, encontrando-se, em Othrys, o nível mais alto do Cárceri.

Apesar de estar no meio da cidade, o portão não vê muito uso para ou do plano. Pode ser devido a toada que marca o Cárceri como um plano de prisão, fazendo com que os Forasteiros não estejam dispostos a entrar, e Cárcerianos incapazes de sair.

**A POPULAÇÃO:** Poucas pessoas em Curst são verdadeiros

nativos. A maioria deles veio de — ou foi *enviado* de — outro lugar. Eles são refugiados, fugitivos e exilados, todos movidos pelo ódio e um desejo de vingança contra os vândalos que os enviaram em primeiro lugar. Muitos desses pobres miseráveis pensam em Curst como apenas uma base de operações. Eles estão sempre tentando levantar este ou aquele exército, para que possam retornar e fazer seus inimigos pagarem a música — depois de capturar a própria Curst, é claro. Planos como esse geralmente acabam como reclamações de bêbados nos bares. Mas os parvos continuam, e “política” em Curst muitas vezes significa massacres em grande escala, com sangue correndo nas sarjetas.

A maioria dos moradores está tão ocupada choramingando, reclamando e planejando que eles nunca saem da cidade murada. Seres humanos, githzerai, criaturas dos Planos Inferiores, e humanoides malignos são comuns, e a maioria vai deixar um indivíduo ficar (a menos que o dito indivíduo tenha algo que eles precisem para seus planos). No entanto, eles se apegam com facilidade, e eles guardam um rancor médio, muitas vezes, desde que consigam respirar.

A Liga Revolucionária é extremamente forte em Curst e muitas vezes age para impedir aqueles que buscam o poder. Fato é, seu objetivo é destruir *todas* as estruturas de poder. Mas a Liga foi dividida em sub-facções brigando, todas alegando serem anarquistas verdadeiros, cada uma buscando a destruição dos outros.

**Os NOTÓRIOS:** O Burgomestre de Curst é o maior e mais desagradável babaca da cidade, e ele geralmente tem uma forte base de apoio. O atual Burgomestre é Tovus Giljaf, um mago githzerai, que já foi o prócer do Athar antes que rivais invejosos o vetassem e o expulsassem. Agora ele (e outros) estão construindo uma base de poder para sua vingança, o que significará a morte de todo Desafiador em Sigil. Pelo menos é o que Giljaf diz.

**LOCAIS DE INTERESSE:** A casa do Burgomestre fica na Praça do Portão, junto com a prisão, escritórios do governo e tesouraria. O resto da cidade é uma ruína negra e desagradável de prédios, estalagens e quartéis-generais rivais. Um ponto que vale a pena mencionar é o *Homem Esquartejado*, uma cervejaria que serve vários governantes no exílio.

**TOADA ATUAL:** O último exército a ser montado foi pelo (antigo) Barão Yurel Zamthaskar, o comandante da Patrulha da Muralha. Ele planeja invadir sua terra natal no Material Primário, mas os anarquistas podem ter uma opinião sobre o assunto.

SOMOS ⊕ LIX ⊕ DAS  
TERRAS EX+TERIØRES, ⊕ S  
ESCØMBRØS DE MİL SØNHØS  
DESPEDAÇADØS, ⊕ DESPERDÍCIØ  
DE CEM PLANÍCIES DE VINGANÇA.  
NØS SOMOS A ESCØRIA  
DØ MØL+IVERSØ.

— MAGIMUS SHEN+ØR,  
ANARQUIS+Ø, EM +EMPØS  
MAIS FELIZES



# ÊXTASE

**POPULAÇÃO ESTIMADA:** 25.000

**A CIDADE:** A primeira coisa que a maioria dos visitantes nota sobre Êxtase são os alaqes. O fato é que Êxtase é conhecida como a “Cidade dos Alaqes”, porque a paisagem é pontilhada com eles — altos monólitos feitos de pedra ou ferro. Algo que os desatentos podem *não* notar são todos os indivíduos em cima dos alaqes. Esses aspirados são postulantes do Elísio, que às vezes ficam sentados em um pedestal por dias, apenas contemplando o multiverso.

O resto da cidade é muito parecido com os postulantes, sem ninguém com muita pressa para fazer qualquer coisa. Êxtase é uma comunidade pastoral onde os indivíduos têm tudo o que precisam, uma cidade de abundância e paz. A maior parte do problema vem de pessoas de fora, e um verdadeiro nativo de Êxtase define um “forasteiro” como “qualquer parvo que chegou aqui depois de *mim*”.

Como uma cidade, Êxtase é um lugar amplo e aberto, com grandes mansões e edifícios agrupados em torno das principais encruzilhadas. Jardins, pomares e outras hortas compõem o resto, e, claro, alaqes estão por toda parte. É um pote misto de estilos e formas, mas a maioria dos visitantes acha o resultado final muito agradável.

POR QUE ESSE PONTÃO? POR  
QUE ESTA CIDADE? BEM,  
PARECIA UMA BOMBA IDEIA NA ÉPOCA.

— **CHERON BRAGABUCK,**  
NATIVO DE ÊXTASE

**O PORTÃO:** Há um monólito feito de marfim perto do centro da cidade, conhecido pelos moradores como o Alaque dos Ossos. Os aspirados que chegam ao topo encontram uma piscina de mercúrio e, ao entrarem na piscina, levam um indivíduo para Amoria, às margens do Rio Oceanus. Isso é sobre um dia de viagem da cidade Elisiana de Libertação dos Cuidados.

**A POPULAÇÃO:** Os postulantes nos alaqes geralmente não entram no caminho de um indivíduo. Mas o resto das pessoas é muito impulsiva para a maioria dos visitantes. Eles são amigáveis, tudo bem, mas muito diretos — se eles estão interessados em algo que um parvo tem, é provável que eles o agarrem para olhar mais de perto. Um nativo aqui imagina que seu primeiro impulso é o melhor e age nele, sem deixar que o pensamento o atrase. Por que ele deveria bater sua caixa de osso sobre algo tão arejado quanto a lei contra o caos, quando ele poderia estar focando em seu crescimento pessoal?

Cifrários compõem um bom pedaço da população planar, junto com postulantes de Ishtar, Majere, Mishakal, Chauntea e Lathander. A cidade está frequentemente

cheia de halflings e outras pessoas pequenas, já que o Reino Minúsculo de Sheela Peryroyl fica a apenas três a dezoito dias de caminhada.

O mal é evitado em Êxtase, com “mal” significando qualquer coisa que bloqueie o crescimento pessoal de um indivíduo. O roubo é um crime, mas o empréstimo não é. Invasão é um crime, mas explorar não é. Um ladino com uma língua rápida geralmente pode evitar problemas, mas pessoas assim não ficam na cidade por muito tempo, não com nativos curiosos que sempre tentam descobrir o que os motiva.

**OS NOTÓRIOS:** Há dois altos escalões em Êxtase, um para o dia e outro para a noite. À luz do dia, a Mestre do Sol domina a cidade, vestida em trajes de ouro, com o rosto escondido atrás de um disco de ouro. A atual Mestre do Sol é Regialia Tonn, antigamente de Greyhawk, e sua *Lâmina Brilhante* é suficiente para convencer a maioria dos parvos que sua palavra é lei. Ela é apoiada por três solares que as pessoas da cidade gostam de chamar de Hinkus, Blinkus e Nod (embora outros nomes também se usem, dependendo do humor do indivíduo).

O Mestre do Sol nunca é visto à noite. É quando o Caçador das Trevas governa, andando com seu bando de cães lunares. Ele usa a armadura de prata de um guerreiro, seu capacete brilhando como um espelho ao luar. Atualmente, o Caçador das Trevas é Karo Jantar, um nativo das Terras de Fora e membro dos Cifrários. Ele persegue a cidade apenas à noite, nunca visto quando o sol está no céu.

Em geral, o Mestre do Sol e o Caçador das Trevas lidam com problemas sérios, como um enxame de observadores ou um grupo de primevos agitados no jardim da cerveja. O povo da cidade cuida das coisas menores, muitas vezes formando quadras rápidas, com os dez primeiros miseráveis que eles puderem agarrar fora da rua. Os tribunais dessas pessoas fazem um trabalho curto de justiça, para melhor ou para pior.

Tanto o Mestre do Sol quanto o Caçador das Trevas mantêm suas próprias quadras, uma na Torre Sol Nascente e a outra na Torre Lua Negra. Esses lugares são barrados quando seus donos não são responsáveis pela cidade.

Há outro notório em Êxtase: o Rei Filósofo, que governa dia e noite, mas apenas dentro dos muros da Corte dos Filósofos (ver “Locais de Interesse”). O atual Rei Filósofo é Kagorius, um mago neutro e leal de algum lugar no Plano Material Primário.

**LOCAIS DE INTERESSE:** Viajantes que procuram uma pausa dos perigos das Terras de Fora geralmente vêm a Êxtase. Aqui, há templos para poderes que às vezes ajudam um aspirado — Lathander, Isis, Enlil, Majere, Mishakal e outros. Cada templo tem edifícios de apoio para os postulantes e sacerdotes.

Os visitantes podem parar na Corte dos Filósofos, uma

área ampla e fechada onde diferentes facções da Terra vêm debater e discutir. É claro, um vândalo que costuma expor suas ideias com sua espada tem um tempo mais duro que a maioria, uma vez que um encantamento especial protege todos aqueles dentro das paredes do tribunal. Enquanto houver um Rei Filósofo no cargo, ninguém será ferido por ataques, veneno ou qualquer dano pessoal. Claro, a velhice e as causas naturais ainda podem colocar um indivíduo no registro, mas o encantamento faz com que os vândalos tenham que ganhar argumentos pelo pensamento, não pela força.

Com todas as suas facções e suas ideias conflitantes, a corte é uma âncora poderosa, evitando que Êxtase caia no Elísio. Por outro lado, postulantes que querem *ajudá-lo* a deslizar às vezes vêm aqui e se juntam a um debate, tentando colocar todos os vândalos em uma mente similar. Kagorius tem um conselho para pessoas assim: “Boa sorte”.

Outro local popular na cidade é a *Casa da Revelação*, descrita por um sábio Toriliano de grande renome como “o salão de festas definitivo”. É o tipo de lugar que agradaria os Sensitivos mais cansados - vinhos finos, mulas, alimentos ricos, divertidos galhofeiros e romances profundos. Sua preceptora é Madame Millani, supostamente humana, embora sempre esteja velada e encapuzada. Pungados também devem planejar algum tempo para passear pelos jardins, conhecidos por suas estátuas de seres humanos e criaturas humanoides.

**TOADA ATUAL:** Os nativos dizem que Kagorius está se cansando de seu governo (e de lidar com tantos “cabeças-ocas” com atitudes estranhas durante todo o dia). Se ele se demitir, a Corte dos Filósofos perderá seu encantamento e a violência poderá irromper. Fato é, as facções provavelmente irão debater uns com os outros dementes até que um novo rei seja escolhido. Mas *isso* não acontecerá até que um sangue seja capaz de convencer todos os outros de que ele é o indivíduo certo para o trabalho. E não se esqueça que conselhos Kagorius poderia ter sobre isso.

**LUGARES IMPORTANTES:**

1. O Alaque dos Ossos
2. A Torre Lua Negra
3. A Torre Sol Nascente
4. O Corte dos Filósofos
5. Os distritos do templo
6. Casa da Revelação

BEM-VINDO A ÊXTASE, AMIGO.  
 DIGA, É UMA BOA ESPADA  
 QUE VOCÊ TEM AÍ.  
 AH, E OLHE PARA ISSO...  
 — “GRABBY” GANDOR, PRESIDENTE  
 DO COMITÉ DE BOAS-VINDAS



# EXCELSIOR

**POPULAÇÃO ESTIMADA:** 25.000 (incluindo o piquete)

**A CIDADE:** Quando um primevo fala sobi onde as ruas são pavimentadas com ouro, ele geralmente está batendo sua caixa de ossos sobre nada. Mas quando um planar fala sobre um lugar como esse, é provável que ele esteja falando sobre Excelsior. Aqui, a cidade e as ruas são feitas de um tijolo amarelo misturado com partículas de prata encantada e aço — todo o lugar literalmente brilha. É uma luz rica e ambiente, forte o suficiente para ser vista à noite, mas não tão forte que os viajantes não consigam dormir um pouco. Os prédios também parecem quentes o tempo todo, então os únicos fogos necessários são para cozinhar.

A cidade não é murada — não precisa ser, parvo. Em qualquer lugar, de três a uma dúzia de castelos flutuantes (chamados de piquetes) circulam Excelsior como luas. Cada torre é a casa de um senhor paladino e seu séquito, e esses aspirados protegem a cidade. A cada poucas décadas, uma fortaleza pousa na periferia da cidade e ali fica.

**O PORTÃO:** Em algum lugar da torre mais alta de Excelsior está o Portão de Celestia. A torre está cheia de nada além de escadarias que se torcem e se cruzam sem parar. A maioria deles acaba saindo em um deck de observação, onde um indivíduo pode ver Fortitude e Portão do Comércio. Uma escada, porém, continua *subindo*. Os viajantes que sobem alto o suficiente, de repente, se encontram no ar, seis metros acima do oceano, na base do monte Celestia. O oceano tem as propriedades da água sagrada e a queda não faz mal, mas passar pelo portão certamente fascina um parvo.

**A POPULAÇÃO:** Os nativos de Excelsior são tão agradáveis, bondosos e compreensivos que os visitantes de alinhamentos não ordeiros ou de pouca importância desenvolvem rapidamente um tique facial. Fato é, todos os miseráveis de alinhamentos não bondosos são convidados a deixar a cidade. Eles não serão *forçados* a sair enquanto não violarem nenhuma lei, mas os nativos cascudos ficarão de olho neles o tempo todo.

Além de alguns arcontes e devas, a maioria dos residentes é humana — muitos deles paladinos de mundos materiais primários. Um grupo popular na cidade é uma seita de aspirados justos que se chamam a Ordem dos Militantes dos Planos. Quase todo mundo em Excelsior prefere roupas de cores claras, especialmente brancas.

**Os NOTÓRIOS:** O governante de Excelsior é a Alta Chanceler Miguala abd-al Ragarin, uma paladina de Zakhara (encontrado no mundo de Toril). Ela é uma pessoa idosa, ajudada por dois vizires: um arconte chamado Blazara Fabricante de Luz e um guerreiro halfling chamado Mendel.

Os outros notórios da cidade (*realmente* altos, um indivíduo poderia dizer) são os senhores paladinos dos piquetes. Muitos acabam por desembarcar e se juntam à cidade, mas às vezes um paladino forte e seus seguidores desafiam o direito do Alto Chanceler de liderar. Um desafio como esse tende a ser curto e sangrento, e todo paladino geralmente acaba sendo colocado no registro.

**LOCAIS DE INTERESSE:** Um dos pontos mais importantes é na verdade na base do Monte Celestia — a cidade de Fé do Coração. Mapas mais antigos das Terras de Fora mostram que ela já foi parte da Terra antes de entrar no plano. Fé do Coração é governada por um lammasu maior chamado Lebes.

O castelo flutuante de Thotatis de Tyr também é bem conhecido. Ele é o mais poderoso lorde paladino da cidade, mas, no geral, é um babaca bem durão.

Ele sente que o Alto Chanceler não está lidando muito bem com a questão da Sombra Sagrada (veja “Canto Atual”), e que alguém precisa dar a eles uma mão mais pesada.

Viajantes com vontade de bater suas caixas de ossos podem desfrutar de uma parada no Fórum, um local popular com muitos visitantes. O Fórum é um anfiteatro aberto onde indivíduos bons e leais se reúnem para debater a natureza do bem, da lei e da irmandade dos paladinos.

**TOADA ATUAL:** Acredite ou não, há uma guilda de ladrões bem-sucedida na cidade, conhecida como a Sombra Sagrada. Alguns locais acham que não têm nada a temer, uma vez que os ladrões só trabalham sua negociata com visitantes não bondosos e não ordeiros. Mas outros acham que o grupo é tudo o que mantém Excelsior de se juntar à Fé do Coração em Celestia.

