2611

Advanced Dungeons & Dragons®

ACESSÓRIO

O MANIFESTO DO PRÓCER

Tradução PT-BR
DYosplay
Nathan Oliveira

Imagens fotografadas por:
Marcus Costa
“Conhecimento é poder. Que este livro atinja muitos e que o conhecimento se espalhe.”

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

NÃO VENDA!

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

Para mais material, visite:

cemiteriodosdragoes.blogspot.com

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

Versão desta Edição:
AD&D 2E - Planescape (O Manifesto do Prócer) V. 1.0

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!

Manifesto do Prócer

Uma descrição, secretamente Pesquisada sob Medo da Morte,
das várias facções, seus Líderes e suas Sedes na Jaula.

Sumário

Uma Introdução 2
Um aviso sincero aos Leitores.
Athar 8
Os que afirmam que os Deuses são fraudes.
Crentes da Criação 16
Os que Se Testam para o Bem.
Cabala Desolada 26
Os que não encontram Sentido no Multiverso.
Patrulha da Perdição 38
Os que celebram a Destruição e a Decadência.
Falecidos 48
Os que acreditam que nós já estamos Mortos.
Predestinados 58
Os que pegam Tudo que podem e Mais.
Fraternidade da Ordem 68
Os que descobrem as Leis para conseguir a Verdade.
Liga Livre 78
Os que valorizam o Individualismo acima de Tudo.
Harmonium 88
Os que impõem Paz através do Poder.
Impiedosos 100
Os que trazem Justiça aos que Merecem.
Liga Revolucionária 112
Os que derrubam as Estruturas de Poder.
Sinal Único 120
Os que colocam cada Ser no Centro de Tudo.
Sociedade da Sensação 130
Os que encontram a verdade na Experiência.
Ordem Transcendental 142
Os que agem antes de Pensar - isso se eles realmente Pensam.
Seguidores do Caos 150
Os que espalham Beleza através do Caos.

Créditos

Edição: Ray Vallese e Sue Weinlein ✦ Diretor de Projeto: Andria Hayday
Arte da Capa e Interior: DiTerlizzi ✦ Cartografia: Diesel
Artes Conceituais e Visões Elevadas: Dana Knutson
Coordenador Gráfico: Paul Jaquays ✦ Coordenador de Arte: Peggy Cooper
Coordenador Eletrônico Pré-Impressão: Tim Coumble ✦ Tipografia: Angelika Lotz
Arte de Borda: Robert Repp ✦ Design Gráfico e do Pôster: Dawn Murin e Sarah Feggested
Revisor: Karen Boomgarden and Michele Carter
Agradecimentos especiais a Mont Cook, Valerie Vallese e especialmente a L. Richard Baker III, cujo artigo em Dragon Maganize Edição 213 introduziu novas posições e benefícios.

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.

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

2611

Introdução

Escute, parvo, porque eu vou falar apenas uma vez. O livro que você está segurando é proibido — não permitido pelos Guvners, confiscado pelos Teimosos e queimado pelos Morte Rubra sempre que eles acham uma cópia. O fato é: as únicas facções que aprovaram este trabalho foram os Anarquistas e a Liga Livre — e até eles criticaram quando viram sua própria sombra exposta.

Leia por sua conta e risco.

Quem sou eu? Seu melhor amigo, se é a verdade que você está procurando, mas eu não sou demente o suficiente para te dizer meu nome. Muitos sangues perderam suas vidas para ajudar na criação deste trabalho, uma obra de arte entre a literatura das facções. Claro, há outros tomos "obscuros" sobre os filósofos de Sigil. Os Predestinados tem sua própria História Secreta de Sigil, os Sensitivos o Kamahexotica e os Signatários a Ciclopédia Imagica — apenas para nomear três. Mas estes tomos foram criados por e para somente alguns membros das facções, não para todo tipo de leitor. E suas supostas verdades estão contaminadas pelo ponto de vista do autor. Este tomo, em contrapartida, apresenta uma visão imparcial de todas as facções de uma vez só, deixando cada uma disponível aos olhos de qualquer parvo corajoso o suficiente para olhar. É claro, não foi o que meus pesquisadores disseram que levou este livro a ser banido. Foi necessário um elenco inteiro de colaboradores capazes — muitos deles espiões anarquistas que se apresentavam como outros membros da facção — para compilar as informações aqui contidas. Eles alegavam estar trabalhando exclusivamente por conta dos interesses de suas facções, e usavam todo troco e astúcia disponíveis para a causa. (Este livro é respeitosamente dedicado àqueles que se foram cedo.)

Você pode assumir que eu também sou um Anarquista, ou um Guvner vira casaca, e duvidar do conteúdo destas páginas. Você quem está perdendo, miserável. Verdade é tudo, e eu sou rigoroso quanto a isto. Como é irônico que essa busca tenha assinado minha sentença de morte. Veja, eu tive que verificar cada informação para que este tomo servisse a seu propósito. Então eu investi nos serviços de uma criatura livre de obediência às facções: a espiã arcanaloth chamada Shemeshka, a saqueadora (não é com pouco prazer que exponho o nome dela aqui). Naturalmente seus honorários eram altos desde o início. Depois, ela tentou aumentar a aposta, ameaçando com chantagem. Quando recusei sua manobra, ela entregou uma cópia da minha obra de arte aos Impiedosos. Agora um dos melhores cães de caça deles está na minha cola. Proporcionar aos Morte Rubra a cachota tomará todo o recurso que ainda tenho — e se eu falhar, posso estar balançando na árvore sem folhas ou alimentando um Wyrm antes mesmo de você ler isso. Não importará, desde que você acredite.

DIGA, ISSO NÃO É UMA CÓPIA DE O MANIFESTO DO PRÓCER. É, MISERÁVEL? — ÚLTIMAS PALAVRAS DITAS POR ULAV, O DESAFORTUNADO

Meu objetivo não é outro se não prolongar a segurança de Sigil. Afirmo a completa neutralidade no assunto, porém irei confessar uma opinião fervorosa: os Anarquistas não estão errados quando dizem que a ganância e a corrupção formam os fundamentos da estabilidade. Enquanto algumas facções criam uma teia de segredos egoístas, outras lutam abertamente por poder. Ao expor o coração de suas filosofias e planos, este tomo pode ajudar a manter o precioso balanço. Meus difamadores afirmam que tal ambição não é somente perigosa mas também presunçosa. Contudo a própria Donzela me encontrou no meio do meu trabalho, tarde da noite depois de eu ter me

encontrado com Shemeshka no Cortiço.
Eu escapei ileso das lâminas brilhantes da Donzela, então só posso supor que ela não se opôs. Se não fosse pelos Impiedosos, eu começaria minha própria facção fora da cidade (ou fora de alcance, se necessário), dedicada ao objetivo de disseminar a verdade. Quem sabe? Um dia eu também poderia ser um Prócer, se eu não morrer antes.
— O Editor.

Com exceção dos primevos trouxas — também conhecidos como forasteiros — quase todo aspirado caminhando pelas ruas abarrotadas de Sigil sabe sobre as facções — 15 grupos que fazem e quebram as leis da cidade, cada uma com sua própria filosofia acerca do que o multiverso significa. As coisas costumavam ser muito mais confusas quando eram mais ou menos 50 facções que vagavam pela Jaula. Entretanto, durante a Grande Revolta há uns 630 anos, a Donzela ordenou que houvesse apenas 15 facções para pôr fim ao desnecessário caótico conflito de interesses. (*Detalhes da Grande Revolta são recontados no capítulo da Liga Livre. — Ed.)*

O *Manifesto dos Prócer* expande o material das facções do *Cenário de Campanha* PLANESCAPE apresentado no *Guia do Jogador para os Planos*. Este tomo apresenta revelações sobre a história de cada grupo e seus futuros planos, aborda o Prócer (o líder da facção), introduz personagens não jogáveis úteis (NPCs), além de um tour privado no quartel general de cada facção. Mas fique atento: o tour pode revelar detalhes que tipicamente permanecem sombrios para todos exceto membros confiáveis da facção. Nestas e em outras áreas delicadas, o Mestre de Mesa (MDM) tem a palavra final no que diz respeito ao quanto cada Personagem de Jogador (PJ) sabe.

Cada capítulo também responde a perguntas sobre os membros da facção no geral – como alinhamento, classe, e raça moldam papéis individuais e como o cargo e comprometimento com a facção podem dar benefícios aos personagens.

Finalmente, *O Manifesto dos Prócer* apresenta toadas atuais acerca das atividades de cada uma das facções, além de novas sombras para o MDM. As toadas raramente são de conhecimento comum. Preferencialmente, representam rumores que um aspirado inteligente pode descobrir enquanto caminha ao redor das sedes das facções ou pardieiros na vizinhança. Os rumores podem ser falsos, mas todos contêm um pouco de verdade. Muitos servem de ganchos de aventura que o DM pode desenvolver em jogo. Qualquer coisa classificada como "Sombra do Mestre" é o que diz ser, parvo. MDMs podem abraçar ou ignorar estas informações secretas conforme acharem melhor. Então jogadores, não leiam — e não conte com o conteúdo, se você é um trapaceiro que lê de qualquer maneira.

✦ HIERARQUIA DAS FACÇÕES ✦

Nem toda facção tem uma hierarquia oficial, mas os moradores de Sigil reconhecem quatro categorias básicas que se aplicam a maioria dos grupos. Aqui estão elas, da menor para a maior importância:

Novatos vestem as cores de sua facção enquanto evitam muito envolvimento com os assuntos destinados ao Prócer e outros notórios. A maioria dos PJs entra nesta categoria. Também chamada "arquivo", novatos podem dar aos sangues da facção um lugar para dormir por uma noite, manter olhos e ouvidos abertos, e passar a toada adiante. Eles não irão tolerar um insulto ao seu escudo (briga é um passatempo popular nas tavernas de Sigil), mas não irão arriscar suas vidas e membros por uma disputa tão simples. Um novato pode normalmente dizer "não" para um pedido de um notório da facção, mas não é provável que peçam novamente, nem que ele suba da posição de novato.

Factótuns se dedicam integralmente às atividades da facção. Eles lidam com os negócios oficiais das facções como sua principal atividade. Os factótuns mais famosos atuam como guias e mensageiros em Sigil, mas muitos outros servem ao Prócer como soldados e estudiosos, diplomatas ou executores, ou mesmo como espiões e cavaleiros da squina. Diferente dos novatos (é esperado recusa de praticamente todos a qualquer missão que envolva real risco de vida), factótuns lidam com qualquer um de cargo maior na facção. Geralmente, um factótun recebe as ferramentas necessárias para completar um trabalho, afinal: as facções cuidam de seus membros dedicados.

Fatores são os notórios da facção. Eles governam fortalezas e supervisionam o funcionamento da política do *prócer*. Conselhos de fatores geralmente controlam a maioria dos assuntos de uma determinada facção, especialmente os negócios do dia a dia. Poucos membros alcançam essa posição. Além disso, alguns fatores fingem ter um cargo menor quando esse pretexto se adequa a causa da facção ou do Prócer.