BEM-VINDO  
À PERFEIÇÃO  
— O MELHOR  
QUE OS MORTAIS  
CONSEGUEM.  
— ABILIGIUS  
O  
ARCONTE

# FAUNEL



**POPULAÇÃO ESTIMADA:** 900 humanoides e provavelmente o dobro de outras criaturas.

**A CIDADE:** Imagine uma grande cidade humana feita de pedra. Agora, imagine-a em ruínas, com prédios desmoronados e quebrados, fontes rachadas que derramam água velha e catedrais divididas ao meio por árvores. Nada além de destroços, amarrados em nós de vinhas e vegetação como uma refeição salpicada em uma teia de aranha. O ar está sempre quente e molhado, e chuvas pesadas parecem surgir do nada, seguidas por arco-íris (ou arco-lua, à noite).

NÃ⊕ P⊕DE VER A CIDADE PELAS  
ÁRV⊕RES? BAA+EZU ARDEN+E,  
ASPIRAD⊕, A CIDADE É AS ÁRV⊕RES!

— TR⊕PSY,  
UM P⊕STULAN+E  
EM F⊕RMA DE LE⊕PARD⊕

Agora, parvo, imagine as ruínas habitadas por humanoides, animais e criaturas planares. Isso é Faunel — uma cidade quebrada, cheia de vida. Aqueles que precisam de estruturas para sobreviver constroem com a pedra antiga, mas a maioria dos indivíduos apenas formam tendas com lonas multicoloridas. As cores e marcações das lonas são únicas, então um aspirado pode encontrar o caminho pela cidade (a tenda de Joak, o Sábio, por exemplo, é amarelo brilhante, com uma constelação de pontos vermelhos). Ainda assim, nem sempre é fácil escolher um caminho através da mistura de desordem e vinha.

As lendas dizem que as ruínas realmente vêm de mundos materiais primários. Acredita-se que pedaços de cidades abandonadas caíam nas Terras de Fora e se tornem apenas mais um desastre em Faunel. Verdade ou não, há algumas toadas que sugerem portões para muitos mundos importantes nos destroços da cidade.

**O PORTÃO:** O portão para as Terras Selvagens é uma ampla piscina, guardada por uma grande estátua de pedra conhecida apenas como Cólera. Alguns dizem que Cólera já foi um mortal, uma criatura de nuvem viva, que se rebelou contra seus companheiros agressores. Uma história diz que ele virou a casaca em uma tentativa de poder, enquanto outro marca seu “crime” como buscando uma forma sólida. Dificilmente importa, entretanto — o miserável agora é feito de pedra, um monólito com um rosto humano e brilhantes olhos azuis.

Cólera não fala sobre o seu passado, mas ele pergunta sobre as intenções de todos os viajantes que querem cruzar para as Terras Selvagens. Os aspirados sábios respondem-lhe e fazem-no com sinceridade. Parvos que ignoram Cólera ou mentem para ele tendem a encontrar fins

confusos e rápidos do outro lado do portão. (Os locais acham que Cólera tem uma mão nisso, mas ninguém se incomodou em saber *como*).

**A POPULAÇÃO:** Os nativos de Faunel são em sua maioria postulantes não humanoides das Terras Selvagens. Eles pensam estar em sua forma animal, e os trouxas são frequentemente surpreendidos ao descobrir que eles podem falar. (O fato é que eles pensam e falam muito melhor do que alguns dos que não fazem nada). O resto da cidade se expandiu com alguns elfos, humanos, bariours, kendens e halflings. Muitos moradores pertencem a facção Sinal Único, e eles administram um grande complexo que chamam de Centro dos Sonhos Eternos.

**Os NOTÓRIOS:** Faunel não tem nenhum governante oficial, e os vândalos relatam que a única lei aqui é a lei da selva. Cólera é a figura mais proeminente da cidade, mas ele tem sua própria agenda. Ele só derrama a sombra das coisas se ele achar que Faunel ou as Terras Selvagens ficarão mais seguras como resultado. Algumas toadas dizem que Cólera é a única coisa que mantém Faunel nas Terras de Fora.

**LOCAIS DE INTERESSE:** Muitos planares chamam Faunel de “Os Destroços”, e os aspirados parecem tropeçar em mais e mais ruínas o tempo todo. Muitas dessas ruínas já estiveram lá o tempo todo, e são “descobertas” quando massas de videiras morrem ou são removidas. Claro, isso não impede as pessoas de pensarem que os escombros vêm de mundos materiais primários, ou de espalhar boatos sobre portões.

Um lugar na cidade que não vem ou vai é a sede dos Signatários, o Centro dos Sonhos Eternos. É uma catedral sem telhado, com vitrais quebrados, cobertos de lona e cortinas da facção. Os mapas usados pelos Signatários mostram o edifício como o ponto central de Faunel e das Terras de Fora (pena do miserável que confia sua vida a tal mapa).

**TOADA ATUAL:** Histórias falam de um grupo secreto operando nesta parte das Terras de Fora — um grupo de vândalos malignos e leais conhecidos como Caçada Vil. Com um aceno de cabeça dos Impiedosos, esta multidão quer rastrear os postulantes das Terras Selvagens e inserir todos no registro. (Para a Caçada, bestas com a mente dos homens são abominações). Cólera também está na lista deles. Eles querem tirá-lo do caminho para que possam fazer seu próprio portão para as Terras Selvagens — o melhor lugar para caçar.

V⊕CÊ SABE. NÃ⊕ É +AN+⊕ ⊕  
CAL⊕R, É A UMIDADE.

— R⊕GGE++ ⊕ MACAN+E,  
+EN+AND⊕ EM VÃ⊕  
INICIAR UMA C⊕NVERSA  
C⊕M IRA

# FORTITUDE

BEM-VINDO À CIDADE MAIS  
AMADA E MAIS CONHECIDA DAS  
TERRAS DE FORA —  
SABEMOS QUE VOCÊ  
VAI CONCORDAR.

— ANTON CRÂNIO NIVELADO  
DO HARMONIUM

POPULAÇÃO ESTIMADA: 5.000

**A CIDADE:** Alguns planares chamam Fortitude de “O Ovo”, porque a cidade fica dentro de uma parede que se curva para formar um oval perfeito. Perto de uma extremidade está o Portão para Arcádia, e perto do outro há um grande estádio chamado Confessionário (veja “Locais de Interesse”). As duas principais entradas da cidade estão em cada extremidade, mas a abundância de entradas menores pontilham a todo o comprimento da parede da cidade.

As ruas de Fortitude são amplas avenidas, abrangendo belos parques e pomares. Fato é, uma boa metade da terra está cheia de bosques, parques e fontes, e a outra metade com edifícios. Os blocos são todos limpos e bem conservados, cada um oferecendo a um indivíduo uma boa mistura de lojas diferentes. A maioria dos edifícios nesta versão de Fortitude tem os primeiros andares de pedra e pisos superiores de madeira e lama, encimados por telhados de colmo. Dois edifícios de pedra proeminentes na área são o Portão para Arcádia e o Confessionário.

**O PORTÃO:** O Portão para Arcádia fica em cima de uma pirâmide baixa e circular feita de sete camadas empilhadas, com escadas subindo de quatro direções diferentes. O portão em si aparece como uma grande chama esverdeada, e viajantes seguindo para Arcádia simplesmente passam por ele, ilesos. A toada local diz que os parvos malignos são purificados passando pela chama, mas outras lendas dizem que eles não saem facilmente.

**A POPULAÇÃO:** Se não fosse pelos cidadãos, Fortitude seria um bom lugar para se visitar. As pessoas da cidade daqui são muito perigosas, uma combinação de primevos, membros de facções e postulantes de Arcádia. Os postulantes têm a capacidade de *Revelar Tendência*. Outros nativos do plano (exceto os postulantes) são imunes a ilusões e fantasmas. E Fortitude é um lugar popular com os Teimosos (vândalos da facção do Harmonium). Eles podem lançar *Enfeitiçar Pessoa* uma vez por dia. Tudo somado, os nativos se certificam de que a cidade é bem administrada — ou não.

Mentirosos,  
descascados e  
malfeitores dão

amplo espaço a este lugar.

**Os NOTÓRIOS:** Os notórios de Fortitude são os sete membros do Conclave Secreto, eleitos por todos aqueles da cidade que são bons e leais em alinhamento. Uma nova eleição é realizada toda vez que a Procissão dos Modrons passa pela cidade. Quando a horda chega, os eleitores escolhem sete cidadãos para as posições do Conclave. A lista de vencedores deve ficar na sombra da população em geral. No entanto, um membro conhecido do grupo atual é Skylar Mendacin, um poderoso guerreiro humano a serviço dos Teimosos.

**LOCAIS DE INTERESSE:** Além do Portão para Arcádia, o local mais importante em Fortitude é o Confessionário. Uma grande arena afundada no chão, ela se equilibra com pirâmide empilhada encontrada na outra extremidade da cidade. O Confessionário é bem construído também — qualquer aspirado que esteja no palco baixo e sacuda sua caixa de ossos ainda pode ser ouvido nas bordas mais distantes da arena.

O Confessionário é usado para a confissão de falhas e distribuição de punições. Várias vezes por semana, os nativos preenchem a arena (os viajantes que procuram bons lugares devem chegar cedo), e qualquer um pode subir ao palco para confessar seus crimes ou falhas. A multidão então julga, o que, dependendo de seu humor, varia de simples abuso verbal a inserir o pobre miserável no registro. A recusa em aceitar uma punição, um parvo é inserido no livro morto instantaneamente — a multidão o executará no local. Normalmente, os guardas dos Teimosos arrastam criminosos e suspeitos para julgamento, mas um indivíduo ficaria surpreso com quantas pessoas se voluntariam para derramar seus pecados. Alguns simplesmente parecem ter a necessidade de se limpar.

Fortitude tem várias pousadas excelentes, mas a mais popular é a *Lágrimas de Tyr*, que oferece ao viajante uma excelente visão do Confessionário. Sua proprietária, Gladola DeFarge, é uma sacerdotisa supostamente arrependida de Loviatar.

**TOADA ATUAL:** Nas últimas semanas, o ar em Fortitude ficou elétrico. O Conclave Secreto determinou que a cidade é quase digna o suficiente para se juntar a Arcádia. Claro, isso significa que o Confessionário tem estado muito ocupado, tanto com voluntários quanto com viajantes perseguidos pelos Teimosos. Fato é, algumas pessoas dizem que a cidade já entrou em Arcádia, e que outra cópia apenas tomou o seu lugar nas Terras de Fora.



## GLORIUM

**POPULAÇÃO ESTIMADA:** 300

**A CIDADE:** Os nativos de Sigil tendem a pensar em qualquer cidade menor do que a deles como um “burgo”, que faz de Glorium um burgo pela maioria dos padrões planares. É uma pequena variedade de casarões e galpões de trabalho escondidos nas margens de um fiorde profundo, com montanhas de cada lado, que parecem subir até a metade do próprio pináculo, há um único caminho perigoso através dos penhascos, mas a maioria dos aspirados prefere navegar até Glorium pelo mar.

A cidade tem uma aparência temporária, mais parecida com o acampamento de inverno de invasores errantes do que com um assentamento permanente. Isso combina muito bem com os habitantes locais, já que eles não querem muitos visitantes.

**O PORTÃO:** Na verdade, *dois* portões diferentes levam até Ysgard. O primeiro é um turbilhão encontrado na foz do fiorde, grande o suficiente para permitir que um navio navegue para os reinos caóticos daquele plano. Essa entrada, chamada de Portão D’água, se inverte duas vezes por dia, de modo que um indivíduo que conhece as marés locais pode usá-la para sair de Ysgard.

O outro portão é uma entrada para o lendário Yggdrasil, encontrado em uma caverna nas montanhas acima da cidade. Os miseráveis que vierem procurar esse portão teriam um mapa confiável. Um número de outras cavernas nas montanhas levam a reinos que se estendem profundamente abaixo da superfície das Terras de Fora, o que significa que há muitos lugares para os trouxas se perderem.

**A POPULAÇÃO:** O que os nativos de Glorium carecem em número, eles compõem em volume. Eles são um povo alto e orgulhoso (humanos, principalmente), e são fortemente influenciados pelo panteão nórdico de Ysgard em suas atitudes e aparência. Estranhos recebem um olho cascudo até que eles se provem, as queixas são facilmente aceitas e o combate acontece com frequência. O fato é que um parvo que sacode sua caixa de ossos da maneira errada provavelmente acabará com uma briga em suas mãos. Esses tipos de batalhas continuam até que o primeiro sangue seja derramado (e geralmente vem de um visitante).

Nas colinas e montanhas circundantes, há uma comunidade igualmente pequena de bariaur, que patrulha a região e mantém a maior parte das criaturas mais hostis à distância. Alguns bariaur provavelmente não se importariam de deixar o observador esquisito entrar na cidade — as relações com os moradores de Glorium são tensas, na melhor das hipóteses.

**OS NOTÓRIOS:** A cidade é governada por um ranger chamado Nariz Achatado Grim, que tipifica tanto Glorium quanto seu povo. Ele é um vândalo de ombros largos, de grande força, leal a um defeito (e temperamental a um defeito, também). Sua força muscular e vontade garante

a devoção de seu povo, então é melhor não cruzá-lo.

Os bariaur nas montanhas são governados por Jek Thanol, um ancião notório com grandes chifres e um tapa-olho cravejado de joias. Diz a lenda local que ele perdeu o olho em combate com Grim e, como resultado, os dois não são exatamente próximos.

**LOCAIS DE INTERESSE:** Não há muito a recomendar a Glorium como centro de visitantes — não tem as tavernas e pousadas de suas cidades vizinhas, e os forasteiros são feitos para se sentirem tão bem-vindos quanto as larvas. Fato é, o único lugar que vale a pena parar é um pequeno templo na periferia da cidade. Os sacerdotes ali passam a maior parte do tempo adorando Odin e as Norns, pegando o resto do panteão de maneira improvisada.

**TOADA ATUAL:** Glorium é pequeno, orgulhoso e vulnerável. Há rumores há meses que Gzemnid, o deus observador, está tentando ganhar o controle da cidade e seus portões. Dizem que as montanhas são assombradas pelas criaturas do deus.

⊕ QUE É VIDA, SENÃO LU+A?  
⊕ QUE É LU+A, SENÃO CÔNFLI+⊕?  
⊕ QUE É CÔNFLI+⊕, SENÃO BA+ALHA?  
⊕ QUE É GLORIUM,  
SENÃO +⊕D⊕S ⊕S I+ENS ACIMA?  
— NARIZ ACHA+AD⊕ GRIM

Além disso, mais e mais planares têm visitado Glorium ultimamente, especialmente os membros da facção dos Predestinados. Eles se ofereceram para estabelecer uma fortaleza (cheia de seus próprios vândalos, é claro) para ajudar a defender a cidade. Nariz Achatado Grim disse pique isso para eles. Ele é um Independente, e ele sabe que uma vez que os Predestinados afundam seus ganchos em um lugar, eles são mais difíceis de sair do que pulgas.

Viajantes novos na região também deveriam ser parecidos com um jovem humano (ou alguém que parece ser um jovem humano) conhecido pelos habitantes da cidade como “Menino Lemingue”. Este parvo é frequentemente encontrado nas montanhas ao redor de Glorium, e ele oferece seus serviços como um guia, dando seu nome como Kai. Miseráveis que o seguem rapidamente se encontrarão emboscados por observadores, gigantes ou devoradores de mentes, apanhados em avalanches ou poços, ou presos em labirintos tão ruins que pensarão que cruzaram com a própria Donzela da Dor. Qualquer sobrevivente da “ajuda” do Menino Lemingue que tiver a sorte de voltar para Glorium não receberá muito dos nativos, exceto o riso. Isso e um brinde à honra de tolos que confiam em estranhos.

# DESPERANÇA



**POPULAÇÃO ESTIMADA:** 20.000

**A CIDADE:** A melhor coisa sobre Desperança é que é fácil para um indivíduo encontrar seu caminho. É uma cidade murada com apenas uma entrada, e a partir dessa entrada uma única estrada longa desce em um buraco profundo, terminando em um pátio no fundo. Um viajante sempre pode dizer quando chega a Desperança — o portão de entrada é um rosto humano de gritos esculpido em pedra vermelha, os olhos vazios e cegos, lágrimas vermelhas cortadas pela erosão escorrendo por suas bochechas.

Aquela pedra vermelha do Portão Gritante (como é chamada) é a única cor brilhante em toda a cidade. O resto de Desperança é construído de pedra cinzenta e madeira cinzenta e envelhecida que se torna mais sombria quanto mais o indivíduo passa abaixo do nível do solo.

**O PORTÃO:** Na base do poço, onde a estrada finalmente termina, há um pátio plano de pedra cinza, com um poço baixo e cinza no centro. O poço está cheio até a borda com um espesso lodo negro, semelhante ao alcatrão derretido. Quer ir para a Vastidão Cinza? Apenas pule no poço. Aspirados também podem convocar o lamaçal, e algumas pessoas em Desperança conhecem a sombra das magias para fazer isso. Esse método garante que um grupo inteiro acabe no mesmo lugar do outro lado. (O negrume jorra do poço e cobre o pátio com uma bolha de alcatrão. Aqueles que tentaram isso o compararam a um banho com um pudim negro).

**A POPULAÇÃO:** As pessoas de Desperança são como depressão nas pernas. A maioria chegou à cidade ao longo de décadas, sem ter mais para onde ir e nada mais para fazer. Os pobres miseráveis mal têm energia para ser desagradável. Não há chance de as coisas serem melhores — não aqui ou em qualquer lugar — então por que se incomodar?

A proximidade da Vastidão Cinza também prejudica os habitantes locais. Depois de algumas semanas de descanso aqui, um indivíduo assume uma palidez acinzentada (conhecida nas Terras de Fora como um “bronzado em desperdício”), e seus olhos, confortáveis com a tristeza, são feridos por cores brilhantes. O fato é que uma lei municipal proíbe cores brilhantes ou contrastantes no coração do poço, e os nativos têm o direito de rasgar as coisas coloridas. Os viajantes que não sabem exatamente onde a lei entra em vigor geralmente descobrem o caminho mais difícil quando os nativos atacam, rasgando seus trajes e atirando bolas grossas e molhadas de lama.

**OS NOTÓRIOS:** O Alto Cardeal de Desperança é uma humana mascarada que se chama Thingol a Zombeteira. Ela afirma ter sido uma maga que escapou da destruição de seu mundo material primário. Como governante, ela se veste em correntes pesadas e uma máscara metálica em tamanho real na forma de um lobo negro.

Thingol mantém sua posição graças a seus defensores mais fortes, um pacote de sete observadores idênticos. Eles flutuam por todo o fosso em uma patrulha constante, mantendo um olho (ou dez) para os vândalos que podem prejudicar sua amante. Sua lealdade é absoluta, e alguns pensam que Thingol trocou sua habilidade de conjurar magias (e sua humanidade) com poderes obscuros para o seu serviço.

O objetivo da Thingol é manter as pessoas em seu lugar e muito conscientes do desespero de sua situação. Sem nada mais, um indivíduo tem que admitir que ela faz um bom trabalho. Parvos que a atravessam podem esperar por longas e dolorosas execuções, muitas vezes durando dias. (Uma morte rápida pode aumentar a sede de sangue da turba e, além disso, um esmagamento lento ou estrangulamento é muito mais doloroso).

Os viajantes devem saber que Thingol está atualmente experimentando arte performática, como pintar um corpo de azul brilhante e deixar a multidão arrancar a carne do pobre parvo. Seu trabalho mais recente, “Sonata para Canto do Pássaro e Martelo”, trouxe algumas críticas maravilhosamente deprimentes.

**LOCAIS DE INTERESSE:** Ter apenas uma rua na cidade torna um pouco mais fácil encontrar lugares, mas é uma doença real se um indivíduo precisa se esconder ou fugir. Com as patrulhas a pé dos guarda-costas de Thingol e os observadores em voo olhando para todos os lados, as coisas podem ficar difíceis. Isso contribui para o sentimento de desamparo na cidade, que, claro, é a ideia toda.

O solitário ponto luminoso é a Casa do Capítulo da Irmandade, uma coleção de aspirados bem alinhados (de todos os sexos, apesar do nome) que ajudam e curam a população. Naturalmente, muitas pessoas os odeiam por isso, e os membros da Irmandade viajam com guarda-costas armados quando estão fora de sua cidadela. Seu traje é sempre o mesmo tom de cinza claro, que atende aos requisitos de cor, mas eles mantêm seus vestidos e blusas impecáveis e parecem brilhar contra o fundo.

Para o viajante, as melhores pousadas — as menos deprimentes, pelo menos — estão perto do topo da espiral. Destes, o *Paladino Defenestrado* é o mais desordenado, o *Túmulo Aberto* é o mais quieto e o *Castelo dos Ossos* tem os melhores rumores (incluindo um que Cyric, o Príncipe

POR QUE FICOU  
CONTRA CINZA,  
PARVO?

— THINGOL, A  
ZOMBETEIRA,  
ALTO CARDEAL  
DE DESPERANÇA

... ⊕ ACER+⊕ RUIII D⊕ AN⊕.  
 ... N⊕S LEMBRA DE +UD⊕ ⊕ QUE  
 SIGNIFICA SER VERDADEIRAMENTE  
 DESPERANÇA. ISS⊕ VAI +E FAZER  
 CH⊕RAR. ISS⊕ VAI +E FAZER  
 CH⊕RAR. D⊕IS CRÂNIO⊕S ACIMA!  
 — EXCER+⊕S DOS COMENTÁRIOS DE  
 “SONATA PARA CANTO DO  
 PÁSSARO E MARTELO”

das Mentiras, derruba regularmente para atormentar a clientela).

O próprio complexo de Thingol é uma grande expansão de casas senhoriais e torres que começam nas profundezas do fosso e se elevam, cruzando a estrada em espiral três vezes. Perto da entrada mais alta, ela abriu espaço para fornecer um palco para execuções e performances. (Visitantes que já estiveram aqui antes podem lembrar do orfanato que costumava ficar no lugar). Muitos criminosos, perseguidos pela “justiça” de Thingol, têm a chance de se apresentar, disseram que serão libertados se puderem fazê-la sentir emoção. Mas mesmo com todos os miseráveis que ela trouxe, ela nunca teve que cumprir essa oferta.

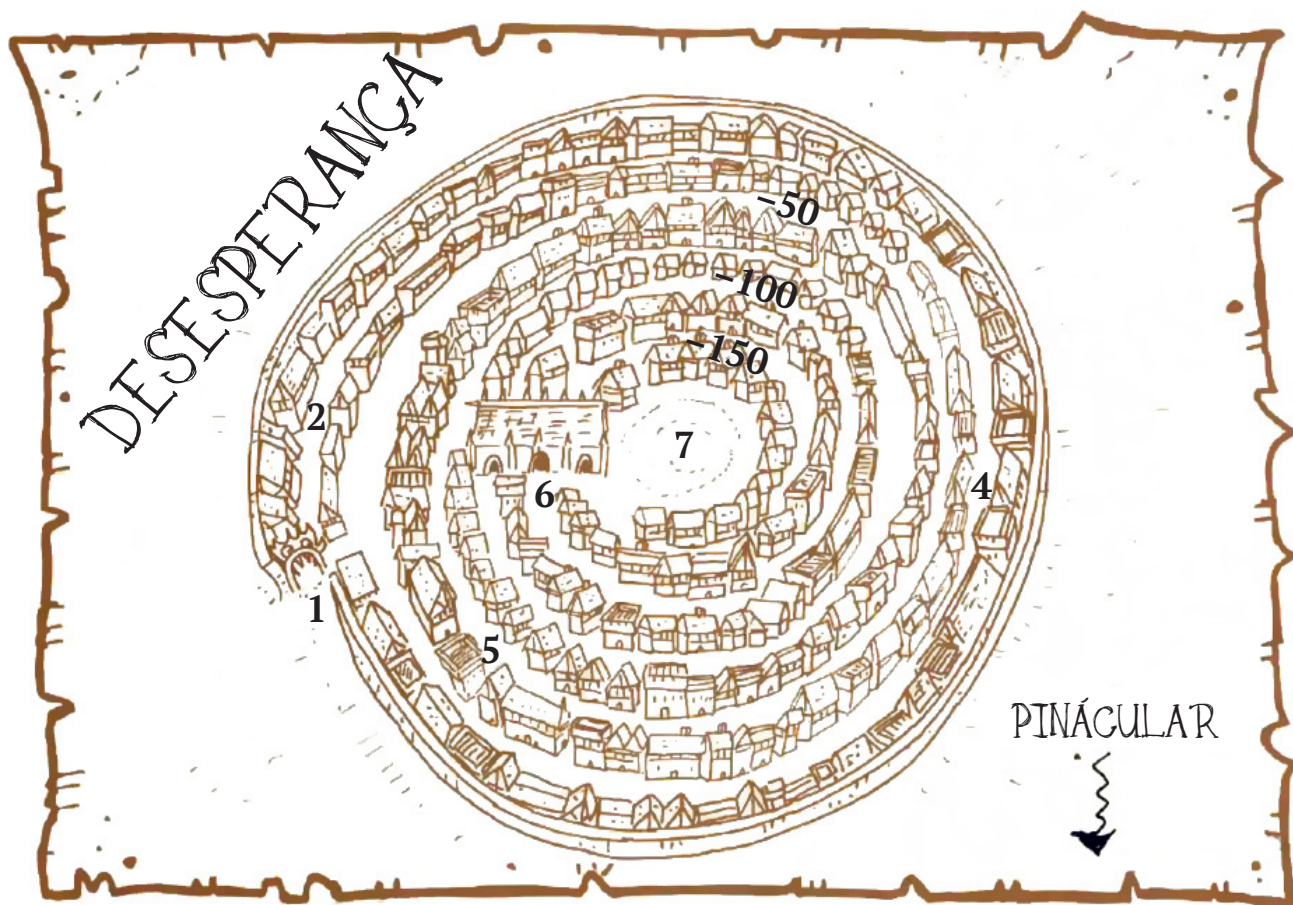
**TOADA ATUAL:** As pessoas de Desperança tendem a

manter os olhos abertos e as caixas de ossos fechadas. Isto é, a menos que eles *gostem* de ser telecineticamente suspensos entre dois observadores enquanto um terceiro desintegra sua pele uma camada de cada vez. Mas ainda assim, há algum zumbido sobre o poço no pátio.

Os locais esperam que o poço transborde algum dia, enchendo o buraco e levando toda Desperança para a Vastidão Cinza. Mas agora as histórias contam de criaturas humanoides, saídas do alcatrão preto do poço em si, soltando-se e tropeçando na cidade. Um punhado de miseráveis na cidade dizem que viram isso acontecer, e um ou dois juram que foram atacados, ou viram as criaturas se misturarem à pedra dos prédios. Claro, Thingol não está muito satisfeita com esses relatórios, pintando-os como mentiras de pungados. Como serviço público, seus bandidos rastreiam quem espalha ou ouve essas mentiras, mostrando como esses rumores podem ser ruins para a saúde deles.

**LUGARES IMPORTANTES:**

1. O Portão Gritante
2. A Casa do Capítulo da Irmandade
3. O Paladino Defenestrado
4. O Castelo dos Ossos
5. O Túmulo Aberto
6. O Palácio de Thingol, a Zombeteira
7. O pátio e o Portão para a Vastidão Cinza



# PRAGA MORTAL

**POPULAÇÃO ESTIMADA:** 20.000

**A CIDADE:** Praga Mortal é uma cidade de Terras de Fora que demonstra uma região do Abismo — os vândalos mais fortes prosperam e fazem o que bem entenderem dos fracos. Neste caso, porém, os fracos compõem a maior parte da cidade.

Praga Mortal é um conjunto de barracos, pardieiros e ruínas agrupados em torno das paredes de uma fortaleza brilhante de aço prateado. Na fortaleza fica o Arquileitor, que governa a cidade com mão de ferro. Fora da fortaleza fica o resto do castelo, com templos, residências e distritos mercantes para se defenderem sozinhos. Como resultado, a maior parte da cidade é cinza, destruída e abandonada.

A fortaleza do Arquileitor, no entanto, é um edifício grandioso e ornamentado. Seu telhado brilha com azulejos metálicos e seus beirais são pontilhados de gárgulas, reais ou não. Vinha-navalha e espinhos sangrentos cobrem as paredes do forte para certificar-se de que os de fora *permaneçam* para fora.

**O PORTÃO:** Uma das paredes da fortaleza do Arquileitor é quebrada por três grandes arcos. Os arcos centrais e mais à direita conduzem à fortaleza, mas o mais à esquerda leva a um lugar ainda pior. Esta arcada é a Porta para o Abismo, e os viajantes que olharem através dela verão a paisagem destruída conhecida como a Planície dos Portais Infinitos (a camada mais alta do Abismo). A planície é uma terra desolada e vazia, exceto por duas coisas: poços enormes que são conduítes para camadas mais profundas e fortalezas de ferro que são postos avançados de poderosos senhores tanar'ri.

Como o resto da torre de menagem, o portão está entrelaçado com vinha-navalha, então um parvo tem que observar seu passo atentamente. Por outro lado, a vinha-navalha pode ser a melhor parte da viagem.

**A POPULAÇÃO:** No geral, as pessoas de Praga Mortal estão aqui para o benefício do Abismo. Alguns procuram aventura na Planície dos Portais Infinitos, alguns buscam favores dos poderes das trevas, e alguns apenas têm temperamentos que combinam com essa cidade vil. Onde quer que um indivíduo esteja, ele encontrará traição, opressão e dor.

A maioria dos habitantes locais são humanos e tieflings, junto com tais humanoides alinhados ao mal como orcs, gnolls e ogros. Mas com o Abismo tão próximo, um parvo é tão provável de se deparar com um dos quasits ou tanar'ri (principalmente alu-fiends e cambiontes) que fazem de Praga Mortal sua casa.

ELA PODE SER UMA  
CONCUBINA MACABRA,  
MAS ELA É A ÚNICA  
CIDADE PARA MIM.

— REFRÃO DA  
“PRAGA MORTAL MINHA  
SENHORA”, POR LIMÃO  
CEGO DULMASTER

**Os NOTÓRIOS:** O atual Arquileitor de Praga Mortal é Byrri Yarmoril, um sacerdote tiefling de alguma deusa secreta e destrutiva. Ele puxa as cordas da cidade, mas, por sua vez, tem suas cordas puxadas pelo próprio Abismo.

O Arquileitor mantém o terror através de sua própria milícia pessoal, uma gangue de cruzamentos planares/humanos conhecidos como os Cães de Caça. Este bando de tieflings, alu-fiends, e cambiontes salta ao comando do mestre, e eles irão até deixar a cidade para perseguir os miseráveis que o ofenderam.

**LOCAIS DE INTERESSE:** Além da grandiosa fortaleza de Arquileitor, Praga Mortal é uma cidade cinzenta, suja e podre de pedras sujas e madeiras em colapso. No entanto, existem alguns lugares em que um viajante pode querer olhar (ou de longe).

Um local popular para muitos moradores é um templo abandonado, não muito longe da fortaleza. A toada diz que já foi usado para adorar a divindade neutra Oghma. Mas algumas caixas de ossos se agitam por um segundo, e um templo sombrio se esconde sob seu altar devastado.

Praga Mortal também é conhecido como o Portão do Comércio das cidades-portais do mal, oferecendo bens por troco ou por comércio. Aspirados que chegam à cidade para este jogo têm muitas pousadas e tavernas para escolher, incluindo os conhecidos poços de água como o *Olho do Dragão*, o *Sino e o Apito*, e o *Grifo Dourado*. Claro, esse último lugar também é um dos lugares favoritos dos Cães de Caça, e deve ser ignorado por qualquer parvo com forte apego à sua vida.

**TOADA ATUAL:** Pergunte a qualquer pungado na rua o objetivo do Arquileitor, e há boas chances de que ele saiba (se ele não estiver desmaiado, é claro). Não há nada de sombrio nisso — Yarmoril espera lançar Praga Mortal no Abismo, um movimento que traria tumultos e morte para a maioria dos moradores. Se ele não entregar a cidade, ele *próprio* será inserido no registro. Desnecessário dizer que Yarmoril é altamente motivado para enviar o burgo para o seu lugar de descanso final.