O maior cargo, é claro, é o prócer (líder da facção). A maioria dos próceres foram fatores antes de ascenderem ao topo da pirâmide, mas às vezes um factótun assume o controle. Próceres exercem grande poder; o miserável que cruzar o caminho de um pode acabar inserido no registro. Estes líderes têm todos os recursos de suas facções nas pontas dos dedos; além de comandar seguidores dedicados, eles podem aprimorar seus equipamentos com bens da facção sempre que a necessidade ou desejo surgirem. Note que duas facções não possuem um líder oficial: a Liga Livre (Soberanos) e a Liga Revolucionária (Anarquistas). É claro, não é preciso dizer que os trouxa (forasteiros) também não possuem um prócer.

Novatos ganham os benefícios introduzidos em *Guia do Jogador para os Planos*. Membros de alto escalão podem adquirir outras vantagens, como detalhado em "Dentro da Hierarquia" nos capítulos seguintes. Devido às restrições de espaço, NPCs descritos neste livro não especificam habilidades e equipamentos padrão. Consulte "Dentro da Hierarquia" e *Guia do Jogador para os Planos* para uma lista dos benefícios das facções. O *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre*® descrevem as raças e habilidades de classe padrão.

Uma Palavra para os ✦ Mercenários ✦

Os anarquistas afirmam que a maioria das facções aceitam qualquer um que aparece com um troco e uma promessa de andar na linha (ou não, se o sujeito estiver procurando pelos Desconexos). O fato é, a menos que a Liga Livre esteja envolvida, se tornar um membro não é muito simples. Claro, qualquer um pode declarar fidelidade a uma facção. Converse um pouco e as ruas estão lotadas de sujeitos que mudam de cor toda semana. Ninguém os leva a sério. Como opção para os MDMs, verdadeiros novatos — membros novos da facção são bem-vindos nas sedes das facções e possuem as habilidades básicas da facção — poderiam ser supervisionados por um factótun.

O primeiro passo para o reconhecimento é abraçar a filosofia da facção. Ações dizem mais que palavras, então um aspirado deveria viver a crença um pouco, experimentando sua grandeza. Se suas ações parecerem questionáveis, o factótun pode conseguir uma missão para testar a devoção do novato. Rituais às vezes marcam a evolução de um novato para factótun (veja detalhes em cada capítulo), mas são mais comuns para promoções para cargos maiores.

Como exposto no *Cenário de Campanha*, todo personagem planar inicia com uma facção e primevos Trouxas precisam declarar suas filosofias no tempo devido. Para adicionar imersão, um jogador criando uma história de personagem deveria inventar um mentor — alguém que atestou a prontidão do personagem para se juntar à facção escolhida. O mentor pode ser tão informal quanto procurar o aval de algum pungado feliz, mas ter "amigos em lugares baixos" não ajudará muito no futuro. Com a aprovação do MDM (e talvez uma aventura extra), um PJ pode se favorecer com um factótun cujo nome carregue mais peso na sede da facção.

Depois de escolher uma facção, não é fácil para um aspirado mudar sem perder prestígio. Exceto pelos soberanos (que sequer veem a si mesmos como uma facção de qualquer maneira), facções não recebem os inconstantes gentilmente. Uma vez que o miserável não consegue se decidir sobre as coisas, as pessoas questionam sua lealdade — a menos que ele tenha abandonado os deuses (caso que os Athar poderiam acolhê-lo), ou que ele tenha decidido que todas as facções deveriam acabar (caso que os anarquistas poderiam aceitá-lo).

✦ Facções em Resumo ✦

Feito para ajudar os Trouxas examinarem suas opções, esta seção apresenta uma descrição abreviada de todas as 15 filosofias estabelecidas.

Athar (Desafiadores, Perdidos)

Filosofia: os deuses são fraudes; a verdade incognoscível está além do véu.
Prócer: Terrance.
Sede em Sigil: Templo Aniquilado (Ala inferior)
Plano Primário de Influência: Astral.
Aliados: Crentes da Criação.
Inimigos: —

Crentes da Criação

Filosofia: toda vida brota da mesma fonte divina ascendendo e descendendo na forma que o cosmos a testa.
Prócer: Ambar Vergrove.
Sede em Sigil: Grande Fundição.
Plano Primário de Influência: Etéreo e seus semiplanos.
Aliados: Athar, Patrulha da Perdição (aliado temporário)
Inimigos: Cabala Desolada, Falecidos.

Cabala Desolada (Desolados, A Cabala, Loucos)

Filosofia: o multiverso não foi feito para fazer sentido; não existe um grande esquema, nenhum significado profundo, nenhuma ordem ilusória. A Única verdade que vale a pena encontrar é a interior.
Prócer: Lhar.
Sede em Sigil: Portaria.
Plano Primário de Influência: Pandemônio.
Aliados: Patrulha da Perdição, Falecidos, Liga Revolucionária.
Inimigos: Fraternidade da Ordem, Harmonium, Impiedosos.

Patrulha da Perdição (Destruidores)
Filosofia: entropia é êxtase; decadência é divina. O multiverso *deve* desmoronar. Estamos aqui apenas para impedir que cabeça-ocas interfiram.
Prócer: Pentar.
Sede em Sigil: Armoril (Ala da Donzela).
Plano Primário de Influência: cada um dos planos quasielementais de energia negativa: Vácuo, Cinzas, Sal e Poeira.
Aliados: Cabala Desolada, Falecidos.
Inimigos: Fraternidade da Ordem, Harmonium

Falecidos (Mortos)
Filosofia: nós todos estamos mortos — alguns apenas mais do que os outros. Então, desfrutamos de nosso estado atual com paciência, purgamos nossa paixão e ascendemos à pureza da Verdadeira Morte.
Prócer: Skall.
Sede em Sigil: Mortuário (Cortiço).
Plano Primário de Influência: Energia Negativa.
Aliados: Cabala Desolada, Patrulha da Perdição.
Inimigos: Sociedade da Sensação, Sinal Único.

Predestinados (Captores, Desapiedosos)
Filosofia: o multiverso pertence aos que o tomam. Ninguém é culpado pelo destino de um miserável, exceto ele mesmo.
Prócer: Duke Rowan Darkwood.
Sede em Sigil: Salão de Registros (Ala dos Eruditos).
Plano Primário de Influência: Ysgard.
Aliados: Liga Livre, Impiedosos (vagamente).
Inimigos: Harmonium.

Fraternidade da Ordem (Guvners)
Filosofia: tudo tem leis; a maioria são obscuras. Aprenda as leis do multiverso e você poderá governá-lo.
Prócer: Hashkar.
Sede em Sigil: Tribunal da Cidade (Ala da Donzela).
Plano Primário de Influência: Mecânus.
Aliados: Impiedosos, Harmonium.
Inimigos: Seguidores do Caos, Liga Revolucionária.

Liga Livre (Soberanos)
Filosofia: isso não é uma facção e *ninguém* nos diz o que fazer. Mantenha sua mente aberta; ninguém tem a chave da verdade.
Prócer: nenhum
Sede em Sigil: Grande Bazar (Ala do Mercado)
Plano Primário de Influência: Terras de Fora.
Aliados: Predestinados (as vezes).
Inimigos: Harmonium.

Harmonium (Teimosos)
Filosofia: a paz é o nosso objetivo. Mas se for necessária uma pequena guerra para os outros fazerem as coisas de maneira correta, à maneira dos *Harmonium*, então assim será. É assim que nós atingiremos nossa harmonia dourada.
Prócer: Sarin.
Sede em Sigil: Quartel da Cidade (Ala da Donzela)
Plano Primário de Influência: Arcadia.
Aliados: Guvners, Impiedosos.
Inimigos: Liga Revolucionária, Seguidores do Caos, Soberanos.

Impiedosos (Morte Rubra)
Filosofia: justiça é tudo. Quando devidamente aplicada, punição leva a perfeição.
Prócer: primeiramente Mallin, agora Alisohn Nilesia.
Sede em Sigil: Prisão (Ala da Donzela).
Plano Primário de Influência: Aqueronte.
Aliados: Harmonium, Guvners.
Inimigos: às vezes os Sensitivos, Signatários, Liga Revolucionária.

Liga Revolucionária (Anarquistas)
Filosofia: o estado das coisas é construído sobre mentiras e ganância. Esmague as facções. Quebre todas elas e reconstrua com o que resta — essa é a única maneira de encontrar a verdade real.
Prócer: nenhum.
Sede em Sigil: itinerante.
Plano Primário de Influência: Cárceri.
Aliados: Patrulha da Perdição, Seguidores do caos (laço fraco).
Inimigos: Harmonium, Guvners.

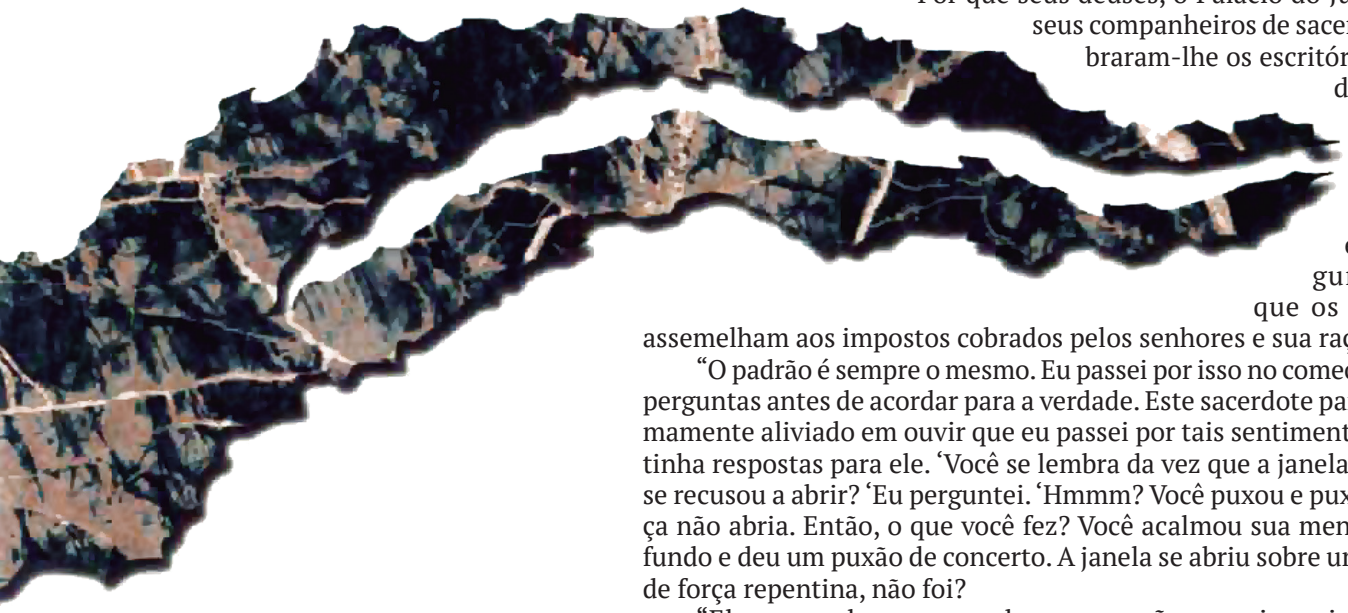
Sinal Único (Signatários)
Filosofia: o multiverso existe porque a mente o imagina. Os Signatários — pode ser qualquer um — criam o universo através do poder do pensamento.
Prócer: Darius.
Sede em Sigil: Salão dos Oradores (Ala dos Eruditos).
Plano Primário de Influência: Terras Selvagens.
Aliados: Sensitivos.
Inimigos: Harmonium, Cabala Desolada (acima de tudo).