## CAIXA TORÁCICA

**POPULAÇÃO ESTIMADA:** 35.000

**A CIDADE:** O Vale da Espinha é uma imponente cordilheira de montanhas que começa perto do plano de Baator e se arrasta até o Rio Ma'at. Um esporão menor da cordilheira se separa em um breve espaço em duas cristas paralelas, formando um vale apertado entre elas. Os picos estreitos de cada curva se voltam para dentro, pairando sobre o vale como as costelas de algum animal insanamente enorme (e felizmente morto).

A cidade de Caixa Torácica está bem arrumada neste espaço, enchendo-a completamente. Os nativos cercaram as clareiras entre as montanhas, então os viajantes a pé precisam usar os grandes portões de ferro em cada extremidade do vale. Uma vez lá dentro, os visitantes descobrirão que a cidade está cheia de torres e fortalezas particulares. A maioria das casas é construída de pedras cinzentas pretas ou lisas brilhantes, e alguns notórios com riqueza e poder se exibem cobrindo suas moradas com decorações ornamentadas. As estradas de tijolos de Caixa Torácica são da cor do sangue fresco.

O lugar mais impressionante da cidade é a Cidadela, a casa de Quentill Paracs, o Senhor de Caixa Torácica (ver "Os Notórios"). É uma cidade independente dentro de uma cidade. As paredes são esculpidas em blocos sólidos de obsidiana e ébano, e sua ponte levadiça de aço é atornalada com itens estranhos e exóticos. Qualquer parvo que seja um pateta na Cidadela *sabe* quem dirige este burgo.

Fora da Cidadela, a cidade foi dividida entre cinco famílias concorrentes, cada uma com seu próprio apoio. Os diferentes domínios não estão bloqueados, mas cada grupo tem pontos de verificação e guardas para manter o controle do tráfego.

**O PORTÃO:** O Portão para Baator está em um complexo separado em algum lugar dentro da Cidadela, o que significa que um aspirado tem que passar direto pelo nariz de Paracs para encontrá-lo. O portão em si é um pilar alto e giratório de luz vermelha, cheio de partículas dançantes de prata (que dizem ser os restos desintegrados de parvos que tentaram cruzar com os Senhores das profundezas). O trouxa deve estar ciente de que os planares não chamam isso de portão *amaldiçoado* por nada.

**A POPULAÇÃO:** As pessoas aqui tendem a ser trabalhadoras, desconfiadas e agarradas. Ao contrário de seus vizinhos em Tocha, eles vivem para mais do que apenas um troco grosseiro. Em Caixa Torácica, o objetivo é poder em *todas* as suas formas — monetária, militar e mágica. Influência é a moeda que paga as contas, e um vândalo com uma vantagem sobre seus companheiros deve usá-la melhor, ou ela será arrancada.

A maior parte da população é tiefling, com uma forte dose de sangue planar inferior percorrendo suas veias. Há também humanos, humanoides malignos, bariaur,

githzerai e algumas outras raças presentes, mas os tieflings têm a vantagem, e ter a vantagem é tudo o que importa.

A maioria dos visitantes se surpreende ao encontrar alguns nativos de Baator em Caixa Torácica. Fato é, Lorde Paracs e os senadores têm pouco amor pelos Senhores dos Nove. Eles não querem ver sua cidade ser sugada para aquele plano infernal, e eles fazem o que podem para manter os corruptores fora.

**OS NOTÓRIOS:** Lorde Quentill Paracs, um guerreiro e mago tiefling, governa a cidade, e todos pegam a sua música. Um homem atarracado, encurvado e gordo, o objetivo de Paracs é tornar a cidade seu domínio pessoal até sua morte (e, dizem alguns, depois dela também).

Para manter a aparência de justiça, Caixa Torácica tem um conselho de cinco senadores que dizem ser capazes de derrotar o Lorde. Mas é apenas uma casca manipulada por Paracs. A sombra é que ele detém três dos senadores em seu bolso a qualquer momento, seja por meio de subornos, ameaças ou reféns. Como o resto dos vândalos da cidade, Paracs faz o que é preciso para seguir em frente e ficar à frente.



REGRAS SÃO FEITAS PARA SEREM APROVEITADAS.

— DE "A SAGACIDADE E SABEDORIA DO SENHOR PARACS"

**LOCAIS DE INTERESSE:** Caixa Torácica não é conhecida por sua hospitalidade, parvo. A maioria das tavernas não são muito mais do que andares de prédios abandonados recentemente. Um pouco para tocar, no entanto, há alguns banhos quentes construídos sobre fontes vulcânicas. Lá, um indivíduo encontrará alguns spas e resorts decentes. Esses lugares são populares entre os viajantes que têm negócios em Caixa Torácica, mas não sentem vontade de se meter contra Lorde Paracs e seus comparsas. O melhor do lote é o *Ginásio de Vapor*.

Em direção a Rigus, o Vale da Espinha é rompido pela Grande Passagem, um caminho plano através das montanhas que corta a viagem para Rigus ao meio. Claro, muitos planares que *estiveram* em Rigus consideraram isso uma benção mista.

**TOADA ATUAL:** Lorde Paracs está pensando em montar uma embaixada na cidade para os aspirados de Excelsior, Portão do Comércio e outras cidades-portais de bons alinhamentos. Ele acha que um forte fardo de bondade manterá sua cidade (e esta é sua cidade) firmemente enraizada nas Terras de Fora e sob seu controle.



# RIGUS

“OBEDEÇA OU MORRA” NÃO É APENAS UMA BOA IDEIA —  
É A LEI.

## — CAPITÃO THOD DESTRUIÇÃO DOS IMPIEDOSOS

**POPULAÇÃO ESTIMADA:** 20.000

**A CIDADE:** Rigus é um enorme acampamento militar permanente, erguendo-se de parede a parede e ameias sobre a muralha para dominar esta parte da terra. O acampamento é dividido em sete anéis empilhados, cada um construído ao redor de uma grande colina. O maior anel é colocado ao redor da base da colina, e o menor (chamado de Coroa) é colocado no topo. Paredes octogonais de ferro separam cada anel dos outros; uma parede circunda também o anel inferior para bloquear Rigus do resto das Terras de Fora. Os viajantes podem usar um portão na parede inferior, mas observe-o, parvo — a parede foi tratada com venenos suaves para manter os monstros da ferrugem (e, alguns dizem, todos os visitantes) à distância.

**O PORTÃO:** O Portão de Aqueronte está bem abaixo da superfície da Terra, mas na Coroa há uma escadaria de um quilômetro e meio que levará um indivíduo até ele. As escadas esvaziam-se em uma enorme câmara subterrânea que contém um arco feito de ossos de bariaur. No arco há o que parece um gigantesco olho de gato: uma massa rodopiante de cor amarelo-esverdeada, com uma faixa de preto correndo pelo meio. Este é o Portão de Aqueronte, também chamado de Portão do Leão.

A câmara tem outras entradas também, com túneis que serpenteiam em partes distantes do subsolo. Diz a lenda que eles levam a reinos de poderes sombrios e até mesmo alguns portões distantes. Fato é que criaturas saem do Portão do Leão o tempo todo e usam os túneis para se espalhar pelas Terras de Fora.

**A POPULAÇÃO:** As pessoas em Rigus recebem fileiras para mostrar o quão notório elas são (ou não são). Cada um começa como um “cidadão”, até mesmo o recém-nascido e os viajantes que se estabeleceram na cidade. Os cidadãos podem ser promovidos pelos Grandes Generais a um posto mais alto: recruta, sargento, tenente, capitão ou general. Claro, parvos podem cair *abaixo* do cidadão, também — infratores da lei e cativos de invasões ficam presos com o posto de “soldado-escravo”. Um indivíduo deve seguir as ordens de escalões mais altos sem questionar, e a população adere à letra desta lei. Qualquer desobediência é traição, e aqueles que se voltam desse jeito são inseridos no registro.

Miseráveis novos na cidade podem obter um pouco de uma pausa. Eles recebem placas de ardósia para usar em volta do pescoço em pesadas correntes de ferro, então os

nativos podem ver que estão na sombra sobre as leis. Mas aumente a hierarquia, e um parvo vai encontrar sua placa e ser destruída, deixando-a aberta às leis e às gangues que andam à procura de recrutas e escravos.

Humanos, tieflings e humanoides malignos são as principais raças em Rigus. O local tende a atrair vândalos que entendem a disciplina militar, como orcs e hobgoblins. E, claro, os Impiedosos têm muita influência com as ordens militares da cidade. A toada diz até mesmo que muitos generais são secretamente membros dessa facção.

**Os NOTÓRIOS:** Rigus é organizado com eficiência militar; grupos chamados ordens militares tomam o lugar de clãs ou famílias. Cada ordem é governada por um general com os oficiais necessários abaixo dele, terminando com os cidadãos e soldados-escravos. Das cem ou mais ordens militares em Rigus, o mais poderoso é um grupo sombrio chamado a Fraternidade do Pedágio da Perdição.

No entanto, até os generais respondem aos superiores. Dentro da Coroa (o anel mais alto da cidade) há uma cripta que abriga os verdadeiros governantes de Rigus. Esses sangues são ex-generais que se perderam ao longo dos anos, mas na Coroa os espíritos nunca partem, portanto vivem numa meia-vida semelhante à dos liches. Essas criaturas dão ordens aos generais, que foram treinados a vida toda para obedecer a seus superiores (por mais que cheirem mal).

O mais conhecido, mais respeitado e mais temido dos generais atuais é Nagaro, uma mulher guerreira de Taladas, no mundo de Krynn. Ela já foi uma paladina.

**LOCAIS DE INTERESSE:** Estranhos não são exatamente bem-vindos em Rigus — eles são encorajados a concluir seus negócios o mais rápido possível e depois sair. A maioria das tavernas também não é muito melhor, uma vez que elas geralmente são administradas por uma ordem militar ou outra. No entanto, um local independente que conseguiu se manter sozinho é o *Ardósia Quebrada*, e muitos viajantes ficam lá enquanto estão na cidade.

**TOADA ATUAL:** Tem se falado ultimamente que Nagaro e seus colegas generais estão pensando em ultrapassar os limites de seu domínio. Como primeiros alvos, Caixa Torácica e Automata são boas apostas, apesar das poderosas forças em seus planos conectados.



# SYLVANIA

**POPULAÇÃO ESTIMADA:** 1.000

**A CIDADE:** Viajantes que ficam entediados de lugares mais pacíficos como Êxtase acharão este burgo um pouco mais chocante. Pode não ter uma população enorme para uma cidade-portal, mas Sylvania é conhecida como uma festa eterna. Os nativos se deleitam noite e dia em uma batida constante de tambores e canções de bebedeira, canções de fadas olímpicas e baladas élficas, e os gritos roucos de postulantes, planares e primevos. Aqui, delícias sensuais redemoinham e se misturam, e um aspirado jurava que ela podia sentir o *gosto* do batuque ou ver o cheiro de carne assada.

É fácil para um parvo se perder por aqui, especialmente se ele estiver exultando em uma taverna ou três. Sylvania tem a forma de um círculo irregular, mas toda a cidade está cheia de ruas curvas e sinuosas que se encontram e se cruzam em ângulos estranhos. (Alguns dizem que os construtores devem ter hasteado muitos deles.)

Edifícios em Sylvania são meio alienados, uma miscelânea de pedras e estilos. Muitos deles têm a forma de animais, navios ou rostos humanos, e alguns deles até se *movem*. Engrenagens e rodas d'água giram, edifícios inteiros giram no lugar e as casas às vezes se dobram, criando estruturas novas.

Para os viajantes que gostam de sua grande flora, Sylvania tem alguns dos verdes mais selvagens da Terra: plantas e árvores enormes que engolem blocos inteiros. Elfos gostam de fazer suas casas nas sombras e galhos.

**O PORTÃO:** Sylvania é cercada por bosques, e em algum lugar desses bosques fica o Portão de Arbórea. Claro, o portão é invisível, e flutua aleatoriamente ao redor da floresta como a caminhada embriagada da punça. Para encontrar o portão, tudo o que um parvo tem que fazer é se perder na floresta (fácil para alguns, mais difícil para os outros). Então, enquanto procurava uma saída, ela sempre parece passar para Arbórea. Os viajantes que usam este portão devem ser cuidadosos — nem sempre deixa um indivíduo onde ele queira ir.

**A POPULAÇÃO:** Os nativos dividem-se igualmente entre humanos, elfos e raças bariaur. As pessoas aqui tendem a ser um bando turbulento, e cada grupo gosta de levar os outros a estados cada vez mais extravagantes.

**Os NOTÓRIOS:** A cidade é gerida por seres eternos conhecidos como os Sete Espíritos. Não como mortos-vivos, não são postulantes, e não são deuses, esses notórios governam através dos corpos que possuem (funciona muito como *Recipiente Arcano*). Eles costumam tomar novos corpos em poucas décadas, e a maioria das pessoas que são possuídas são voluntárias. Mas lembre-se da palavra, parvo — desordeiros violentos, por vezes, foram conhecidos por vir para baixo com mudanças repentinas de atitude.

Os Sete são conhecidos por títulos que refletem suas naturezas: Pensamento (atualmente na forma de uma bariaur), Conhecimento (um humano), Ação (uma halfling), Paixão (um elfo), Reflexão (um bariaur), Dor (um humano) e Repouso (uma humana). Eles não têm um lar permanente em Sylvania, e os visitantes geralmente podem encontrá-los vagando dentro de suas fronteiras.

**LOCAIS DE INTERESSE:** O lugar mais proeminente em Sylvania é a Embaixada dos Sensitivos (que é dito ser apenas um posto avançado burocrático para um palácio maior em Arbórea). Os viajantes devem parar e dar uma olhada na arquitetura. O edifício é uma grande pirâmide oca feita de madeira petrificada, com quartos e escritórios suspensos nas paredes inclinadas. A área central aberta abaixo é usada para combate e (é claro) folia.

Não muito longe da embaixada, surgem dois grandes templos, um dedicado ao panteão grego e outro aos grandes poderes élficos. O templo grego é uma acrópole em um planalto baixo, com colunas de apoio na forma de guerreiras femininas (e olhe para fora, parvo, porque eles se animam para proteger a cidade). O templo élfico é esculpido de dentro de uma enorme figueira viva, com pequenos edifícios em erupção dos ramos superiores.

Sylvania tem mais do que sua parcela de bares e tavernas, mas os visitantes não devem perder uma pousada chamada *Mergulho do Dragão*. Seus andares superiores, em forma de dragão, são montados em um pivô. Eles se inclinam para frente e para trás, permitindo que o dragão “beba” de uma piscina próxima.

**TOADA ATUAL:** Tome cuidado para não ficar preso entre os postulantes do Olimpo (os gregos) e Arvador (os elfos). Eles favorecem as batalhas sangrentas de rua como um meio de provar a superioridade de seus deuses.

FAZ? QUEM DIZ  
QUE UMA CIDADE  
DEVERIA FAZER  
ALGUMA COISA?

— MIGN • MANHOS •

# TOCHA



**POPULAÇÃO ESTIMADA:** 17.000

**A CIDADE:** Tocha foi construída nas encostas de um conjunto de torres vulcânicas formadas por rochas fundidas endurecidas. Em torno das torres há um pântano vermelho-sangue, que muitas vezes invade as partes mais baixas da cidade, trazendo pestes, pragas, morte, furúnculos e rãs assassinas. Como resultado, os notórios aspirados de Tocha são apenas isso — aqueles que vivem mais longe nas encostas, longe do pântano.

Mas, como dizem os moradores locais, “Problemas abaixo, problemas acima”. Algumas das torres ainda estão ativas, e continuamente expelem lava e gases que se inflamam quando expostos ao ar. A luz dessas chamas constantes dá o nome à cidade e a mantém luminosa dia e noite. O fato é que Tocha nunca dorme de verdade, mas está ocupada o tempo todo. (Além disso, um indivíduo teria dificuldade em cochilar confortavelmente com fogo sobre a cabeça e sapos a seus pés).

## DIREÇÕES PARA A ARENA?

EU NÃO SEI, AMIGO,

QUE HÁ PARA MIM?

## — JANGOR • GORDO, GUIA PÚBLICO

**O PORTÃO:** Tocha oferece aos viajantes o Portão para Gehenna, mas com certeza não facilita para eles. O portão parece um olho vermelho sangue ou uma pedra preciosa de cornalina pairando no ar, a cerca de cem metros do chão. O voo, é claro, é a melhor maneira de alcançá-lo, mas os aspirados com sorte podem tentar saltar dentro dele de uma saliência acima. Aqueles que passaram dizem que o portão de retorno está em um terreno mais estável, mas alguns parvos supostamente riram quando disseram isso.

A toada local fala de um segundo portão em algum lugar no pântano de sangue que circunda a cidade. No entanto, algumas pessoas acham que é apenas uma casca retirada pelos Lordes de Baator para atrair os arrogantes para uma desgraça de afogamento.

**A POPULAÇÃO:** O povo da Tocha é ganancioso, cruel e extremamente perigoso. Eles acreditam que tudo nas Terras de Fora (e por que parar por aí?) deveria ser por direito e usar qualquer meio, legal ou não, para obtê-lo. Naturalmente, como todos pensam da mesma maneira, passam a maior parte do tempo ocupando-se uns dos outros, para grande alívio das cidades vizinhas.

Os nativos de Tocha incluem humanos, tieflings, humanoides malignos, githzerai, ladrões de todas as classes e um número de criaturas dos Planos Inferiores (alguns dos quais chegaram a alcançar posições de poder).

Ao contrário de muitas cidades-portais ao redor da

orla das Terras de Fora, a maioria dos nativos não está muito interessada em se juntar ao seu plano relacionado. Tudo volta à sua natureza gananciosa — a Gehenna tem menos para arrebatar, e os vândalos que arrebata lá são muito mais poderosos.

**Os NOTÓRIOS:** A tocha é supostamente dirigida pelo Conselho de Todos, uma reunião geral das pessoas na pequena arena ao lado das torres. No entanto, os moradores tendem a chamá-lo de “Conselho de Briga”, já que a maioria das decisões resulta em violência popular. O Conselho é frequentemente usado como uma ferramenta pelos cidadãos mais ricos, que decidem se o grupo deve ser chamado.

O sangue com mais júbilo é Bantrice, o Oleiro, um nativo de Sigil que migrou para Tocha por motivos de saúde. Uma medida de seu sucesso é que ele nunca teve que se dirigir, ou mesmo participar, do Conselho de Todos — seus lacaios e servos cuidam das coisas nos bastidores. Não há muito em Tocha que não possa ser resolvido por ameaças, dinheiro, violência ou mais ameaças.

**LOCAIS DE INTERESSE:** Tocha tem nada menos que seis grandes guildas de ladrões: a Orbe Cinza, os Parentes de Yoj, a Mão Partida, a Irmandade Janko, a Escolhida de Tiamat e os Senhores do Fogo. Cada grupo quer encurralar o mercado de negociata, e suas brigas frequentemente se espalham pelas ruas. Fato é que qualquer parvo com três amigos (ou, mais frequentemente, lacaios) acaba de formar sua própria guilda, grupo ou centro de poder.

O melhor local “neutro” para as reuniões das guildas é o resplandecente *Salão da Queda das Moedas*, operado por um drow com respiração ofegante e ombros caídos chamado Badurth. É dito que Badurth conhece tudo e todos na cidade.

**TOADA ATUAL:** Algumas pessoas dizem que Bantrice nunca pôs os pés em Sigil em sua vida. Eles concordam que ele se mudou para Tocha para sua saúde, tudo bem, mas dizem que ele é realmente uma criatura suja de Baator se escondendo de seus mestres. Um parvo que jurou ter provas disso foi encontrado recentemente no pântano de sangue. Seus intestinos e cérebro, no entanto, não estavam.

EU SÓ ACHO TOCHA MUITO MAIS  
RELAXANTE DO QUE SIGIL.

A LAVA, AS EXPLOSÕES,

OS FURÚNCULOS,

• PÂNTANO DE SANGUE —

APENAS FAZ UM INDIVÍDUO MELHOR.

— BANTRICE • OLEIRO



# PORTÃO DO COMÉRCIO

**POPULAÇÃO ESTIMADA:** 20.000

**A CIDADE:** Portão do Comércio é uma cidade de comércio, uma colmeia rodopiante de atividade, com estruturas antigas constantemente sendo derrubadas e outras novas colocadas em seus lugares. Claro, as coisas novas são como as antigas, mas os nativos não parecem se importar.

Este burgo é uma cidade murada de tom acinzentado, em forma de estrela, com uma grande praça no meio. A praça é conhecida como o grande bazar, o centro do comércio nesta parte das Terras de Fora. É uma extensa coleção de tendas e estandes, construída sobre um padrão quadriculado de ouro e azulejos roxos. Os compradores vêm de Tocha e Curst para vasculhar as mercadorias, e *sempre* há uma multidão.

**O PORTÃO:** Mesmo os primevos que fizeram alguns saltos de portões em seu dia podem ter um tempo complicado com o Portão para Bitopia. O portão é na verdade uma criatura chamada Mestre Comerciante, um grande bariaur com chifres curvados e ornamentados. Ele vagueia pelas florestas perto da cidade, às vezes se desviando tão longe quanto Tir na Og, e um indivíduo chega a Bitopia fazendo um comércio bem-sucedido com ele. A maioria desses negócios é complicada, envolvida em acordos, então os aspirados deveriam estar em seus dedos. O Mestre Comerciante sempre parece saber o que os requerentes do portão precisam e o que podem pagar. Seu preço pode ser alto, mas é feito sob medida para cada indivíduo ou grupo que vem vê-lo.

Rumores têm circulado em todas as Terras de Fora que o Mestre Comerciante é na verdade outra encarnação de um ser chamado o Mascate. Outros juram que ambos são máscaras usadas por uma terceira figura mais poderosa. E os vândalos mercantes de Portão do Comércio dizem que as pessoas que ouvem qualquer um desses rumores são dementes.

**A POPULAÇÃO:** Muitas das Terras de Fora estão cheias de postulantes esperando empurrar os burgos para seus planos relacionados. Não em Portão do Comércio — nativos daqui querem sua cidade exatamente onde está. Eles querem estabelecer um centro de comércio que rivalize com a própria Jaula. (Claro que, como poucas grandes potências *vivem* em Bitopia, não há muito esforço para mover a cidade para lá, de qualquer maneira). Esse tipo de pensamento torna Portão do Comércio um lugar atraente para Independentes.



CLAR⊕,  
EU V⊕U  
+E DAR A  
H⊕RA D⊕ DIA,  
PARV⊕,  
MAS VAI  
CUS+AR-LHE.  
— K⊕R  
⊕  
MERCADOR

Humanos e gnomos compõem a maior parte da população. Eles não são nada se não trabalhadores, e eles esperam todos os outros para combinar sua ética de trabalho. Implorar é desaprovado, vagabundismo é punido por uma estadia na casa de trabalho, e aventureiro é visto como uma desculpa para pilhar e dar a casca. O fato é que os nativos praticamente decidem por si mesmo o que é o mal, e eles não suportam a escravidão, o roubo, a matança sem sentido ou muitas outras coisas que uma pessoa comum pode fazer. Parvos pegos do lado errado da lei acabam pagando a música.

A maior parte do comércio da cidade segue em permuta ou frio e difícil troca — não existe crédito para os visitantes. Portão do Comércio também produz suas próprias moedas, que têm uma estrela de um lado e uma imagem de Ilmater (um dos poucos poderes de Bitopia) do outro. Os habitantes da cidade gostam de dizer que as duas faces da moeda refletem a natureza dupla da própria Bitopia.

**Os NOTÓRIOS:** Portão do Comércio é governado pelo Parlamento, um conselho informal de comerciantes que cria regulamentos, principalmente sobre práticas comerciais. Para entrar no conselho, um indivíduo precisa de apenas duas coisas: um alinhamento não maligno e pelo menos 500.000 em ouro. (Embora se diga que alguns membros encobrem seu verdadeiro alinhamento, os parvos não podem fingir o troco — eles o têm ou não o fazem.) O Parlamento se reúne a cada sete dias, e a maioria dos que comparecerem pode promulgar novas leis.

**LOCAIS DE INTERESSE:** O grande bazar ocupa o centro da cidade, ladeado por quatro lados pelo Edifício do Parlamento, a casa de contabilidade e moeda, o arsenal e quartel e a biblioteca. (Os viajantes interessados podem parar na biblioteca para ver todos os registros contábeis da cidade, embora sua lista de mercadores-mestres do Portão do Comércio seja um grande atrativo). O quinto lado do bazar é ladeado pelo distrito hoteleiro, onde há uma abundância de pousadas de luxo para separar um visitante rico de seus trocados. O melhor do lote, porém, é o *Caçador Dourado*.

**TOADA ATUAL:** Os aspirados em Portão do Comércio não distribuem nada de graça, nem mesmo informações. Mas alguns dizem que aqui um indivíduo pode literalmente vender sua vida após a morte para a cidade, desistindo de todas as chances de ressurreição por uma pilha de moedas de Portão do Comércio.



## X A O S

**POPULAÇÃO ESTIMADA:** 1.000 ou 2.000 ou 40.000 ou cinco. Isso parece mudar.

**A CIDADE:** Tão perto do plano do caos final, Xaos (pronuncia-se KAY-oss) é uma cidade enlouquecida. O lugar todo está em constante estado de fluxo, inundado pelo poder do caos elemental. A única coisa que um parvo pode contar é que ele não pode contar com nada (e às vezes ele não pode nem contar com isso). Nenhum mapa ou mapeador pode ser cravado nesta cidade. Fato é, a mente de um indivíduo não pode apenas entender como a realidade se contorce e se reorganiza neste lugar. Até o nome da cidade muda de tempos em tempos, as cartas se embaralhando aleatoriamente em busca de uma nova identidade.

A região em torno de Xaos (pronuncia-se SACK-so) é uma confusão de rochas, pântanos, poços, campos — todo tipo de terreno e clima, na verdade, todos iluminados por arco-íris de luz. Para chegar à cidade, um aspirado só precisa mergulhar na área mais assustadora e perturbadora da mente. A próxima coisa que ele sabe, ele estará lá (goste ou não).

**O PORTÃO:** O Portão para o Limbo muda tão logo com a cidade. Num minuto é uma pequena pirâmide azul na palma de uma estátua de ferro. A seguir, é uma bola brilhante de espíritos exaustos vagando pelo mercado. Em uma hora pode até ser um fosso cheio de espinhos. Mas não importa o *que* pareça, por algum motivo, um indivíduo pode sempre marcá-lo como o Portão para o Limbo.

**A POPULAÇÃO:** Mais irritados que os miseráveis de Bedlam, os caras de Xaos (pronunciado AX-oss) não são jogados pelas voltas e reviravoltas de sua realidade. Tudo muda, incluindo eles mesmos, então é assim que deve ser. O guerreiro que ataca um parvo pela manhã torna-se o garçom que lhe serve uma xícara de sopa de fiambre para o café da manhã. Para diversão, os moradores locais gostam de ver os visitantes lentamente se movimentarem enquanto tentam resolver as coisas (naturalmente, os trouxas criam o melhor entretenimento).

Humanos, humanoides, bariaur, slaadi e githzerai são todos nativos comuns de Xaos. Mas só porque eles são caóticos, isso não significa que eles não tenham objetivos — eles apenas perseguem seus objetivos de uma maneira indireta. Um slaad que pretenda matar um viajante ainda tentará fazê-lo, mas poderá enviar flores primeiro. Um vândalo da facção dos seguidores do Caos pode tentar construir um exército marcando edifícios com sinais mágicos aleatórios. Aqui, essas coisas funcionam. A maioria dos nativos simplesmente não deixa isso acontecer.

Quando em Xaos (pronuncia-AY-socks), um viajante deve ter um controle apertado sobre sua identidade. Se ele não o fizer, também será sugado para o redemoinho da mudança.

⊕UÇA!

QUAIS MEDALHAS VOCÊ PODE  
BATER? POR QUE DESANUVIAR  
QUANDO DEVEM BAIXAR

⊕S M⊕+IV⊕S?

— DREW+⊕N, ⊕ ENFORCADO,  
EM UM M⊕MENT⊕ MAIS  
LÚCIDO

**Os NOTÓRIOS:** Quem está no comando? Depende que horas são. Literalmente, ninguém e todo mundo é um notório em Xaos (pronunciado OCK-sa). Um primevo novo na cidade pode se achar o supremo legislador por cerca de um minuto e meio, e então de repente voltar a ser uma pessoa comum, sujeito aos caprichos dos outros. Claro, as leis muitas vezes evaporam muito antes que alguém pudesse ser sentenciado sob eles.

**LOCAIS DE INTERESSE:** Tentar descrever marcos na cidade é uma estrada certa para a casa dos dementes. Nada permanece o mesmo por muito tempo. Por outro lado, *tudo* é um marco importante — uma criação única que existe uma vez e se foi, deixando apenas memórias instáveis nas mentes daqueles que tiveram o privilégio de vê-lo.

**TOADA ATUAL:** Xaos (pronuncia-se treta) está oscilando à beira do Limbo, perigosa e alegremente, perto de escorregar pelas Terras de Fora. Alguns dizem que a cidade vai e volta entre os dois planos o tempo todo, e as pessoas simplesmente não percebem. De acordo com a toada, porém, os slaadi estão muito interessados em manter o lugar na Terra. Dizem que eles estão tentando bloqueá-lo com tiros de energia e construções caóticas.

Por outro lado, um grupo de modrons do extremo das Terras de Fora chegou, aparentemente para construir algo que vai durar. Até agora, porém, seus construtos mudam a cada hora que passa, e quanto mais rápido eles constroem, mais dementes as coisas começam a parecer. Um constructo afundou no chão, outro flutuou para longe, e um terceiro subiu em duas pernas e saiu na direção de Praga Mortal. Até mesmo os próprios modrons estão começando a mudar, perdendo a confiança em suas próprias identidades e entrando em novas formas.

## ⊕ OUTRAS LOCALIZAÇÕES NAS TERRAS DE FORA

As Terras de Fora são mais do que apenas uma coleção de cidades-portais, parvo, mesmo que esses lugares sejam a maior atração para os viajantes. A Terra também abriga muitos indivíduos poderosos (e não tão poderosos). Alguns locais até atuam como portões de áreas além, e eles parecem estar imunes aos efeitos de sucção dos planos que atormentam muitas cidades portuárias. Em qualquer caso, os aspirados realmente precisam obter a toada *completa* na Terra — um indivíduo nunca sabe se um dia suas viagens podem levá-lo desconfortavelmente perto de um desses locais.

Estes resumos de outros lugares são fornecidos para uso prático pelos viajantes. A seção **EM POUCAS PALAVRAS** tenta resumir a região inteira em poucas linhas (uma tarefa magistral, isso), enquanto a seção **CONSELHOS AO VIAJANTE** fornece detalhes sobre pontos de interesse, revelando o que os aventureiros cautelosos devem fazer — e, mais importante — *não* deveriam fazer.

### TRIBOS BARIAUR

**EM POUCAS PALAVRAS:** Acampamentos móveis de bariaur são encontrados em todas as Terras de Fora, mas na maioria das vezes no arco de Êxtase para Glorium. Esses grupos de dez a cem bariaurs frequentemente prestam ajuda à feridos, abrigos para os desamparados e direções para os desinformados.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** Os bariaurs são nômades e muitas vezes entram em contato com outras pessoas de sua raça. Parvos que trapaceiam ou atacam uma tribo logo descobrem que suas descrições

se espalharam rapidamente para outras. Os viajantes podem estar interessados neste conselho de um nativo de Rigus: “Então não deixe nenhum sobrevivente e você não tem nenhum problema”.

### ⊕ TRIBUNAL DA LUZ

**EM POUCAS PALAVRAS:** Esta é a casa de Shekinester, a Rainha de Três Faces das Nagas. Está dividido em três partes, cada uma aninhada na última. Externamente está o *Tear do Tecelão*, um labirinto de vegetação emaranhada e espinhosa. Dentro do Tear, está o *Salão dos Testes*, o palácio de Shekinester, e dentro do palácio está a *Chama Arqueada*, um fogo de limpeza do espírito que mantém o resto dos planos funcionando (ou assim eles dizem).

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** O Tribunal da Luz é frequentemente procurado por aspirados que querem testar e purificar seus espíritos. Mas um indivíduo realmente não deveria entrar no emaranhado do Tear a menos que ele esteja procurando revelações (ou esteja cansado da vida como ele sabe).