Sociedade da Sensação (Sensitivos)
Filosofia: para conhecer o multiverso, experimente — por completo. Os sentidos formam o caminho para a verdade, pois o multiverso não existe além do que pode ser *sentido.*
Prócer: Erin Montgomery.
Sede em Sigil: Salão de Eventos (Ala dos Eruditos).
Plano Primário de Influência: Arborea.
Aliados: Signatários; de vez em quando Liga Livre e Guvners.
Inimigos: Patrulha da Perdição; frequentemente Impiedosos, Falecidos.

Ordem Transcendental (Cifrários)
Filosofia: agir sem pensar é a resposta mais pura que se pode dar. Treine o corpo e a mente para agir em harmonia, e o espírito se tornará um com o multiverso.
Prócer: Rhys.
Sede em Sigil: Grande Ginásio (Ala da Capela).
Plano Primário de Influência: Elísio.
Aliados: maioria das Facções.
Inimigos: Harmonium (desconfiança).

Seguidores do Caos (Desconexos)
Filosofia: caos é verdade, ordem ilusão. Abraçando a aleatoriedade do multiverso, aprende-se seus segredos.
Prócer: Karan.
Sede em Sigil: Centro do Cortiço.
Plano Primário de Influência: Limbo.
Aliados: Patrulha da Perdição, Morte Rubra.
Inimigos: Harmonium, Guvners.

OS ATHAR



“Hoje eu conheci outro jovem sacerdote que pensa estar entre os perdidos. Eu decidi vê-lo, como fiz com todos os outros, porque ele me faz pensar na minha própria vida no templo — parece que faz tanto tempo. Eu prometi a ele que eu não iria contar a ninguém que ele esteve aqui ou conversou comigo. Ele parecia tão preocupado que seus superiores descobrissem que sua fé estava abalada. Eu não tive coragem de dizer que, uma vez que abalada tão profundamente, a mesma fé nunca retorna.

“Este jovem tinha os mesmos questionamentos que trazem todos os Athar. Ele parecia tão lamentavelmente dependente de eu ter as respostas. Ele parecia questionar porque os poderes pareciam estar tão distantes, particularmente um tempo difícil em sua vida. Até seu próprio Yen-Wang-Yeh parecia um mero fragmento da grande e divina presença que um dia foi. Por que seus deuses, o Palácio do Julgamento e seus companheiros de sacerdócio, lembraram-lhe os escritórios e subordinados que cercavam os notórios das facções, ele se perguntava. Por que os dízimos se assemelham aos impostos cobrados pelos senhores e sua raça.

“O padrão é sempre o mesmo. Eu passei por isso no começo, lançando perguntas antes de acordar para a verdade. Este sacerdote pareceu extremamente aliviado em ouvir que eu passei por tais sentimentos, e que eu tinha respostas para ele. ‘Você se lembra da vez que a janela de sua casa se recusou a abrir? ‘Eu perguntei. ‘Hmmm? Você puxou e puxou; a vidraça não abria. Então, o que você fez? Você acalmou sua mente, respirou fundo e deu um puxão de concerto. A janela se abriu sobre uma explosão de força repentina, não foi?

“Ele concordou com a cabeça, mas não parecia mais à vontade. Certamente um acontecimento tão comum não significou nada, ele deve ter pensado.

“’Lembre-se daquele momento, não muito tempo atrás, quando a multidão te atropelou na Ponte Fhurling e o empurrou pela brecha no parapeito’, eu disse. ‘Suas mãos pegaram a gárgula que adornava o vão e você ficou pendurado pelos chifres da criatura. Quando você orou, foi recompensado com outra explosão de força, que você usou para se erguer em segurança’. Os olhos do jovem se arregalaram e toda a cor sumiu do rosto dele. A dúvida em sua expressão era clara: como eu poderia saber uma coisa dessas? É claro que essa criança não tinha ideia da influência de longo alcance dos Athar. Ele ficaria igualmente chocado ao descobrir que soubemos da sua crise de fé tempos atrás. Na verdade, eu estive esperando que ele viesse me visitar já há algum tempo.

“Mas não lhe dei tempo para fazer suas perguntas. Ele certamente não estava pronto para aprender nossos métodos. Em vez disso, continuei. ‘Acredite, aquele repentino surto de energia que você sentiu nas duas vezes surgiu de uma fonte. Yen-Wang-Yeh nunca lhe concedeu o vigor para abrir a janela, nem a vitalidade que o salvou na ponte. Essa força era sua, é sua.

“O jovem pareceu cascudo ao ouvir isso. Ah, por que eu perco meu tempo com essas cabeças ocas? Eles podem ver a verdade diante de seus olhos — eles até sabem disso, no fundo. Mas eles se recusam a aceitar o fato de que tudo em que construíram suas vidas não passa de uma grande falsidade perpetrada em todo o multiverso. Eu gostaria de poder dar a todos esses parvos obstinados com esses questionamentos o tipo de iluminação instantânea que experimentei. Em vez disso, tenho que pensar em algo para dizer a esse sacerdote despedaçado que vem a mim, prócer

ESSES DESAFIADORES ZOMBAM DOS PODERES: PODERES, BOBERES.
— O EDITOR

dos *Athar*, pensando que meu conselho deixaria claro que os Athar estão errados e que *seu* poder permanece verdadeiro. 'Você quer saber se todos os poderes são fraudes', eu disse, e tenho medo de parecer um pouco curto. 'Eles realmente cuidam de seu rebanho para sustentar sua influência? Certamente, não temos provas. No entanto, as circunstâncias não lhe parecem curiosas? Se os poderes são verdadeiramente divinos, por que eles precisam de riqueza? Eles exigem que os seguidores mantenham a morte afastada. Até Yen-Wang-Yeh tem essas necessidades. '

"Então, encolhido, ele me fez a pergunta que todos fazem pouco antes do momento decisivo. 'Então não existem deuses?'

"Eu tinha pena do pobre parvo. 'Bem, eu não chegaria ao ponto de dizer que as divindades não existem. Quem sabe o que pode estar além do véu de nossa consciência limitada? Como seria a aparência desse mistério? Talvez meros mortais não possam entendê-lo. Mas, garanto-lhe, essa divindade tem pouca semelhança com os poderes que se encontram aqui no Grande Anel. ' Eu quase disse a ele que, como sacerdote da divindade do Grande Desconhecido, ainda tenho acesso a magias como qualquer outro sacerdote. Mas isso é uma sombra que não revelo facilmente. E eu não queria influenciá-lo mais do que já tinha. Ele tinha uma decisão a tomar.

"Ele saiu então, me agradecendo educadamente, mas sem animação. Claro, o que eu esperava? Eu tinha esmagado sua última e tola esperança. Agora vem o desafio mais difícil do jovem sacerdote. Geralmente, quando confrontados com a verdade, esses questionadores lutam para fazer uma de duas coisas: eles voltam aos Athar para ficar ou se colocam no Registro.

"Acho que veremos esse novamente."

— Trecho do diário pessoal do Prócer Terrance dos Athar.

DESAFIADOR DESDE O INÍCIO

Os Athar existem há tanto tempo quanto a maioria das facções, portanto, não pergunte por toda a história de seus feitos (ou não feitos). Se algum vândalo recontasse a saga desse grupo, o cabelo do ouvinte ficaria branco como de um velho apenas com metade da história contada. Mas alguns eventos dignos de nota vivem nas células cinzentas de qualquer Desafiador.

A facção começou séculos antes da Grande Revolta, logo após dois aspirados — Dunn e Ciro — se encontrarem em Sigil, entre as ruínas do Templo Aniquilado. O santuário já se encontrava despedaçado mesmo naquela época, mas Dunn e Ciro olhavam suas ruínas de pontos de vista muito diferentes. Veja bem, Dunn perdeu tudo o que possuía para o deus ciumento Poseidon. Sua riqueza estava no tesouro do templo dos deuses do mar, na cidade portuária de Sylvania. Sua esposa, seduzida pelo sacerdote-chefe, agora enfeita as piscinas fechadas da Casa de Jardim em Arbórea daquele clérigo. Sua filha foi levada para o plano de Arbórea por um proclamado do poder. Dunn olhou para o Templo Despedaçado procurando uma maneira de tornar Poseidon tão morto quanto Aoskar, o poder que antes era adorado ali.

Ciro tinha uma inclinação mais filosófica. Ele também havia perdido suas posses para um deus — Loki — e seu panteão. Mas ele descobriu que gostava de sua vida sem preocupações. Perambular pelo multiverso como um sábio itinerante lhe era mais conveniente do que se escravizar em uma casa de contagem para manter uma modesta casa com seus móveis de carvalho na cidade. Contudo Ciro se perguntava o porquê de um poder precisar subornar seus sacerdotes com ouro, para que a crença de seus fiéis alimentasse sua imortalidade, se ele era de fato um deus. Certamente os seres divinos, se existissem, seguiriam regras diferentes das dos mortais dos planos. Eles seriam fortes, sim, como os poderes. No entanto, as divindades também devem possuir menos fraquezas — elas não deveriam precisar de fé como os homens precisam de comida e devem habilmente apoiar seus sacerdotes por meios divinos, em vez de roubar o troco obtido com o trabalho duro dos mortais.

Os textos históricos dos Athar dizem que Ciro, à deriva nos meandros da mentalidade, teria ignorado Dunn completamente, se o vândalo não tivesse confundido o filósofo com o último seguidor de Aoskar e o atacado! O resultado é bem conhecido: o duelo de espadas, seguido pelo duelo de palavras, seguido de um compromisso mútuo de encontrar-se novamente entre as ruínas em meio ano, trazendo histórias de suas ações contra os poderes, além de alguns recrutas com ideias parecidas.

Seus números cresceram lentamente, e a obscuridade marcou os primeiros anos dos Athar — um fato afortunado para um grupo com ideias tão controversas como destruir a adoração dos poderes. Eventualmente, os Harmonium, que usam a religião para gerar conformidade e harmonia, caíram com peso em cima da filosofia dos Athar. Os Teimosos desviaram suas patrulhas para fazer um ataque em grande escala ao Templo Aniquilado, a sede de fato da facção. A Donzela da Dor logo pôs fim a esses procedimentos escandalosos — bastava enviar o fator por trás desse movimento para os Labirintos. No entanto, os Harmonium continuaram a batalha com táticas de guerrilha por um longo tempo. Quando os esforços físicos diminuíram, eles mudaram a disputa para o Salão dos Oradores, puxando os Impiedosos e os Predestinados para a briga do lado deles. *(Os Predestinados imaginaram que, desde que possa ser feito certo, os poderes — claramente capazes de se manter como divindades no multiverso — devem ser o que reivindicam. E, se os deuses forem fraudes, a Morte Rubra ganhou novos alvos poderosos demais para levar à justiça: não é uma coisa boa para o status e a reputação dos Impiedosos. Eles acreditam que Desafiadores devem estar errados. — Ed.)*

Os membros dos Athar revidaram, tanto nas ruas como no Salão, mas reservaram a maior parte de seus esforços para atacar as mentes da população de Sigil. Uma das iniciativas mais notáveis — durante um pico de influência política e recursos materiais — foi uma excursão que

os Desafiadores fizeram em seu sede. O passeio culminou em uma passagem através de um portal para uma parte do Plano Astral, onde flutuavam os corpos moribundos de seis poderes diferentes! As multidões adoraram o espetáculo, mas poucos abandonaram a crença em seu deus favorito. Afinal, Zeus (ou Annam ou Loki ou Odin) tinha mais poder do que aquelas espécimes lamentáveis e, portanto, nunca poderia morrer. Os passeios tiveram que terminar devido à falta de resultados.