## A MONTANHA DOS ANÕES

**EM POUCAS PALAVRAS:** Esta é a central dos anões nas Terras de Fora, a casa de três poderes anões: Vergadain (riqueza e sorte), Dugmaren Manto Brilhante (invenção e descoberta) e Dumathoin (minas e exploração). Toda a operação está abaixo do solo — a comunidade de superfície mais próxima é o Cume de Ferro.

**ASSESSORIA DO VIAJANTE:** Traga dinheiro e seja um anão. Existem muitas comunidades de anões sob as montanhas estereis e cobertas de neve deste reino, e elas reagem tanto a estranhos quanto a anões em qualquer outro lugar (em outras palavras, os humanoides malignos devem ficar atentos). As melhores armaduras e armas nas Terras de Fora vem da Montanha dos Anões.

## ⊕ REINO DE GZEMNID

**EM POUCAS PALAVRAS:** Estes túneis profundos são o local de degeneração de Gzemnid, o deus da enganação dos observadores. É uma confusão de passagens sinuosas que se parecem — e se misturam — com as do Reino de Ilsensine. O covil de Gzemnid também é atado com armadilhas e ilusões, como convém ao mais sutil dos Olhos Tiranos.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** Parvos que passam por esses túneis o fazem por sua conta e risco; o deus observador não gosta muito de outras raças. Mas alguns dizem que o reino tem portais permanentes para vários Planos Inferiores. Com certeza, diabos são encontrados frequentemente rondando o labirinto, aparentemente com o consentimento de Gzemnid.

## EREMITÉRIOS

**EM POUCAS PALAVRAS:** Há vários prédios e residências solitárias nos campos das Terras de Fora, conhecidos coletivamente como eremitérios. Alguns são ocupados por planares que buscam tempo sozinhos, alguns por postulantes que buscam meditação, e alguns por proclamados em fuga de seus mestres (estes são mais comuns perto do pináculo). Pessoas em eremitérios podem ser de qualquer raça humana.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** Não basta marchar para um eremitério ou qualquer edifício desconhecido para esse assunto. A cortesia dos forasteiros geralmente envolve saudar a casa de uma distância segura em primeiro lugar. Lembre-se, parvo, o lugar poderia manter uma família camponesa acidentalmente sugada para as Terras de Fora, mas também poderia ser algum deus ancião em férias de pesca.

## ⊕ REINO ⊕ CUL ⊕

**EM POUCAS PALAVRAS:** Não encontrado em nenhum mapa, o reino oculto do deus gigante Annam é dito estar encoberto pela magia, ou talvez até estar em algum semiplano paralelo com um portão para as Terras de Fora.

Onde quer que seja, Annam senta em uma torre de cristal no topo de uma enorme montanha, observando o relógio do multiverso.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** Como um indivíduo dá dicas para viajar em uma terra que não está lá? Um grupo de sábios afirma que o Reino Oculto nem existe, enquanto outro grupo diz que é realmente a sala de controle do mestre dos planos (que mostra o que os sábios sabem).

## ⊕ INTERIOR

**EM POUCAS PALAVRAS:** A maior parte da atenção nas Terras Exteriores cai no círculo das cidades-portais pela borda. Os primevos (e até os planares) podem esquecer que a Terra é um plano infinito. Entre o círculo de cidades-portais e a borda, estende-se para sempre, uma terra selvagem, em constante mutação, geralmente inexplorada. Algumas pessoas já ouviram falar de cidades perdidas, novos portões para planos desconhecidos, até mesmo outras realidades se um indivíduo se aventurar longe o suficiente.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** As distâncias são negócios complicados nas Terras de Fora e, especialmente, no Interior. Um aspirado pode passar pelo Portão do Comércio por um ano e um dia, e ainda assim nunca perder de vista a torre atrás dele. Então ele pode voltar e retornar a Portão do Comércio em apenas alguns dias. Seja o que for que possa existir no interior — vida, reinos, domínios, portões ou cidades — ainda é tudo muito obscuro para as pessoas mais próximas do pináculo.

## DOMÍNIOS DE ILSENSINE (AS CAVERNAS DO PENSAMENTO)

**EM POUCAS PALAVRAS:** Um reino incrivelmente hostil ligado ao de Gzemnid, as Cavernas do Pensamento são o território de Ilsensine, o deus da magia dos devoradores de mentes. É um nó confuso de passagens escuras, iluminado apenas por fungos de crescimento doentio. Mesmo os demônios dos Planos Inferiores fogem desses túneis.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** A única razão para um aspirado vir aqui é o conhecimento. Ilsensine (que parece um cérebro enorme, brilhante, verde) é conhecido por conhecer a sombra de muitas coisas. No entanto, o deus exige um alto preço por seu conhecimento, muitas vezes parte da mente do requerente. Muitos parvos que achavam que dariam a risada a Ilsensine terminaram como zumbis queimados pelo cérebro.

## VILAS INDEPENDENTES

**EM POUCAS PALAVRAS:** Algumas pequenas comunidades nas Terras de Fora não são cidades-portais ou reinos de divindades poderosas. Eles existem mais ou menos sozinhos, tentando ser os mais fechados e autossuficientes possível. Em qualquer lugar de cem a seiscentos indivíduos

chamam uma aldeia de lar, e os nativos são pessoas que querem evitar a habitual confusão de postulantes, proclamados e poderes. Curiosamente, essas aldeias são muitas vezes o berço de aspirados que acabam fazendo seus próprios nomes no mundo maior.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** A natureza dessas cidades varia de acordo com sua localização nas Terras de Fora, mas todas valorizam sua privacidade. Pergunte a um Independente o porquê disso e é provável que ele cite Coração Dourado, uma cidade em ruínas perto de Tocha. Era uma próspera aldeia de Independentes, antes que um exército de Caixa Torácica (comandado por Lorde Paracs) a conquistasse, queimasse e fizesse com que os sobreviventes se tornassem escravos. Agora, a maioria das aldeias Independentes tratam os visitantes com suspeita. Geralmente, as aldeias são encontradas entre o quarto e o sétimo anéis, embora haja relatos de alguns mais próximos do pináculo.

## CUME DE FERRO

**EM POUCAS PALAVRAS:** Cume de Ferro é uma comunidade principalmente humana, aninhada nas montanhas proibitivas que separam Glorium e Xaos do pináculo. É um bom ponto de partida para os viajantes que se dirigem à Montanha dos Anões, ao Domínio de Gzemnid ou às Cavernas do Pensamento. A cidade costuma trazer anões procurando comércio e demônios procurando escravos (ou jantares).

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** A maioria dos aspirados dirige-se a Cume de Ferro em vez da Montanha dos Anões ou qualquer outro local, já que as entradas para os outros domínios são apenas cerca de um dia a pé da cidade. Mas pode ser difícil descobrir: a localização do Cume de Ferro varia entre o quinto e o oitavo anel das Terras de Fora.

## PA+RULHAS PERDIDAS

**EM POUCAS PALAVRAS:** A Guerra Sangrenta entre os tanar’ri e os baatezu se enfurece através dos Planos Inferiores, e muitas vezes os demônios usam as Terras de Fora para manobras de flanqueamento. No entanto, com a mesma frequência, partes dessas forças de ataque vagam, tornando-se patrulhas perdidas de cerca de dez demônios de vários tipos, sob um único líder.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** Patrulhas perdidas aparecem em dois tipos: bem-sucedidas e fracassadas. Alguns desses vândalos conseguiram se alimentar e se equipar invadindo, às vezes aterrorizando ou tomando o controle de aldeias independentes. Mas as patrulhas que mal se mantêm vivas estão mais dispostas a negociar com um oponente mais forte — isto é, até que tenham a chance de virar a casaca. Em ambos os casos, os aspirados devem vigiar suas costas.

## ⊕ MAUSOLÉU DE CHRONEPSIS

**EM POUCAS PALAVRAS:** Embora agora esteja arruinado, este lugar parece que já foi uma cidade de grande poder.

Apenas um residente ainda vive aqui: Chronepsis, o deus dragão do destino, que habita em uma caverna abaixo das ruínas. Chronepsis é cercado por ampuhetas, que medem a vida de cada dragão em todos os planos da existência (pelo menos, é o que diz a teologia do dragão).

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** Chronepsis gosta de ser deixado sozinho, e um parvo que vai pisotear para vê-lo deve ter um bom motivo. Há contos de um aspirado ligado a algum mundo roubando a ampuheta de um dragão de seu covil e depois a usando contra aquele dragão, mas isso pode ser apenas exagero e mentiras.

## A PROCISSÃO DOS MODRONS

**EM POUCAS PALAVRAS:** De vez em quando, Mecânus envia (alguns diriam que isso é uma coisa ruim) uma enorme horda de modrons para Automata. A horda é principalmente monodrones e duodrones, com uma pitada de modrons de nível superior. Todos eles marcham em torno do anel das cidades-portais no sentido horário, mas apenas um punhado deles chega a Automata — a Terra é um lugar difícil, parvo.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** Os modrons de baixo nível têm pouco ou nada a dizer e, ao atacar um deles, a horda inteira cai sobre o atacante. Um aspirado que corre para a procissão deve se ater apenas ao que o velho ditado privilegia, “Viva e deixe viver.” O fato é que, manter uma boa distância também não faria mal.

## ⊕ PALÁCIO DO JULGAMENTO

**EM POUCAS PALAVRAS:** O Palácio do Julgamento é a sede principal de um panteão chamado Burocracia Celestial, e é um alvoroço de atividade. Os indivíduos aqui gastam seu tempo concedendo audiências: revendo casos e atribuindo condenações.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** O notório no palácio é Yen-Wang-Yeh, mas ele geralmente está muito ocupado resolvendo o destino para se sentar e conversar com qualquer aspirado que passe pela porta. O grande atrativo deste reino são seus conduítes para todos os outros Planos Exteriores. Claro, receber permissão para usar esses conduítes é uma história diferente.

## ⊕ REINO DAS NORN

**EM POUCAS PALAVRAS:** Este bosque sombrio é o lar das Norns da mitologia nórdica. É um reino pequeno, fácil de perder no deserto que se estende para o paraíso de Faunel. A área é tão coberta que um parvo de pé em suas profundezas juraria que está em um cofre subterrâneo. As Norns geralmente se reúnem em volta do Poço de Urd, no centro do reino.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** Um aspirado não deve bater nessa porta sem um bom motivo. Mas a maioria das pessoas que vêm aqui tem uma forte razão: uma raiz de Yggdrasil (muito parecida com a encontrada em Glorium) é dito estar em algum lugar próximo. Claro, o reino também

atrai aqueles que estão procurando pelo Poço de Urd. A toada diz que um indivíduo que olha para o poço verá seu destino. (Um aviso aos trouxas — pobres miseráveis que aprendem seu destino geralmente amaldiçoam o dia em que o fizeram).

### ⊕ RI⊕ MA'AT⊕

**EM POUCAS PALAVRAS:** Um fluxo lento e largo que escorre da região do Pântano de Semuanya, o Ma'at gira e vira de Tocha para Excelsior antes de se evaporar em um sal fino e brilhante. O rio inteiro é pontilhado por pequenas aldeias, muitas das quais mantêm postulantes de Thoth.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** O Ma'at regularmente transborda suas margens baixas e o sedimento fértil cria um caminho exuberante pelas colinas onduladas das Terras de Fora. A maior parte do rio corre ao longo do sétimo anel, mas um viajante de barco descobrirá que ele cruza um anel aqui e ali. Cuidado com a vida selvagem também — crocodilos e criaturas semelhantes a crocodilos são comuns.

### PÂNTANO DE SEMUANYA

**RESUMINDO:** Um pântano sombrio nas margens distantes de Tir fo Thuinn, o Pântano de Semuanya é governado (em teoria, pelo menos) pelo deus de mesmo nome. O pântano é uma região selvagem e indomável, cheia de lagartos e, digamos, dinossauros.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** Não há muito para se gabar aqui, o que torna um local ideal para pessoas que querem se esconder. Histórias muitas vezes giram em torno de parvos que se acham indesejados em Curst se retiram para este pântano para levantar um exército de homens-lagarto. Infelizmente, os homens-lagartos geralmente têm coisas melhores para fazer — por exemplo, comer miseráveis que tentam criar exércitos.

### REINO MINÚSCULO DE SHEELA PERYROYL

**EM POUCAS PALAVRAS:** Um viajante para essa comunidade pequena, quieta e agrícola de Êxtase pode pensar que ele tropeçou em uma vila Independente. Isto é, até que ele notou os residentes (halflings todos) e sua suposta musa (a deusa halfling da agricultura).

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** Alguns críticos pensadores pensam que toda a ideia da “deusa” ser apenas uma casca executada pelos halflings. Se for, funciona, porque o reino sobreviveu a muitas incursões. Os viajantes são encorajados a serem educados, comer todos os vegetais e ter cuidado em pé (tetos baixos).

### ⊕ PINÁCULO⊕

**EM POUCAS PALAVRAS:** O centro das Terras de Fora, o pináculo é uma coluna infinitamente alta encimada pela cidade de Sigil. É o coração da Terra e pode ser visto de qualquer lugar no plano (se o tempo permitir).

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** A magia não funciona perto das encostas do pináculo. Além do mais, há maneiras melhores de chegar a Sigil, então, além de um parvo demente ou dois tentando escalar a maldita coisa, é uma região vazia. Fato é que os poucos alpinistas que começaram o declive impossível sempre falharam e seus corpos nunca foram encontrados.

### THEBESTYS E PATRIMÔNIO DE THOTH

**EM POUCAS PALAVRAS:** Estes dois pontos são geralmente considerados como o mesmo lugar. O Patrimônio é realmente apenas algumas aldeias aglomeradas em torno do rio Ma'at, uma parte da maior da cidade de Thebestys. Fato é, o burgo é uma das maiores cidade sem portão nas Terras de Fora, com uma população de vários milhares de seres humanos.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** O ponto chave em Thebestys é a Grande Biblioteca, que diz ter a resposta para qualquer pergunta que um aspirado pudesse fazer. Claro, *encontrar* essa resposta poderia levar muito tempo a um indivíduo. O próprio Thoth fica dentro das muralhas da cidade — sua presença (e seu apoio do resto dos poderes egípcios) fez com que os possíveis invasores pensassem duas vezes.

### TIR FO THUINN

**EM POUCAS PALAVRAS:** Uma vez apenas um pedaço de Tir na Og, este lago na base da torre é agora um reino próprio. A parte do lago governada por Manannan mac Lir, o deus do mar celta, é encontrada em anel do sexto anel.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** O território do deus do mar é completamente submerso, sem marcas na superfície. Esta é uma má notícia para os parvos que atravessam o lago pela primeira vez. Manannan mac Lir e seu pessoal não gostam de pessoas que passam por cima, e fortes tempestades surgem do nada para afugentar ou afundar embarcações.

### TIR NA OG

**EM POUCAS PALAVRAS:** Este é um vasto domínio de Portão do Comércio. A maioria das colinas e fazendas são manchadas com um número de pequenas aldeias e domicílios individuais. A região também abriga a maior parte do panteão celta.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** Chegar a Tir na Og não é um problema, mas dentro do reino os poderes celtas têm domínios separados. *Esse* é o problema. A regra de três a dezoito dias de viagem parece se aplicar a cada domínio do reino, então um indivíduo que



esteja procurando por um poder em particular pode ter uma pequena viagem em suas mãos. Os viajantes também precisam ficar de olho na Caçada Selvagem, um bando de cães místicos com um cocheiro blindado.

## LABORATÓRIO DE TVASHTRI

**EM POUCAS PALAVRAS:** Alguns planares que estiveram aqui chamam o Laboratório de Tvashtri ou a Loja de Tvashtri. O reino é um edifício situado na encosta de uma colina. Dentro do morro há um amontoado interminável de laboratórios, bibliotecas, oficinas e áreas de construção, e do lado de fora todo o lugar troveja com grande energia crepitando sob sua superfície.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** O reino de Tvashtri pode não ganhar nenhum concurso, mas com certeza pode chegar perto. Dizem que é o segundo melhor lugar para artesanato fora da Montanha dos Anões, a segunda melhor biblioteca fora de Thebestys, e a segunda melhor fonte de magia fora de Tir na Og. Claro, aqui está tudo em um só lugar. A maioria dos postulantes são adoradores humanos de Tvashtri, mas muitos gnomos também apareceram ao longo dos anos.

## CASTELOS ANDANTES

**EM POUCAS PALAVRAS:** Uma vez que magias mais poderosas falham mais perto do pináculo, alguns magos que podem conjurar apenas magias de nível inferior gostam de estabelecer um lugar ali (assim como outros miseráveis que estão apenas se escondendo).

Por exemplo, um mago que só pode lançar magias de quarto nível

seria um cabeça-oca para viver além da borda do quarto anel — ele seria um alvo maduro para aqueles que podem lançar magias de nível mais alto.

Claro, os anéis da borda se movem, e essas pessoas querem poder se mover com eles. A resposta, para muitos, foi a de tornar seus castelos móveis, e eles encontraram três maneiras de fazê-lo: tecnologia (que não é afetada pelos anéis), magia (que não é eficaz), e benção divina (que pode ser eficaz perto do pináculo, dependendo dos poderes envolvidos). Enormes castelos com pernas são vistos às vezes caminhando pelas Terras de Fora, mas a maioria fica bem longe de áreas movimentadas.

**CONSELHOS AO VIAJANTE:** Quando os trouxas descobrem um castelo ambulante, eles geralmente se dirigem diretamente para ele, apenas para ver como ele funciona. (Essa é uma das razões pelas quais eles são chamados de trouxas). A maioria das pessoas nesses castelos fica lá porque *querem* ficar sozinhas. Fato é que muitos deles podem defender-se muito bem. Tenha cuidado em torno de suas casas.



# • FAIXAS D@ CD DE ÁUDIO •

**1 MIMIR'S INS+R@DUC+I@N**  
(IN+R@DUC@O D@ MIMIR)

**2 GA+@-+@WNS**  
(CIDADES-P@R+@IS)

**3 AU+@MA+@**  
(AU+@MA+@)

**4 BEDLAM**  
(BEDLAN)

**5 CURS+**  
(CURS+)

**6 ECS+@SY**  
(ÉX+@SE)

**7 EXCELSI@R**  
(EXCELSI@R)

**8 FAUNEL**  
(FAUNEL)

**9 F@R+I+UDE**  
(F@R+I+UDE)

**10 GL@RIUM**  
(GL@RIUM)

**11 H@PELESS**  
(DESPERANCA)

**12 PLAGUE-M@R+**  
(PRAGA M@R+@L)

**13 RIBCAGE**  
(CAIXA T@R@CICA)

**14 RIGUS**  
(RIGUS)

**15 SYLVANUA**  
(SYLVANIA)

**16 T@RCH**  
(T@CHA)

**17 TRADEGA+@**  
(P@R+@O D@ C@MÉRCIO)

**18 X@@S**  
(X@@S)

**19 TIR NA @G**  
(TIR NA @G)

**20 TIR F@ THUINN**  
(TIR F@ THINN)

**21 REALM @F +HE N@RNS**  
(REIN@ DAS N@RNS)

**22 DWARVEN M@UN+@IN**  
(M@N+@NHA D@S AN@ES)

**23 IR@NRIDGE**  
(CUME DE FERR@)

**24 SEMUANYA'S B@G**  
(P@N+@N@ DE SEMUANYA)

**25 GZEMNIND'S REALM**  
(D@MÍNI@S DE GZEMNID)

**26 THE CAVERNS @F TH@UGH+**  
(@S CAVERN@S D@ PENSAMEN+@)

**27 THE PALACE @F J@DGMEN+**  
(@ PAL@CI@ D@ J@LGAMEN+@)

**28 TVASH+RI'S LAB**  
(LAB@R@+@RI@ DE TVASH+RI)

**29 TH@+H'S ES+@+@/THEBES+YS**  
(P@+RIM@NI@ DE TH@+H/THEBES+YS)

**30 MAUS@LEUM @F CHR@NEPSIS**  
(@ MAUS@LÉU DE CHR@MÉPSIS)

**31 THE VALE @F +HE SPINE**  
(@ VALE D@ PIN@CUL@)

**32 THE GRE@ PASS**  
(@ GRANDE PASSAGEM)

**33 B@RI@UR TRIBES**  
(TRIB@S B@RI@UR)

**34 THE HIN+@RLANDS**  
(@ IN+@RI@R)

**35 INDEP VILLAGES**  
(VILAS INDEPENDEN+@S)

**36 L@S+ P@R@LS**  
(P@+RULHAS PERDIDAS)

**37 THE M@DR@N PR@CESSION**  
(@ PR@CISS@O D@S M@DR@NS)

**38 WALKING C@S+LES**  
(C@S+EL@S ANDAN+@S)

**39 THE GRE@ R@AD**  
(@ GRANDE ES+RADA)

**40 M@LFUNCI@N TRACK**  
(FAIXA DE M@U FUNCI@NAMEN+@)

**41 N@ INF@RM@+I@N**  
(NENHUMA INF@RM@C@O)



Dungeons & Dragons

PLANESCAPE

SCAPE™

CENÁRIO DE CAMPANHA

# CARTILHA DO JOGADOR PARA AS TERRAS DE FORA

por Jeff Grubb e Colin McComb

*Você nunca viu um crânio como este, aspirado — é feito de metal prateado, com tons de arco-íris em cascata sobre sua superfície brilhante. Vândalos locais chamam isso de mimir. Atire no ar e faça perguntas: o que é Êxtase? Os demônios patrulham as Terras de Fora? O crânio flutuante clica suavemente, vasculhando seus cofres encantados em busca das respostas. Então sua caixa de ossos se abre, impulsionada pelos antigos pistões, e começa a falar...*

Um acessório de PLANESCAPE para personagens de todos os níveis, a *Cartilha do Jogador* fornece uma visão das Terras de Fora, que cercam a grande cidade de Sigil — a porta de entrada para todos os outros planos. Nesta caixa, um aspirado encontrará:

- Um CD de áudio que representa o mimir, um novo item mágico que oferece um passeio estranho e emocionante pelas Terras de Fora. Mais de 40 faixas de CD permitem que os jogadores escutem o que seus personagens ouviriam ao consultar este prático (alguns dizem perigoso) oráculo.
- Um guia de 32 páginas para os locais e recursos mais importantes das Terras de Fora.
- Um mapa-pôster colorido das Terras de Fora com 0,5m mapas nunca antes vistos de cidades-portões.

**A TERRA ESTÁ CHEIA DE MARAVILHAS E PERIGOS, PARVÔ, PEGUE A  
✚ADA DA CARTILHA DO JOGADOR — E FIQUE VIVO!**

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



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

## **TRADUÇÃO DO POSTER**

### **EXCELSIOR**

Escala = 305 metros

Spireward = Pinacular

Chave: Excelsior

1 Portão para Celestia

2 Forte do alto Chanceler

3 Piquetes

4 O Forum

5 Torre da Parada (estalagem)

6 Descanso de Pilgrim (estalagem)

7 Céu (taverna)

### **SYLVANIA**

Escala = 150 metros

Spireward = Pinacular

Portão (em algum lugar aqui fora)

Chave: Sylvania

1 Embaixada dos Sensitivos

2 Acrópole do Panteão do Olimpo

3 Templo Vivo Élfico de Arvador

4 Mergulho do Dragão (estalagem)

5 A Fonte de Gothmar (praça aberta)

6 Casa do Trovão (salão de eventos)

7 Falcão Cinza (estalagem)

### **CAIXA TORÁCICA = Ribcage**

Escala = 215 metros

Spireward = Pinacular

Chave: Caixa Torácica

1 Cidadela de Lorde Paracs

2 Portão para Baator

3 Quartéis do Conselho

4 Ginásio de Vapor (resort)

5 Portão do Vapor

6 Portão de Rigus (para a Grande Passagem)

7 Portão do Pináculo

8 Estátua de Paracs

### **PRAGA MORTAL = Plague-mort**

Escala = 150 metros

Spireward = Pinacular

Chave: Praga Mortal

1 Fortaleza do Arquileitor

2 Praça das Grandes Arcadas

3 Portão do Abismo

4 Templo abandonado de Oghma

5 O Olho do Dragão (estalagem)

6 O Grifo Dourado (estalagem)

7 O Sino e o Apito (taverna)

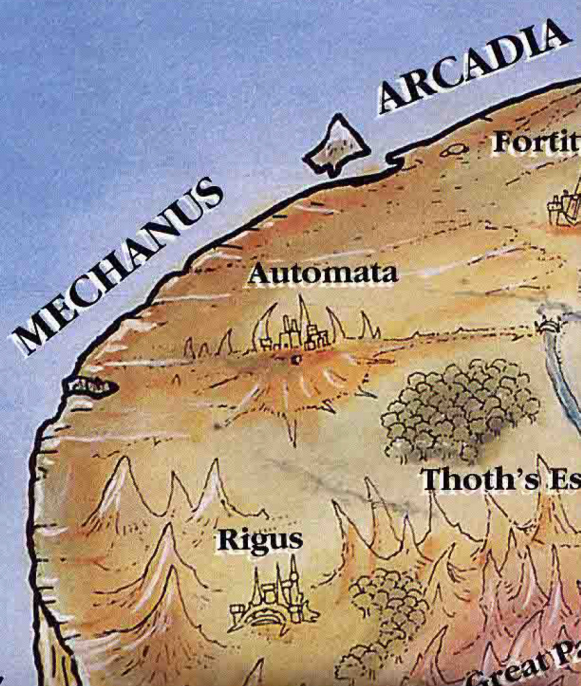


**EXCELSIOR**

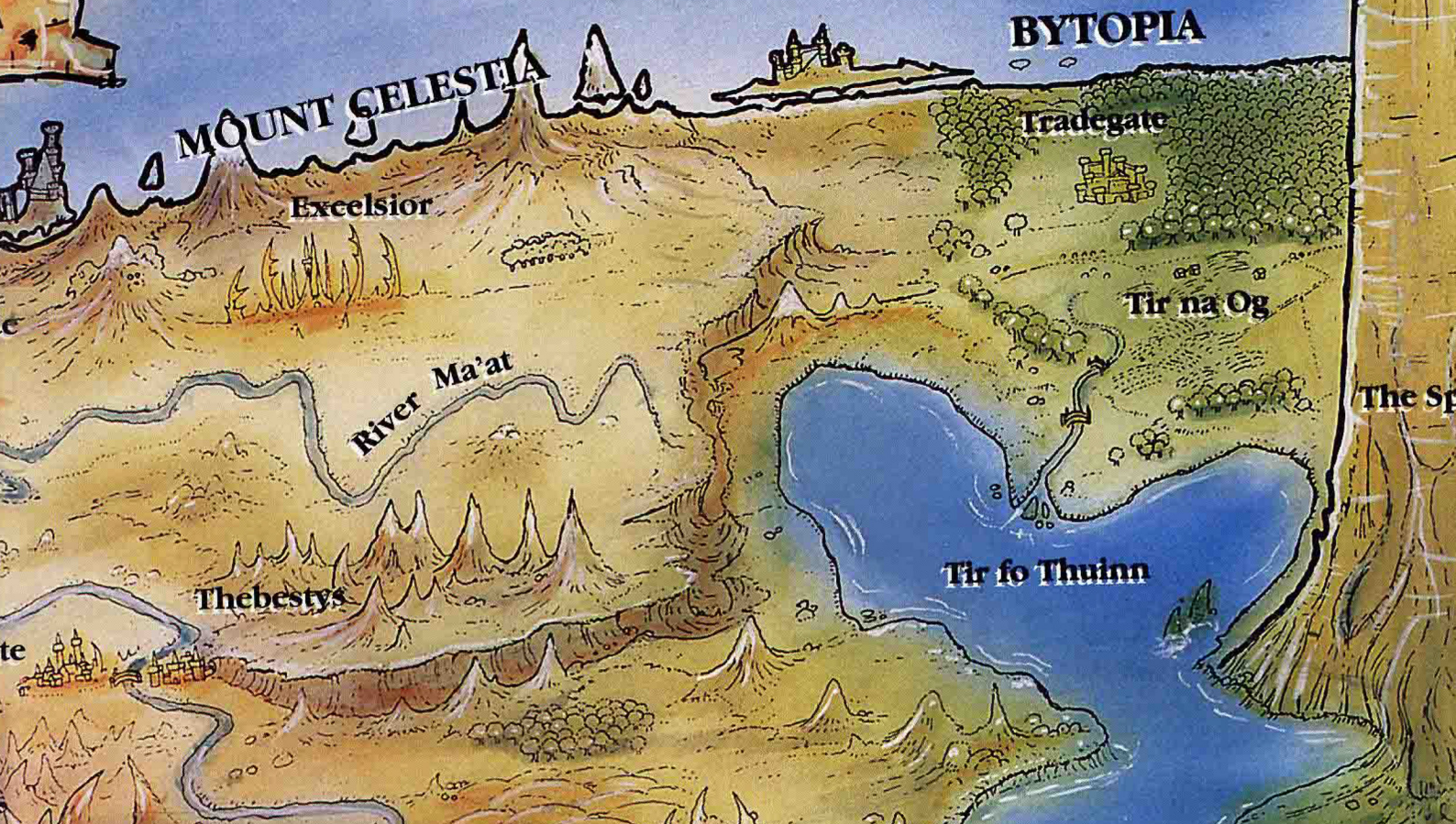
SCALE = 1000 feet

**SPIREWA**

- Key: Excelsior**
- 1) Gate to Mt. Celestia
  - 2) High Chancellor's Keep
  - 3) Picket Keeps
  - 4) The Forum
  - 5) The Waystop Tower (inn)
  - 6) Pilgrim's Rest (inn)
  - 7) Haven (tavern)