Então, os perdidos começaram a publicar anonimamente folhetos de propaganda para "provar" que os deuses eram fraudes através de um motivo, ilustração cômica ou histórias de indivíduos enganados pelos poderes. Os folhetos continuam aparecendo conforme a moda e o grau de censura imposto em materiais escritos.

Muito tempo depois da Campanha do Cordão de Prata, os Crentes da Criação criaram novos problemas para os Athar. Os Primorosos começaram a erguer pequenos templos em honra aos seus membros mais prestigiosos. Apesar de inicialmente os templos estarem concentrados ao redor da Grande Fundição (A sede dos Crentes), as construções logo se moveram em direção ao Templo Aniquilado. A invasão dos Primorosos tanto do território mental quanto físico dos Desafiadores não deu certo.

Os Athar responderam treinando missionários de sua causa para esperar nos falsos altares e abordar possíveis fiéis. A primeira tática deles? Distração. Os Desafiadores criaram histórias para convencer os parvos pecadores de que eles tinham negócios em outros lugares, talvez dando "notícias" de um amigo que recentemente retornou a Sigil. Se a distração falhasse, os Perdidos tentavam persuadi-los diretamente, mostrando a loucura de adorar seres normais como deuses. Somente quando a distração e a persuasão não produziam efeito os missionários partiam para a violência física. Os Desafiadores ficaram tão habilidosos em desviar dízimos em potencial que os Primorosos declararam o custo de manutenção dos templos como proibitivos. Com os altares abandonados, as duas facções esqueceram sua hostilidade; a semelhança de suas filosofias trouxe relações mais amigáveis.

Sob o comando do Prócer Terrance, os sangues dos Athar combatem uma campanha defensiva no campo de batalha filosófico. Sempre alertas aos ataques das outras facções, eles podem planejar estratégias em resposta muito rapidamente. Principalmente, porém, limitam suas agressões a dois planos de batalha menos extravagantes. Ambos exigem pilhas de papel, galões de tinta e exércitos de escribas e copistas.

O primeiro marca uma nova reviravolta na campanha de propaganda em andamento. Como muitos dos Trouxas de Sigil não sabem ler, os folhetos atuais dos Desafiadores pulam os parágrafos da prosa empolgante. Em vez disso, uma única runa, ativada pelo olhar, aciona uma voz que narra a história criada pelos Perdidos para a distribuição daquela semana. Parece que a filiação está indo bem, então os folhetos falados, chamados *runas sussurrantes*, devem estar funcionando.

Agentes envolvidos na segunda iniciativa gastam seu tempo colhendo informações do fluxo de caixa dos templos de todos os poderes.

De onde vem o troco? Como os sacerdotes os conseguem? Quanto eles guardam? Quanto eles gastam e em que? Membros da facção organizam estes fatos em um quadro pouco agradável da alocação religiosa de fundos. Pequenas partes dessa campanha de espionagem são mostradas nos panfletos dos Desafiadores, mas Terrance prevê um uso mais sinistro a longo prazo para essas informações. Veja, uma vez que os Athar entendam o fluxo de riquezas dos templos, eles podem atrapalhar esse córrego dourado facilmente. O Prócer acredita que a pobreza fará muitos dos sacerdotes, irmãs e irmãos escutarem novos chamados. Claro, isso irá diminuir o tamanho dos rebanhos. Que pena.

✦ PRÓCER TERRANCE ✦

Humano macho planar
Sacerdote do Grande Desconhecido de 19º nível, Athar (Prócer)
Ordeiro e bom

For	13	Int	14	HP	67
Des	10	Sab	18	CA	6
Con	12	Car	16	TAC0	8

Equipamento: *manto de proteção +4, amuleto a prova de detecção e localização, tambores de pânico, botas do norte, capuz de compreender línguas e leitura de mágica (como elmo), martelo +3.*
Magias/Círculo: 11/11/9/9/6/4/2
Poderes: Terrance conjura magias das seguintes esferas: todos, astral, encantamento, criação, adivinhação,

guarda, cura, necromântica e solar. Ele tem outras habilidades padrão de sacerdotes e da facção.

Terrance parece muito menos amargo do que muitos dos Athar. Ele sente um fracasso no multiverso em geral e na existência simples. Ele mentiria para ensinar seu ponto de vista a todos os Desafiadores e aos habitantes do Grande Anel, mas esse desejo é silencioso. Veja, Terrance não é cabeça quente. Ao guiar os Athar pelo labirinto de intrigas que envolvem Sigil, ele pode esclarecer alguns idiotas enganados pelo caminho. Isso é bom o suficiente.

O Prócer percebeu a fraude da divindade mais do que a maioria. Segundo filho de um homem rico, ele era bem educado e destinado à vida religiosa. A guarnição de seu pai em um templo de Mishakal no Elysium garantiu uma recepção calorosa para o noviço. Claro, Terrance usou sua liderança natural e habilidades organizacionais para capitalizar esse começo promissor. Dentro de dez anos, ele se tornou o patriarca da comunidade de curandeiros.

Nada ruim aconteceu com ele lá. Claro, ele teve problemas — qualquer vândalo tem. Mas, apesar de tudo, Terrance teve uma vida recompensadora e confortável. Sem reclamações. Então um dia ele acordou para uma sombra escondida: Seu próprio intelecto e intuição apresentaram soluções para todos os problemas que ele enfrentou ao longo da vida. Poder algum o deu assistência ou força. É claro, como patriarca, ele desfrutou de alguns momentos de comunicação com sua divindade, Mishakal. Mas ele não sentiu presença divina nesses momentos — realmente, apenas conversas simples, com um babado ou dois que o poder jogava para excitar sua capacidade mortal de reverência.

PAZ VIA FRAUDE É INACEITÁVEL.
— PRÓCER TERRANCE SOBRE OS HARMONIUM

Com uma gargalhada seca, Terrance compreendeu a nova sombra por si mesmo: Ele não mais reconhecia Mishakal como divino. Claro, ele ainda respeita as esferas do poder de seu interesse (cura) e a extensão de sua influência, mas não sentia o fervor religioso "adequado". A fé do patriarca tinha regredido e, como um homem integro, renunciou a seu posto. Por que guiar um monte de parvos a Mishakal quando ele mesmo largou seus ensinamentos?

Terrance veio a Sigil, entrou nos Athar, e se tornou bastante popular entre os Desafiadores. A maioria dos Perdidos abraçou a amargura como amantes. Terrance, um poço de serenidade e moderação, foi um alívio bem vindo. Suas habilidades também o tornaram popular. Uma vez que Terrance provou que poderia utilizar magias através da meditação e fé fervente no Grande Desconhecido — que os Athar afirmam ser a fonte de todo poder sacerdotal — ele rapidamente se destacou na hierarquia.

O ex-patriarca se dá bem com o Prócer Ambar dos Primorosos; ele gosta da compaixão do meio-elfo e da falta de egocentrismo da maioria dos Primorosos. Os dois frequentemente cooperam em iniciativas em Sigil, por amizade e porque ambas as facções acreditam em poderes além dos poderes.

Terrance tem pena da Prócer Pentar da Patrulha da Perdição, mas a vê como uma inimiga. Ela parece personificar a paixão por extremos que ele deprecia. Sua facção também não persegue objetivos menos compatíveis com os do Athar. A epidemia de violência aleatória que ela procura provavelmente levaria a população a apoiar-se ainda mais nos falsos deuses, afastando-os ainda mais da abençoada auto-suficiência dos Athar.

✦ Templo Aniquilado ✦

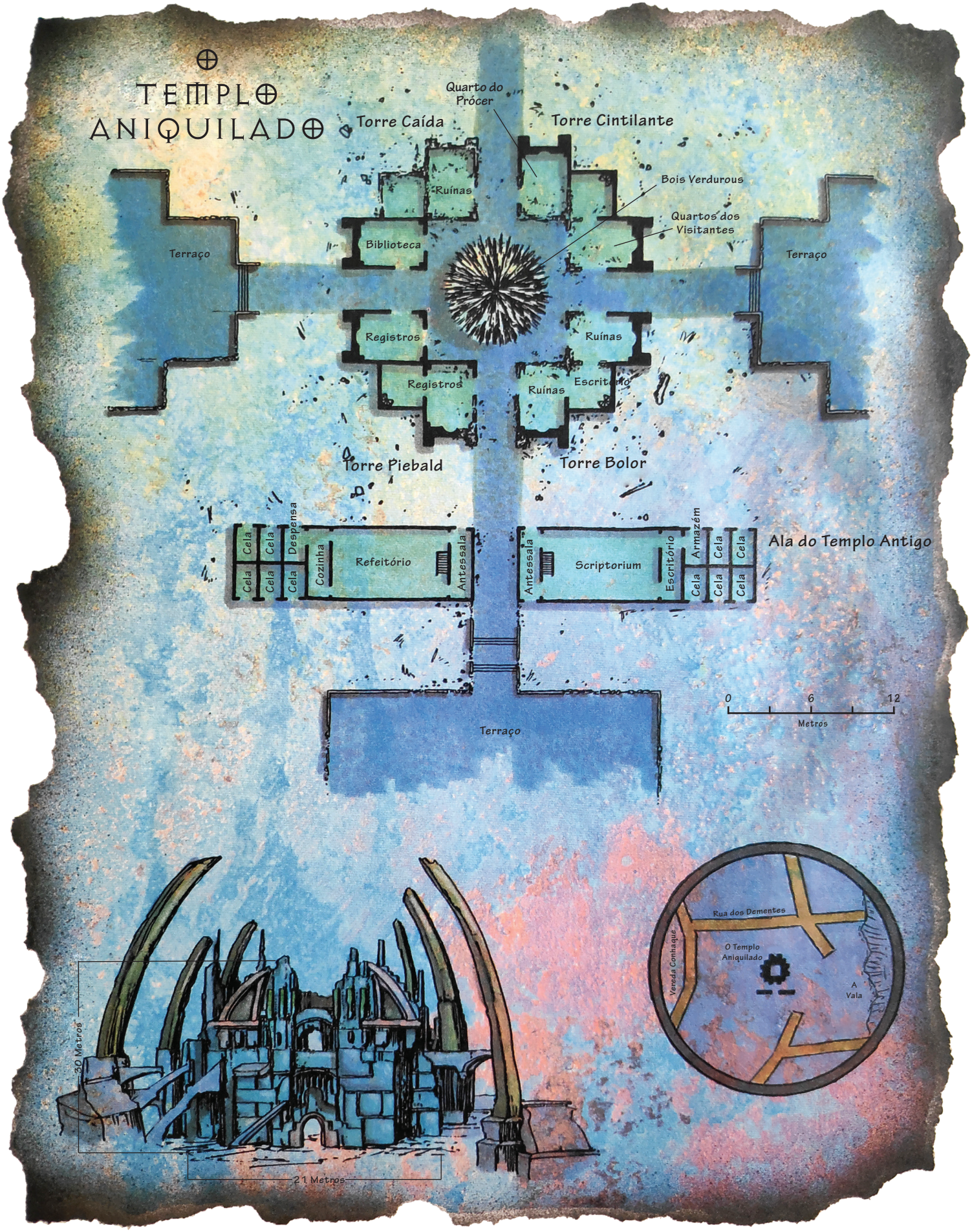
Não são muitos os vândalos que visitam a sede dos Athar. Claro, os trouxas andavam por todo o lugar enquanto os Perdidos ainda davam passeios que incluíam uma olhada no Astral, mas aqueles que não têm negócios com a facção geralmente evitam toda a área por causa de seus maus presságios. Afinal, há uma razão para que esteja arruinado. Parece que um cataclismo — alguns dizem que a ira da Donzela — destruiu não apenas o Templo Aniquilado, mas também toda a vizinhança no quarteirão.