# A PLAYER'S PR Out



MER

TO

THE

SIGIL

LANDS

ELYSIUM

THE BEASTLANDS

Ecstasy

Faunel

ARB

Sheela Peryroyl's Realm

Tyashtri's Realm

Sylvania

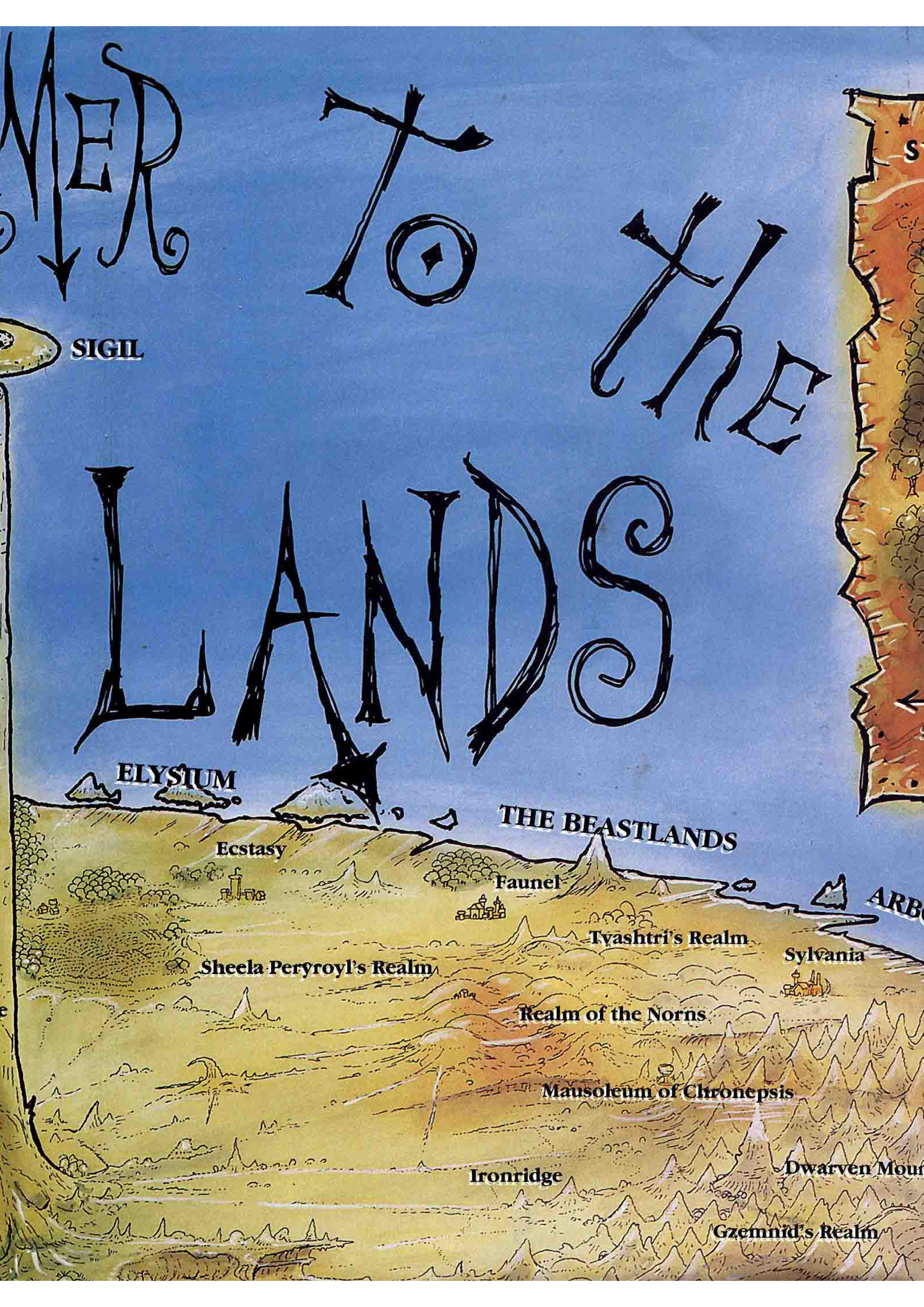
Realm of the Norns

Mausoleum of Chronopsis

Ironridge

Dwarven Moun

Gzemnid's Realm



LVANIA



SPIREWARD

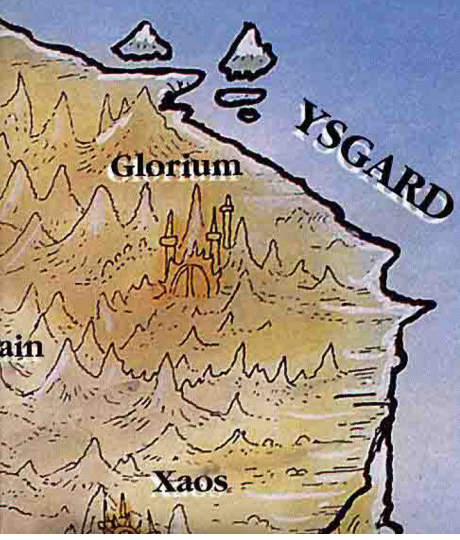
SCALE = 500 feet

Gate (somewhere out here)

Key: Sylvania

- 1) Sensate Embassy
- 2) Acropolis of the Olympian Pantheon
- 3) Elven Living Temple to Arvandor
- 4) *The Dipping Dragon* (inn)
- 5) *The Fountain of Gotbmar* (open plaza)
- 6) *Thunderhouse* (festhall)
- 7) *Greyfalcon's* (inn)

AREA



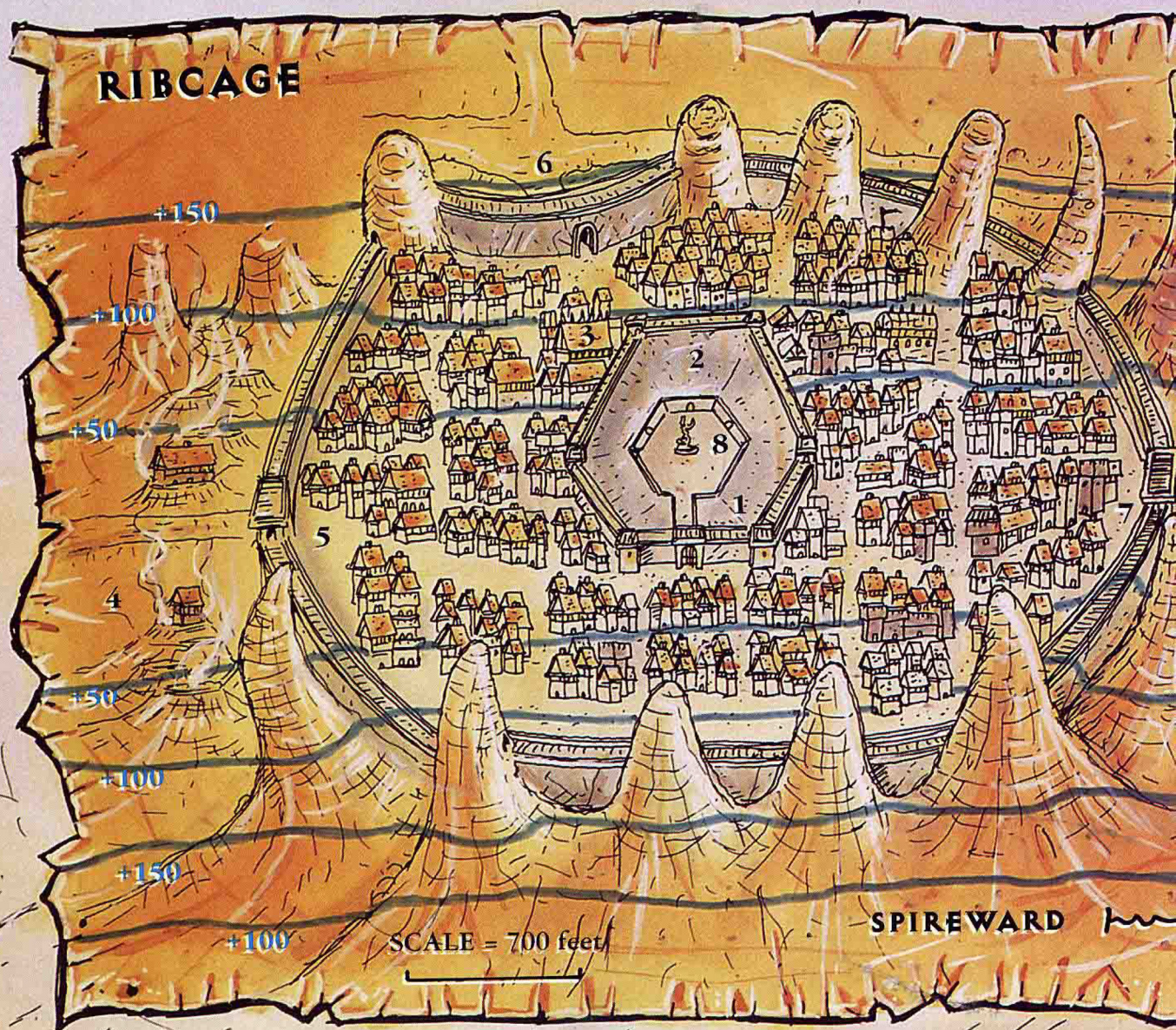
Glorium

Xaos

YSGARD

**Key: Ribcage**

- 1) Baron Paracs' Citadel
- 2) Gate to Baator
- 3) Council Quarters
- 4) *Gymnasium of Steam* (resort)
- 5) Steam Gate
- 6) Rigus Gate (to Great Pass)
- 7) Spire Gate
- 8) Statue of Paracs



Ribcage

River Ma'at

Semuanya's Bog

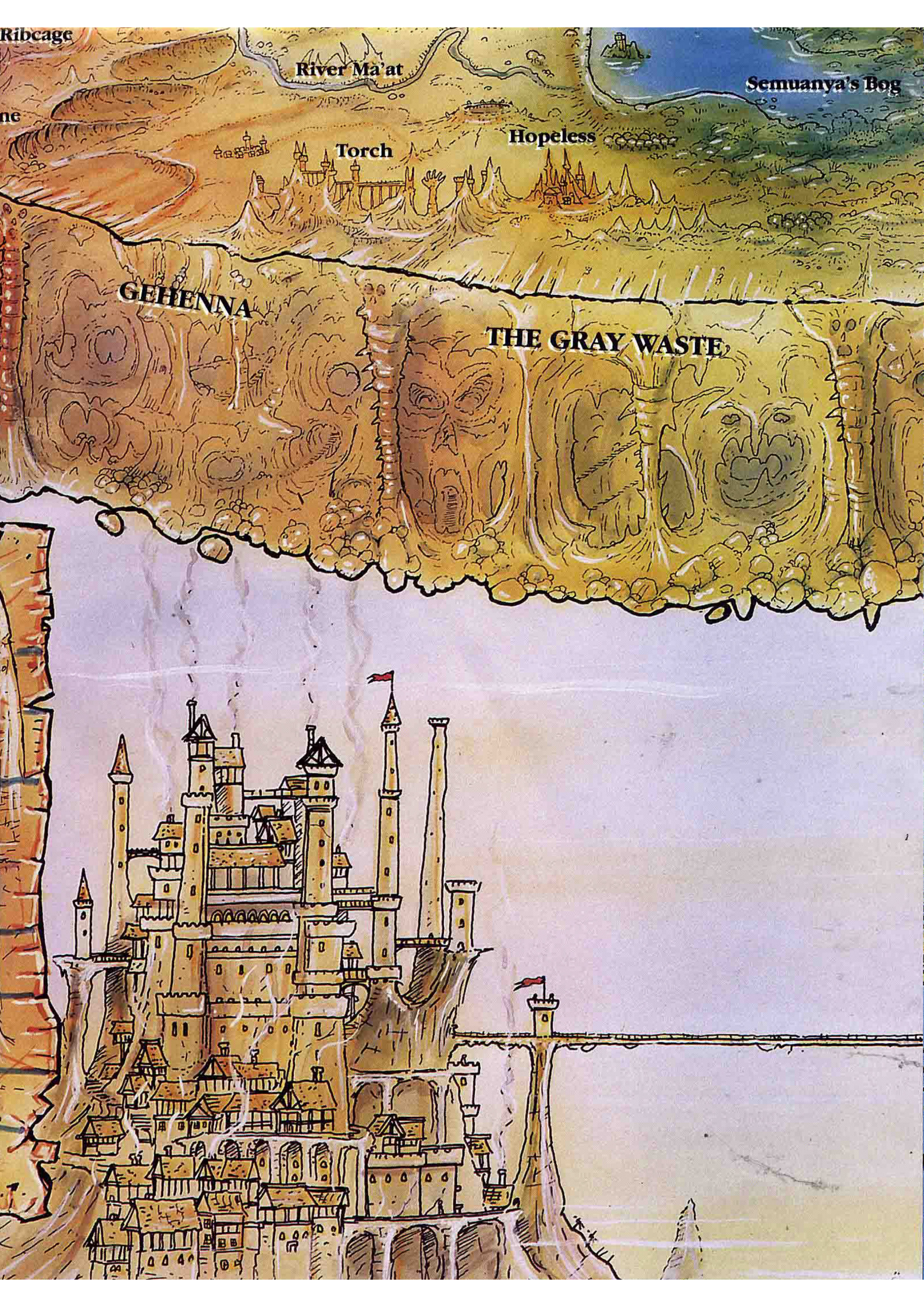
ne

Torch

Hopeless

GEHENNA

THE GRAY WASTE



Palace of Judgment

Court of Light

Curst

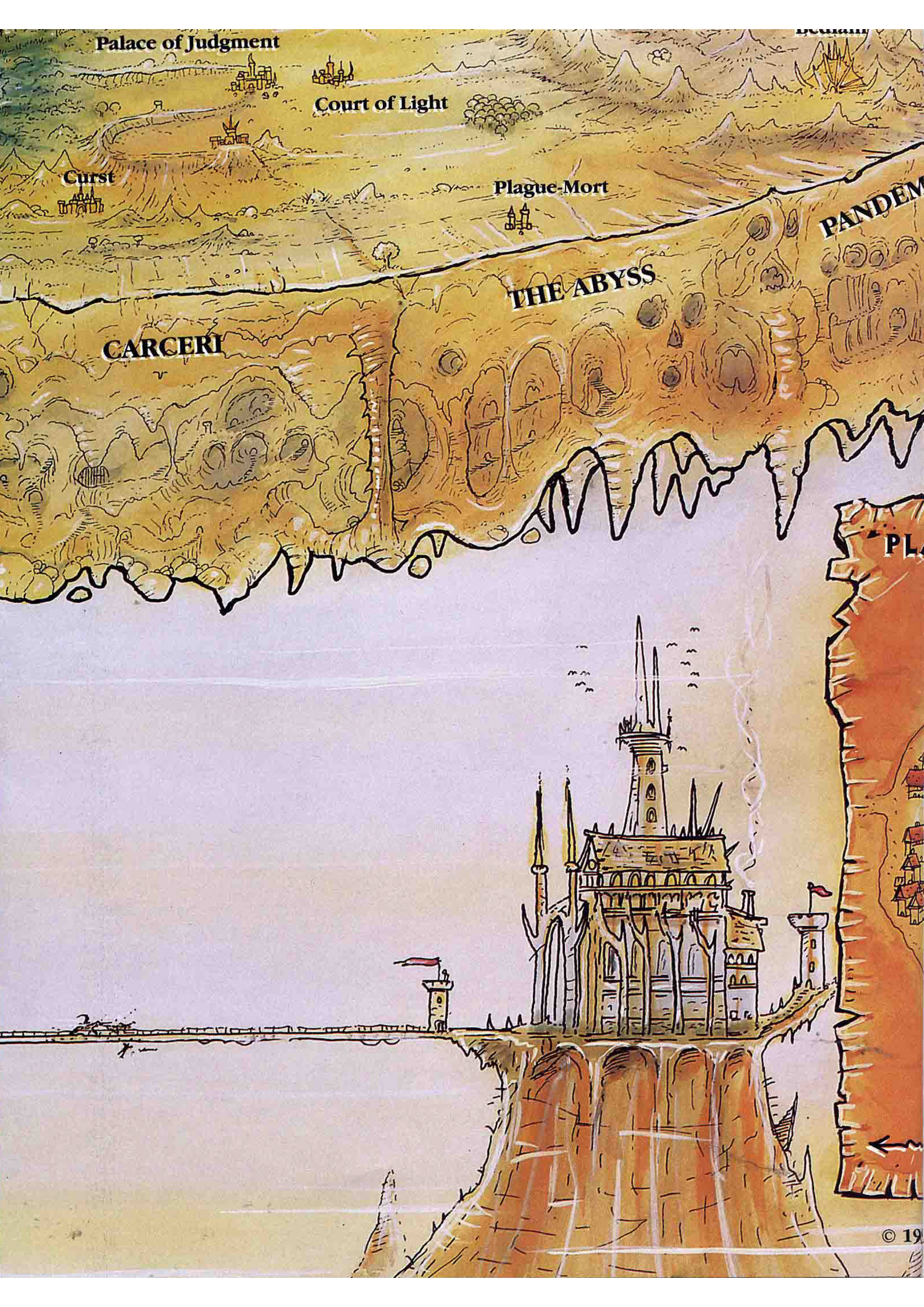
Plague-Mort

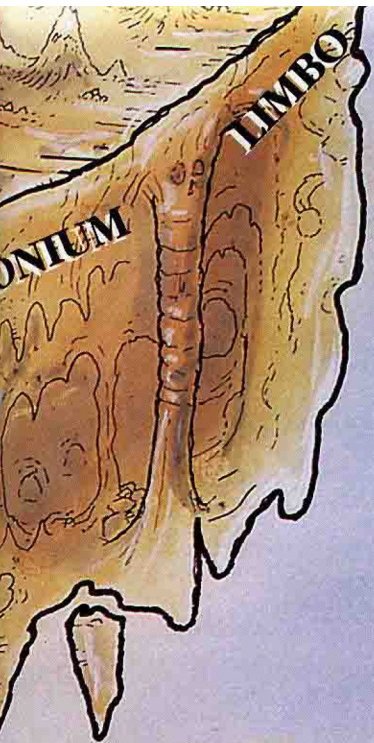
PANDEM

CARCERI

THE ABYSS

PLA





**Key: Plague-Mort**

- 1) Keep of the Arch-Lector
- 2) Plaza of the Great Archways
- 3) Gate to the Abyss
- 4) Abandoned Temple of Oghma
- 5) *The Eye of the Dragon* (inn)
- 6) *The Golden Griffon* (inn)
- 7) *The Bell and Whistle* (tavern)