Pessoas ainda vivem à beira da devastação; os visitantes encontram ruas recém-pavimentadas e casas, lojas e pousadas bem agrupadas. As vigas e pedras desses prédios parecem velhas, arrancadas dos restos esfarrapados da região, mas as construções parecem novas e arrumadas o suficiente. Dirigindo-se para o templo, um chapa pode notar a Pato na Salmoura à direita, com tonéis de pervinca à sua porta. Essa taberna e a casa mercantil Moeda Generosa ao lado apareceram há muito tempo para servir os membros da facção.

A algazarra da Gaiola desaparece a medida que um chapa se aproxima do templo. Uma brisa sussurra através das ervas grossas, repletas de pedras caídas e madeira lascada. Alguns dos pobres de Sigil vagam aqui e ali, recolhendo pedras e vigas soltas dos prédios ao redor. Os miseráveis aparentaram estar mais do que desconfortáveis e não demoram.

O esqueleto inclinado do Templo Aniquilado paira sobre essas e outras ruínas menores. Vinhas-navalhas cobrem suas paredes irregulares, contrafortes e torres rachadas. Os Perdidos escoraram os restos do santuário em ruínas, mas eles gostam do clima devastado do lugar. Eles se consolam com o fato de que poderes podem morrer — assim como Aoskar, o deus dos portais quase esquecido, uma vez aqui adorado quando o lugar ainda era chamado de Grande Templo dos Portais. *(É claro, os sábios dirão a um chapa que as cascas destruídas que derivam no Astral, como Aoskar, não estão nem mortas e nem vivas, mas permanecem em algum lugar no meio. — Ed.)*

No final de uma rua sem nome da Ala Inferior, perto da Vereda Conhaque, fica um prédio decrépito feito de pedras gastas e cobertas de musgo. Dois guardas com as insígnias dos Athar observam a entrada (e guardas similares da facção esperam em outras três guaritas em ruínas na beira dos terraços ao redor do perímetro do templo). Eles provavelmente parecerão surpresos com a abordagem de um visitante a princípio e depois se recuperarão o suficiente para lembrar-se de colocar as mãos nas armas


TEMPLO ANIQUILADO
Quarto do Prócer
Torre Caída
Torre Cintilante
Ruínas
Bois Verdurous
Quartos dos Visitantes
Biblioteca
Terraço
Terraço
Registros
Ruínas
Registros
Ruínas
Escritório
Torre Piebald
Torre Bolor
Cela
Cela
Despensa
Cela
Cela
Cela
Cozinha
Refeitório
Antessala
Antessala
Scriptorium
Escritório
Armazém
Cela
Cela
Cela
Cela
Cela
Ala do Templo Antigo
0
6
12
Metros
Terraço
30 Metros
21 Metros
Rua dos Dementes
Vereda Conhaque
O Templo Aniquilado
A Vala

e exigir conhecer os negócios do parvo. Se estiverem de bom humor, um dos guardas convocará um guia do templo, sinalizando com uma linha estridente de notas de um pequeno tubo de palheta.

Um dos guias regulares, Caylean, é um rapaz com olhos escuros intensos, rosto magro e um sorriso que combina estranhamente com seu corpo letal e rígido. *(O templo ainda oferece passeios, mas eles não deixam mais espiar o Astral, pois o portal foi fechado há vários anos. — Ed.)*

CAYLEAN

Tiefling macho planar
Ranger de 4º nível, Athar (factótum)
Caótico e bom

For	13	Int	15	HP	27
Des	14	Sab	14	CA	7
Con	14	Car	17	TAC0	17

Equipamento: espada bastarda, armadura de couro cravejado.
Poderes: Caylean tem as habilidades padrões de um Tiefling, ranger e da facção.

Caylean é um vândalo entusiasmado e alegre — exatamente o oposto da maioria dos Desafiadores (e da maioria dos tieflings). Ele canta, ri, faz piadas e tende a confiar em seus conhecimentos. Os Athar o expulsariam, se não fosse por duas coisas. Primeiro, o prócer gosta desse sangue e o vê como prova de que uma atitude mais benigna pode se misturar à filosofia dos Desafiadores sem diluí-la.

O segundo motivo traz à tona a história interessante por trás da decisão de Caylean de se juntar aos Perdidos. Veja, o tiefling passou a infância como um aleijado, incapaz de andar devido às pernas murchas com as quais nasceu. No dia em que denunciou os deuses como fraudes e se juntou aos Athar, seus membros se tornaram inteiros e saudáveis. O Perdido viu isso como um sinal de que uma força além da compreensão mortal poderia operar depois que um chapa banisse a interferência dos poderes. Do ponto de vista deles, Caylean é a prova viva de que a filosofia dos Athar está certa.

O ranger não tem lugar para chamar de pardieiro — ele fica na morada de um pobre novato e de sua família. Antes de vir, os descendentes desse vândalo passavam fome a maioria dos dias, e os cotovelos magricelos espetavam buracos nas roupas pequenas. Contudo, Caylean deu a suas vidas uma visão melhor. Quando ele chega, ele balança as crianças, canta uma canção de ninar ou as leva para comer rolinhos de carne de um vendedor ambulante. Seus esforços deram às crianças um rosto rosado e fizeram seus pais sorrirem.

Os deveres de Caylean na facção envolvem orientar os visitantes através da sede e enviar mensagens para seu prócer. Este é um aspirado com um futuro na facção, e ele sabe disso. Por enquanto, ele se diverte com a experiência de ficar em pé, andar e correr com as próprias pernas.

Deixando a guarita com sua assistência, os visitantes do Templo Aniquilado emergem sobre uma extensão de grama áspera, cheia de buracos, cardos e gramíneas. Um parvo descuidado pode perder o equilíbrio nas passarelas irregulares que levam das dependências periféricas em direção à incrível pilha de pedras que é o templo. Guardas patrulham o local, desde os quatro terraços cobertos de vegetação até o próprio templo decrépito. Os Perdidos não se cansam de concertar o lugar, ainda sim os visitantes podem ver o motivo dos membros da facção gostarem tanto do local: sua altura variável remete as ameias irregulares de uma fortaleza na montanha. Quando chove, um chapa pode dizer que cada uma das pedras da Torre Piebald da esquerda parece possuir uma cor diferente.

Uma caminhada rápida pela grama leva o grupo para Scriptorium, onde os Desafiadores criam seus livros e, claro, os panfletos de propaganda que cobrem as ruas da Jaula feito folhas. Aqueles que adentram esta separada Ala do Templo Antigo logo notam as janelas escancaradas e sem vidro dos andares superiores e a peculiar ausência de teto. Apesar de tudo, o térreo parece ser o suficiente. Além da ante-sala se encontra um cômodo onde aproximadamente 50 escribas sentados em mesas lotadas de papel. O arranhar das penas e o murmúrio de vozes baixas soam enquanto a luz durar.

Prateleiras improvisadas e mesas antigas guardam potes de tinta — escarlate, cobalto, verdete e ouro para os livros que se tornam parte da biblioteca da facção. Os folhetos são feitos apenas em preto. Parece que os Athar sabem como gastar seu troco.

De volta para fora e do outro lado deste edifício, os visitantes entram em outra ante-sala. As longas mesas de carvalho na câmara sugerem o propósito dela: refeitório. Os perdidos não se alimentam mal, vai a toada. A cozinha tem as mesmas janelas altas, mas sem vidro, da área de jantar.

O caminho mais claro até a entrada do que resta do Templo Aniquilado leva a construção principal. Seguindo o caminho e entrando na maior parte mais escorada, os curiosos passam sob um arco maciço. Alguns dizem que entrar lá é como entrar em um túmulo. No salão de entrada arqueado, portais ornamentados se encontram à esquerda e à direita, e uma luz brilha através de uma abertura na extremidade oposta.

Uma olhada rápida à direita da sala revela nada além de um labirinto de estantes prestes a cair com caixas de papelão e pilhas de registros. O portal à esquerda leva ao que um dia foi um templo. Agora, livros e mais livros preenchem as estantes que percorrem as paredes.

Uma escada (presa a um corrimão que circunda a sala na altura da cabeça) leva um chapa a uma varanda estreita, de onde surge um novo jogo de estantes. Um

visitante provavelmente encontrará um sangue magro com vestes encapuzadas em alguma das mesas no centro do sala folheando as páginas de algum tomo grosso. Este é Hobard, um mago mal humorado que irá parar por um momento para falar mal de estranhos baixinho antes de voltar a enfiar o nariz em seu livro.

HOBARD

Githzerai macho planar
Mago de 9º nível, Athar (factótum)
Caótico e neutro

For	8	Int	15	HP	19
Des	11	Sab	11	CA	4
Con	10	Car	6	TAC0	18

Equipamento: *braceletes de defesa (CA 6), anel de proteção +2.*
Magias/Círculo: 4/3/3/2/1
Poderes: Hobard tem as habilidades padrão de githzerai, mago e da facção.

Hobard, um Desafiador pessimista e monótono, possui um talento especial para fazer as coisas acontecerem. Ele vai reclamar o suficiente por três enquanto cuida dos negócios, prevendo um desastre para qualquer atividade que ele faça. A questão é que o sucesso geralmente encontra o irritadiço githzerai. Com frequência, colegas factótum pedem que ele participe de seus grupos de aventuras — é claro, depois eles precisam suportar as lamúrias dele com os dentes cerrados.

Uma confusão que requer uma abordagem sorrateira e dissimulada — agora que entram os encantos de Hobard. Ele criará um vazamento no subsolo de um mosteiro seguido de rumores de que a súbita umidade que invade as adegas decorre de mortos-vivos. O vândalo instalará uma esquadrilha de morcegos no sino da torre do mosteiro e então irá estimular o tocador de carrilhão a testar o teclado. Muitos templos, abadias e santuários foram vítimas de suas empreitadas. Obviamente, Hobard faz um ataque rápido como um raio ou lento como uma lesma dando o melhor de si — ele apenas gosta mais de pequenas maldades.

Este alto e esquelético aspirado tem o rosto fino, nariz cumprido e os olhos amarelos de sua raça. Ele usa roupas despojadas cor de oliva para acomodar bolsos de couro com pregos de ágata. Ele raspa a maior parte da cabeça, deixando apenas uma faixa de mechas negras no meio do couro cabeludo.

Depois de conhecer Hobard na biblioteca, os visitantes do Templo Aniquilado geralmente se veem atraídos pela luz no final do corredor de entrada. É um pátio? Talvez uma fonte funcione lá. A cerca de 6 metros de distância, um chapa pode ver algo reluzente no outro lado da câmara como água ou orvalho. Passando pela abertura, de repente, surge a luz do dia novamente. Não é um pátio, mas o antigo santuário do templo com sua elaborada cripta há muito tempo perdida. Azulejos de marfim rachados e visgo cobrem a vasta extensão do piso, pontuado no exato centro da enorme sala por uma grande árvore. Suas folhas verde-escuro brilham tanto, elas refletem a luz como um espelho. Ou a árvore por si mesma já brilha? Frutos profundamente vermelhos aninham-se entre a folhagem, juntamente com flores de prata pálida. Um aroma cítrico misturado com doçura sobe desta fonte viva. Esta é Bois Verdurous, o orgulho dos Athar. (E o motivo dos guardas patrulharem o local. Para mais sobre esta árvore mágica, veja "A sombra do MDM," página 15 — Ed.) Depois de colocar os olhos na árvore encantada, os visitantes deixam o templo pensando que talvez os Desafiadores tenham algo em que acreditar apesar de tudo.

Esconderijos: nas Terras de Fora e ao longo do Grande Anel, os Desafiadores usam construções religiosas abandonadas como refúgio: qualquer lugar que os poderes deixaram uma pegada. Quando os inimigos da facção estão em vantagem, os Perdidos encontram inspiração na lembrança de que as obras de falsos deuses não duram. Abadias em ruínas, conventos vazios, eremitérios caídos e capelas decrépitas formam uma rede de lugares ao chão.

Eles estocam seu santuário degradado: com comida, vinho, roupas de cama, vestuário e armas extras. Os pontos mais perigosos ou vitais têm residentes que tomam conta do lugar. Muitas destas ruínas são assombradas — é a toada entre os habitantes locais. Claro, os Athar apenas encorajam estas superstições ao personificarem fantasmas ou outros mortos-vivos. Se os nativos evitam a área, as chances de alguém descobrir o refúgio são pequenas.

DENTRO DA HIERARQUIA

Quase todos os Athar sentem necessidade de mostrar aos iludidos, que ainda acreditam nos poderes, o erro em seus caminhos. No entanto, a maioria dos perdidos sente insatisfação com sacerdotes de divindades específicas e evita seus templos. Por que um chapa deveria se expor ao único lugar onde o inimigo é mais forte? Os Desafiadores fogem das hostilidades manifestas contra as várias religiões: a sobrevivência de sua facção depende de discrição. Afinal, muitos ataques abertos a templos estabelecidos simplesmente unirão seus inimigos em uma força que os Athar nunca poderiam suportar.

INTERPRETANDO OS ATHAR

Nem todos os Perdidos são amargurados, mas a maioria teve um poder que virou a casaca com eles. É por isso que as pessoas se juntam aos Desafiadores, e muitos deles carregam uma carga pesada de cinismo, paranóia e ressentimento. Qualquer que seja a atitude deles, os Desafiadores seguem a Regra de Três tendo três objetivos principais: provar a falsidade dos chamados deuses, diminuir ou destruir sua influência e separar o véu do incognoscível para vislumbrar a verdade.

Alinhamento: Desafiadores de sistemas éticos diferentes parecem ver a filosofia dos Athar de maneira ligeiramente distinta: um vândalo com uma inclinação a caridade quer salvar os miseráveis "fiéis" do sofrimento e da dor inevitável da traição dos poderes. Alguns dos Desafiadores valorizam a honestidade e então encontram motivação no amor a verdade. Desafiadores egocêntricos esperam

derrubar os poderes para abrirem mais espaço para seus próprios planos de ganhar riqueza, fama ou mesmo vingança: retirar dos falsos deuses os poderes roubando seus seguidores. Claro, os Desafiadores que naturalmente evitam julgamentos ainda sim detestam falsidade. O que é, é — e deuses falsos apenas confundem as coisas.

Athar ordeiros acham que um parvo que segue um dos poderes segue o caminho errado; ele precisa ver além dos poderes para ver o Grande Desconhecido. Athar caóticos insistem que o multiverso não possui correspondência ou sentido e acham que os poderes são apenas parte de uma falsa camada de ordem. Os Perdidos neutros acreditam que mentiras distorcem o balanço entre a lei e o caos.

POR QUE VOCÊ NÃO TENTA TRAZER UM POUCO DESTA SUA JUSTIÇA AOS "PODERES"?
— HOBARD, PROVOCANDO UM IMPIEDOSO

Classe: a profissão de um vândalo determina os motivos de entrar na facção e os métodos utilizados para atingir seus objetivos. Guerreiros buscam combate com todos aqueles que servem os poderes e acreditam que a verdade virá da luta. Rangers consideram as divindades que escravizam os animais mais vis que as outras e reivindicam que animais em seu estado natural fornecem pistas para enaltecer a verdade. Paladinos buscam converter todos os seres do rebanho de seus ídolos para reverenciar a verdade (apesar de desconhecida) fonte de toda a majestade. Sacerdotes também olham além dos poderes na busca do deus Grande Desconhecido. Druidas insistem que os poderes interferem no ciclo natural do multiverso e querem vê-lo funcionar sem estes intrusos. Magos afirmam que os poderes entregam magia contaminada e ladrões querem riquezas eclesiásticas para si mesmos.

Raças: muitas das raças planares do Grande Anel servem um poder e nunca se juntariam aos Athar (não se veem bem-vindas). Este fato faz os Perdidos menos multirraciais que a maioria das facções, como os Crentes da Criação e a Liga Livre. Bariaur, meio-elfos, humanos, tiefling, anões, elfos, gnomos e halflings são todos bem representados. Githzerais parecem poucos e distantes, no entanto: a maioria venera ou o rei-mago sem nome da raça ou o lendário Zerthimon como deus.

FILIAÇÃO DOS ATHAR

Pessoas podem se juntar aos Perdidos apenas se apresentando no Templo Aniquilado.

Alguns desses novatos encontram trabalho no Templo. *(Veja "A Toada," página 15 — Ed.)* Todos eles precisam prover abrigo e comida para factótuns necessitados, uma vez que o templo por si só não oferece abrigo. O tesouro da facção dá a eles um pouco de troco pelo serviço, mas não o suficiente para cobrir todos os gastos. O restante? Considere esta a contribuição de um novato para a causa.

Factótuns Desafiadores são chamados athaons, um termo que significa "sem deus" na língua sagrada usada por sacerdotes do falecido poder Aoskar. Um novato se torna um athaon em uma cerimônia noturna no Templo Aniquilado. O vândalo precisa trazer três artigos (armas, livros ou símbolos) imbuídos com a magia de um falso deus e destruí-los no momento apropriado durante o rito.

Além do abrigo e comida que um athaon pode receber dos novatos, um factótum Desafiador recebe trabalho estável dos fatores. Athaons de baixo-nível geralmente possuem funções de guardas, mensageiros ou especialistas técnicos. Athaons de nível médio (4º ao 7º nível) servem como embaixadores, agentes independentes ou superintendentes.

Athaons que querem alcançar a posição de fator precisam causar uma vitória significante sobre um poder ou seus proponentes. Indicar a localização de um batalhão de devas do Elísio ou de uma legião de cães infernais despachados por Hecate pode funcionar. Assassinar um paladino de Ra? Com certeza.

Os fatores decidem o novo prócer quando o atual morrer, renunciar ou ficar incapacitado pela idade. Candidatos a posição mais alta precisam corromper uma capela ou templo ativo antes de assumir as honras de um prócer. *(Métodos para corromper dependem da divindade e honras do templo. Eles podem ser simples como proferir blasfêmias ou um desafio como roubar o tesouro mais sagrado do templo ou queimar o lugar por completo — Ed.)* Para todos os fatores, sua primeira tentativa também é a última. Veja, quando um chapa ataca um poder desse jeito, ele ataca de volta — duro.

Habilidades da facção: todas as posições nos Desafiadores dão imunidade as seguintes magias baseadas em fé: *abjurar, augúrio, provocar maldição, requisição, palavra sagrada e missão.* Os Perdidos também irão pagar um preço por sua provocação. Sacerdotes de uma divindade específica não podem ajudar membros conhecidos da facção com magias ou outro uso de seus poderes divinos, particularmente curando. Somente situações extremas podem levar um sacerdote a violar esta proibição. Claro, nenhum sangue Desafiador iria aceitar este tipo de ajuda de qualquer jeito.

Athaons recebem um bônus de +2 em seus testes de resistência contra magias de sacerdotes conjurados por clérigos, representantes e servos de qualquer um dos poderes. O bônus também se aplica a habilidades mágicas de criaturas como devas e baatezu que servem a algum poder. A habilidade de *banimento* de grupo de quatro ou mais athaons permanece como a habilidade mais estimada dos Athar. *(Veja "A sombra do MDM", próxima página. — Ed.)*

Fatores (9º nível ou superior) aprendem a habilidade especial *Obscurecimento* que os protegem da observação de poderes ou de seus servos. Sacerdotes, servos divinos ou mesmo poderes usando magias ou habilidades mágicas para localizar ou descobrir informação sobre um fator Athar só funcionam caso tenham sucesso em um teste de resistência à magia. *Obscurecimento* supera as seguintes magias arcanas ou habilidades: *detectar maldade, detectar invisibilidade, percepção extra-sensorial, detectar alinha-*

mento, localizar objeto; claraudiência, espelho encantado, contato extra-planar, enviar mensagem, aprisionamento, lendas e histórias; ordem, sexto sentido. Ela também supera os seguintes magias divinas e habilidades semelhantes a magia: *augúrio, detectar mentira, adivinhação, poça reflexiva, fonte mágica; encontrar o caminho; requisição.*

✦ A TOADA ✦

Sabe como ler e escrever? Precisa de troco? Os Desafiadores contratam escribas. Claro, o Scriptorium deles está cheio de novatos rabiscando, então eles tiveram de pegar mesas do refeitório e cavaletes das antigas celas de meditação. Não é uma maneira ruim de conseguir um cobre.

Mas um chapa que deseje testemunhar um pouco de excitação legislativa como membro dos Athar deve se aproximar do Salão dos Oradores. Uma nova ordenança proposta pelos Teimosos tornaria ilegal a distribuição ou posse de panfletos que zombem dos poderes. Prócer Terrance poderia usar apoiadores extras conforme argumenta diante dos oradores.

É claro que os aspirados com a sombra também podem encontrar emoção longe da Jaula. As toadas falam sobre uma nova fonte que surgiu em Marduk, em Arcádia. Parece que o banho dos Harmonium converte noite em dia; um mergulho, e os novatos seguem o ditado dos Teimosos sem questionar. A água causa tanta fidelidade? O Prócer precisa saber, então alguém tem que ir.

"Folhas douradas, folhas de cobre, o verde foge do arvoredo e Perdido está perdido para sempre", sussurra um estranho em uma ponte. Poderia ser uma conspiração contra a Bois Verdurous? Quem sabe o significado da árvore, exceto os altos Desafiadores? Por que eles procurariam sua morte? E como eles fariam a ação? Prócer Terrance tem algumas idéias, mas ele espera seu tempo.

✦ A SOMBRA DO MDM ✦

Os Athar não fizeram seus inimigos apenas com a força de sua filosofia tão detestada. Muitos sacerdotes perderam seu rebanho, sua casa e sua riqueza nas maquinações dos Perdidos. E não foram poucas as igrejas que sofreram destinos semelhantes. O Templo Aniquilado abriga um suprimento respeitável de riquezas, itens mágicos e armas, a maioria confiscadas dos templos. Quanto? Digamos apenas que os Desafiadores podem se equipar bem. Mas se essa toada estiver certa, os Athar poderiam ser tretados.

Sua condição ruinosa faz com que o Templo Despedaçado pareça dificilmente defensável. Boa ilusão, hein, parvo? As paredes esfarrapadas são magicamente reforçadas. E o ponto chave da cidadela dos Desafiadores é Bois Verdurous, que vive no santuário sem teto da sede. A árvore encantada absorve magias de todos os itens mágicos destruídos durante os ritos de iniciação dos athaon. Terrance acredita que a árvore é um presente do Grande Desconhecido. A árvore aumenta seus poderes; contanto que ele toque nela, o prócer pode conjurar qualquer magia divina, uma rodada após a outra. O alcance é limitado, porém; estas magias surtem efeito apenas dentro da zona de destruição ao redor do templo.

Alternativamente, o Prócer pode arrancar uma fruta ou folha e carregar consigo para qualquer lugar. A flor ou fruta colhida contém uma de três magias memorizadas pelo Prócer a sua escolha e ele pode utilizá-lo a vontade. Ninguém além do prócer Terrance pode tocar Bois Verdurous de maneira segura. Outros irão sofrer 1d12 pontos de dano a cada rodada que eles permanecerem em contato com a árvore.

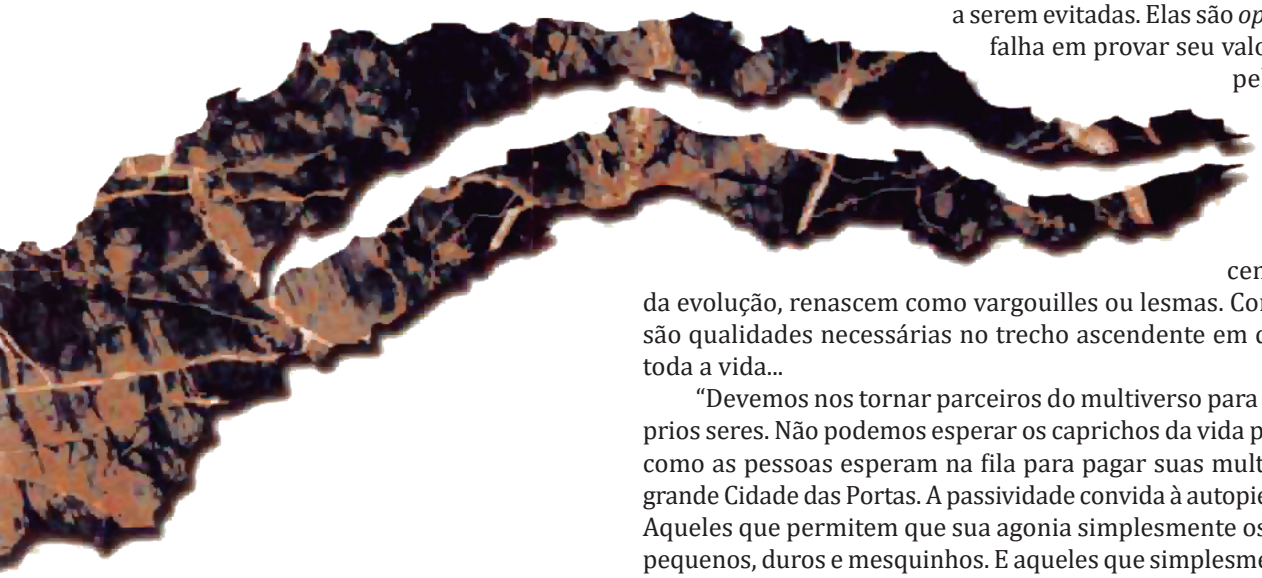
Conjuradores perdem suas habilidades mágicas até eles descansarem durante a noite e itens mágicos que eles segurem que falharem no teste de resistência tem sua energia drenada pela árvore.

Apenas raramente e com máxima discrição os Athar usam seu bem mais amado: o poder do *banimento*, como uma magia arcana do 7º círculo. Quatro ou mais athaons de nível médio (de pelo menos o 4º nível) podem ligar as mãos, envolvendo seu alvo. Por força de vontade combinada (uma rodada na qual eles não podem realizar nenhuma outra ação), eles podem banir postulantes, criaturas servas ou representantes de um poder de volta ao domínio do deus em seu plano de origem. *(Até 2 DVs ou níveis de criatura por nível de conjurador. — Ed.)*

Postulantes que falharem em um teste de resistência à magia são banidos, incapazes de sair do domínio de seu poder por um ano. Criaturas servas que falharem no teste de resistência ficam impossibilitadas por um mês e proclamados por uma semana. Para cada athaon no círculo além do mínimo de quatro, o alvo sofre uma penalidade de -1 no teste de resistência.

Diferente da magia, o *banimento* dos Athar funciona somente em representantes de um poder e não requer componentes materiais.

Os Crentes da Criação



Um meio-elfo vivendo em um palácio de metal? Este é Prócer Âmbar: parte ferreiro, parte bardo. Ele não é um prócer típico.

— o Editor

"Nós *todos* podemos ser deuses.

"Todos os seres são sagrados, consagrados pelo divino, ordenados para um destino maior. Cada vez que morremos, ascendemos novamente para uma nova vida. O multiverso atua como uma forja para nós, em toda vida que vivemos. À medida que somos moldados por ele, evoluímos: de grues para primevos, planares, poderes — e depois para o sublime desconhecido. A reencarnação agita a roda da existência: ensinando-nos, testando-nos, refazendo-nos.*

"As lições da experiência podem ser obscuras, esotéricas, insondáveis, mas quem as supera e sobrevive é quem prospera e ascende. As dificuldades de viver são mais do que irrelevâncias desagradáveis a serem evitadas. Elas são *oportunidades.* E quem falha em provar seu valor quando desafiado pelo multiverso arrisca mais do que a perda de ouro ou amor: os espíritos sencientes podem e realmente descem na grande escada da evolução, renascem como vargouilles ou lesmas. Coragem e inteligência são qualidades necessárias no trecho ascendente em direção à Criação de toda a vida...

"Devemos nos tornar parceiros do multiverso para esculpir nossos próprios seres. Não podemos esperar os caprichos da vida para nos transformar, como as pessoas esperam na fila para pagar suas multas nos Tribunais da grande Cidade das Portas. A passividade convida à autopiedade e à estagnação. Aqueles que permitem que sua agonia simplesmente os derrube tornam-se pequenos, duros e mesquinhos. E aqueles que simplesmente concordam com a alegria se esquecem de abraçá-la! Seus espíritos encolhem e, sem saber, eles se preparam para uma descida após a morte.

"Enquanto tomamos conta dos males e alegrias da vida, precisamos inclinar todas as nossas virtudes em direção a participação da nossa experiência. O homem que expande seus deveres e responsabilidades enquanto sofre e permite que a dor o leve em direção a maiores realizações crescerá. A mulher que permite que sua alegria a leve a novas experiências, em vez de tentar futilmente enjaular essa alegria, descobre que a emoção infundiu tudo o que ela vê e faz. Esses participantes *ativos* na forja da existência estão se preparando para os desafios mais rigorosos que prevalecem nas forças superiores da escada para a Criação. Essas pessoas se tornam fortes e flexíveis, o objetivo da ascensão em direção ao seu destino...

"Nunca se deve dar muito sentido às formas que ganhamos em nossa ascensão em direção ao nosso objetivo. Somente os ignorantes acreditam que o objetivo de nossa evolução é adquirir o corpo de um humano, halfling ou elfo. A forma física de um ser apenas espelha o desenvolvimento espiritual de alguém — e não o contrário. Desenvolvimento interior é o nosso objetivo.

"No entanto, permanece um profundo mistério sobre a forma manifestada por um ser que alcança o degrau mais alto da escada do multiverso e se afasta para uma existência sublime além. Seu corpo é modelado de forma tão fina que nós, membros inferiores, nem o percebemos? Ou será que a própria falta de forma é a medida do triunfo do ascendido?

"Isso, como todos os outros conhecimentos, aprenderemos com o tempo."

— Trecho de *Destino do Ser*, um tratado em três volumes por Prócer Ambar Vergrove dos Crentes da Criação.

** Nota do editor: Muitos críticos dos Crentes da Criação se prendem à grandiosa discussão de Prócer Ambar (e, reconhecidamente, enorme) sobre a filosofia de seu grupo para realizar ataques pessoais. "Ele deveria ficar só escrevendo seus pequenos poemas e músicas", disse Fator Komosahl Trevant, dos Falecidos, uma vez. "Ele ama tanto as palavras que não percebe que não está dizendo nada. Prefiro ler as transcrições dos discursos tagarelas de Prócer Darkwood dos Predestinados no Salão dos Oradores.*

As observações dos Falecidos, embora bastante severas e emocionais para uma das facções menos emocionais parecem compreensíveis — os Primorosos não são amigos dos Mortos afinal. Mesmo assim, até membros da própria facção de Ambar parecem concordar com Trevant. Embora seja pedido aos novos Crentes da Criação que se familiarizem com os escritos de seu prócer, poucos conseguem fazê-lo através dos três volumes. Os Crentes gostam de cantar as músicas de Ambar enquanto trabalham nas forjas, no entanto, e suas apresentações para os membros da facção sempre lotam a casa.

✦ Forjando uma Facção ✦

As histórias de algumas facções são cheias de nada além de perdas sangrentas, vitórias tomadas com lâminas e fugas cheias de suspense. Os Primorosos também têm a sua parte desses episódios, mas são pensadores tanto quanto são praticantes.

As pessoas consideram Perrine o primeiro prócer — pelo menos, ele fundou o que viria a ser os Crentes da Criação antes da Grande Revolta. Como rebatedor de mangrel, Perrine não era apenas um atleta, mas também um filósofo; quem mais se importaria em quão longe um homem pode jogar uma bola de ferro pesada arrastando uma cinta de couro de um metro e meio com espinhos de ferro? Esse sangue sabia que só podia ganhar partidas de mangrel depois de muita preparação prévia.

Sem surpresa, ele imaginou que as vitórias em atividades menos atléticas também se originavam diretamente das decisões e ações anteriores de um chapa.

Não contente em ponderar o assunto sozinho, Perrine fundou uma sociedade de vândalos igualmente curiosos. Juntos, eles desenvolveram a crença central dos Primorosos — a existência é uma forja que nos molda — e um estilo de vida complementar chamado "observação de sequela". Veja, um chapa presta bastante atenção às consequências de cada um de seus atos para que ele possa descobrir o caminho para produzir apenas bons resultados no futuro. Aprender com a experiência é a ideia enquanto a capacidade de raciocinar claramente é a ferramenta.

Durante a Grande Revolta, uma aspirada chamada Augy de Faunel consolidou a sociedade como uma facção e alterou para sempre sua filosofia. Parece que Augy havia reencarnado umas mil vezes e podia se lembrar de suas vidas passadas. Cada uma delas se baseou na última, disse ela, e subiu ou desceu a escada da existência em resposta às suas escolhas. Augy até alegou recordar sua primeira encarnação e a glória que veio antes dela. "A luz derramava através da minha essência como água", escreveu ela em seus diários.

Cantos cercaram-me nas ondas do oceano.
Sem visão, sem ouvir,
percebi o brilho
e a música.
Essa foi a minha Criação,
A origem da qual todas as vidas nascem.

Ela introduziu a sociedade de Perrine aos méritos da intuição — geralmente é uma vida passada tentando entender algo — e aos benefícios de olhar além das memórias de um chapa. Essa filosofia permite que um vândalo evolua sem se ater apenas à lógica fria através de um processo que vai além da morte para a próxima encarnação. Evolua o suficiente e um chapa se torna um deus.

Augy deu à sociedade o nome que leva até hoje: os Crentes da Criação. Como Prócer, ela direcionou seus seguidores para pesquisas intensas. Eles coletaram biografias e entrevistaram qualquer pessoa que alegasse se lembrar de uma vida passada. Talvez este estudo revele a razão pela qual o multiverso impõe vidas de testes para um chapa.

Enquanto sua primeira prioridade continuava sendo compreender os testes do multiverso, os Primorosos muitas vezes se deparavam com outros segredos ao longo do caminho — como a câmara de ossos sob o Armoril de Sigil. Esse tipo de notícia pode conter dicas valiosas sobre a morte (e, portanto, sobre a vida e a evolução), imaginou Prócer Augy. Além disso, ela havia lido as memórias apodrecidas dos parvos no registro. Então, ela esgueirou-se e acabou nos gargalos. Veja, enquanto ela olhava imagens em um velho fêmur que lá estava, ela foi tomada pelo espírito preso do demônio Fosnatu'u.

Este tanar'ri tomou o controle da mente da prócer e disse aos Crentes que ações malignas são melhores para permitir que um chapa evolua. Mas logo um amigo dela, Roscoe, ficou cascudo em relação à mudança filosófica de Augy. As boas notícias? Roscoe baniu Fosnatu'u de volta para sua pequena prisão de ossos. As más notícias: ao fazer isso, ele enviou Augy para sua Vida de Número 1001.

Mais más notícias: a Patrulha da Perdição captou a toada de que Augy estava visitando o Armoril sem ser convidada. Parece que os Destruidores se sentiam antagônicos aos Primorosos naqueles dias — do jeito que eles os viam, o desejo de ascender à divindade se opunha a entropia. A oportunidade de ter um espião no coração secreto de sua sede era tudo o que a Patrulha da Perdição precisava para lançar um ataque contra os Primorosos.

O trabalho de um matemático e músico chamado Luce desencadeou a próxima moda entre os Primorosos. Veja, Luce disse que qualquer momento no tempo e espaço possui uma ressonância associada única. Essa ressonância, embora além do alcance da audição, pode ser transposta através de várias oitavas para que os ouvintes mortais possam a desfrutar. Os Primorosos ficaram convencidos de que a "Música do Multiverso" poderia dizer a um vândalo de que maneira ele está se movendo na escada rumo à divindade. Sempre quando um novo sangue afirmava "ouvir" a sinfonia celestial, mais e mais Crentes abandonavam suas biografias e trabalhos na Grande Fundição *(a sede da facção — Ed.)* para tentar cultivar a sensibilidade.

Harmonias empíricas se tornaram um desejo intenso em Sigil. Matemáticos em todas as alas começaram a compor, assim como amadores em todo o Grande Anel. Os Teimosos viam a descoberta dos Primorosos como um ataque ao seu objetivo de paz através da conformidade. A hostilidade verbal reinou no Salão dos Oradores enquanto um encoberto derramamento de sangue ocorreu entre o Quartel da Cidade e a Grande Fundição.

Enquanto a violência de palavras e espadas crescia entre os Crentes e seus inimigos tradicionais *(os Falecidos e a Cabala Desolada que detestam a filosofia dos Primorosos – Ed)*, o conflito mais significativo que a facção enfrentava vinha de dentro. Basdank (Pl/♀ humana/D5/Crentes da Criação/N), uma factótum com consideráveis seguidores, atacava sua facção ao colocar a forma de um cachorro ou zebra na parte de baixo da escada em direção ao sublime, enquanto meio-elfos, tieflings e humanos se encontravam nos degraus mais altos. Como uma druidisa metamorfa com considerável experiência em formas animais *(descrita em* O Livro Completo dos Druidas *— Ed.)*, Basdank até dizia que o instinto era superior à inteligência racional. Muitos temiam suas noções, tão próximas do ideal dos Cifrários de ação combinada com a falta de pensamento nas circunstâncias.

O prócer, não apenas mexendo sua caixa de ossos, adotou sua estratégia do passado para promover o debate orientado. Recordando a popularidade das harmonias empíricas, ele organizou um programa para treinar todos Primorosos para cantar ou tocar um instrumento. Os estudantes aprenderam melodias que provocam fortes sentimentos nos ouvintes, além de técnicas para transformar estas emoções em debates entre a platéia após a performance. Os primeiros graduado de Ambar no "Currículo de Consciência Bárdica" estouraram na gaiola e os resultados parecem favoráveis. Pequenos grupos se agrupam em torno dos bardos Primorosos e se envolvem em discussões espirituosas quando a música cessa.

PRÓCER
✦ AMBAR VERGROVE ✦

Meio-elfo macho planar
Ranger de 19º nível, Crentes da Criação (prócer)
Neutro e bom

For	18	Int	13	HP	95
Des	18	Sab	18	CA	2
Con	16	Car	17	TAC0	2

Equipamento: *amuleto dos planos*, *anel de proteção +4*, *botas dos elfos*, *broche do escudo*, *coroa da telepatia* (como elmo), *vestes de deslocamento*, *gema da visão* em um colar de contas, eixo iridescente de *pedra ioun*, *espada dançante invisível +2*, cajado, harpa.

Magias/Círculo: 3/3/3

Poderes: o prócer tem as habilidades padrão de ranger e meio-elfo, além das habilidades da facção. *(Ambar usa o "Exceder os Limites de Nível" regra no Capítulo 2: Raças de Personagens Jogáveis no* Livro Do Mestre. *— Ed.).*

Em um lugar nas Terras de Fora conhecido como Fayrill por alguns, Fayrie por outros e desconhecido pela maioria, uma elfa deu a luz a um meio-humano. Esta mulher, Galina, se viu banida de sua família — não por sua escolha de pai para seu filho, mas por sua recusa em moldar seu comportamento à rígida formalidade habitual para os Quyber, seu clã. Galina amava dançar, cantar, rir e tocar harpa. Não é incomum para um elfo, certo? Mas até então, tudo o que Galina conhecia era sua família rígida. Felizmente, para ela e seu filho, ela também sabia quais plantas ela poderia comer e como tecer abrigo de galhos de pinheiro caídos.

A DIVINDADE ACENA. OUÇA O CHAMADO DA FORJA! DEIXE A VIDA MOLDÁ-LO À MEDIDA QUE A DIVINDADE SE APROXIMA.

— DE "A FORJA", UMA MÚSICA DE PRÓCER AMBAR

Seu filho, Ambar, até então não tinha percebido que era pobre. Ele dormia no musgo mais macio a noite, bebia água limpa de nascente durante o dia e prosperou em meio à beleza da floresta. Para seus olhos, sua vida parecia uma mansão. Ele aprendeu as músicas de sua mãe e brincava com filhotes de raposa que viviam em tocas próximas.

O jovem descobriu sua pobreza somente depois de observar Caye, uma donzela dos Quybier, vagando pelo bosque. Seus cabelos sedosos e castanhos roçavam os tornozelos; seus olhos cor de mogno carregavam um toque de púrpura nas profundezas de seu mistério insondável; seu corpo magro era elegante como uma bétula, suas maneiras pareciam tão majestosas, diferente de tudo que Ambar já tinha imaginado. O meio-elfo foi pedir ao pai a mão da donzela, Florien, mas encontrou-se bruscamente recusado. Ambar ficou surpreso. Caye moraria em um palácio arborizado, jantaria com os melhores mantimentos, desfrutaria da música mais alegre e teria o mais dedicado dos noivos — o que mais um pai poderia querer?

A mãe de Ambar o esclareceu: classe social, poder político ou militar, um castelo construído pelas mãos e não pela natureza, riqueza monetária e não interna eram atributos necessários para o casamento entre os Quybier. O jovem acreditou em Galina, mas ele também acreditou em si mesmo. Ele cortejou Caye sem o consentimento de seu pai e a conquistou. Por um tempo, todos os três exilados ficaram contentes em sua clareira no bosque: noivos em uma casa de jardim de varas de salgueiro e videiras e Galina em sua torre de galhos de pinheiro em frente. O trio cantava melodias loucas, se deliciava com festas na floresta, contava histórias e dançava em padrões selvagens. A notícia de que Caye estava grávida os encantou.

Os guerreiros que Florien enviou acabaram com tudo isso. Eles mataram Galina e Caye na briga e trouxeram Ambar acorrentado diante do senhor Quybier. À acusação de sequestro do patriarca, o meio elfo respondeu eloquentemente. "Eu acuso *você!* Eu acuso você, assassino de minha mãe, cônjuge e filho nem nascido! Eu acuso você de assassinar minha felicidade, de profanar meu lar e roubar meu futuro. Você ousa negar? Ousa exigir compensação diante daquilo que me deve?"

De fato, o Quybier não ousou. Para aliviar sua culpa nas mortes, ele presenteou Ambar com um baú de veludo cheio de gemas e implorou que ele partisse de Fayrill para sempre. Ele aceitou as pedras preciosas e se foi.

Com uma fortuna em pedras preciosas e as habilidades de sabedoria selvagem, um meio elfo pode ir longe. Ambar guiou viajantes pelas Terras de Fora, investiu sua riqueza em empreendimentos lucrativos e procurou no Grande Anel um lugar que ele poderia chamar de lar. Ele nunca encontrou, mas colecionou uma vasta seleção de obras de arte e instrumentos musicais raros. Eventualmente se deparou com os Crentes da Criação e descobriu que, apesar de não ter *lugar* que ele pudesse se sentir em casa novamente, um grupo de pessoas poderia. Sua cortesia e gentileza — ele ainda gosta que todos o chamem pelo primeiro nome — deu a ele amigos entre os Primorosos e com o tempo se tornou prócer. Ele é adorado por todos os novatos, factótuns e fatores — metade dos quais acredita que ele está no caminho certo para se tornar um poder. A maioria deles daria a vida ao seu aceno. Para seu crédito, Ambar raramente exige tal sacrifício. Seu objetivo como prócer? Ele quer que a facção e seus membros floresçam. Ao contrário de muitos de seus seguidores, Ambar valoriza os indivíduos mais do que as filosofias que eles defendem.

✦ A GRANDE FUNDIÇÃO ✦

Trouxas avistando a Grande Fundição pela primeira vez olham feito verdadeiros palermas. Seus olhos ficam tão grandes quanto ovos fritos de vrock e eles giram as cabeças como se fossem varas de esfregão tentando captar tudo. Essa fundição não é uma forja de uma vila.

Os Primorosos estabelecem sua sede no coração da Ala Inferior. É uma seção suja de Sigil, com ruas estreitas e sinuosas além de lojas e casas tortas cobertas de fuligem. Os miseráveis aqui parecem pálidos, curvados e furtivos, a maioria deles artesãos com a intenção de guardar segredos de artesanato. Os visitantes que perguntarem aos habitantes locais o caminho para a Grande Fundição provavelmente não receberão resposta. Apenas pungados por muito tempo na vizinha Cervejaria Algazarra teriam dificuldade em ver as pilhas de metalúrgicas lançando fumaça acima do teto.

Os dois portões principais de 3 metros de largura da Grande Fundição nunca deixam de impressionar um vândalo. A estrutura de ferro forjado é tão alta quanto a maioria das pousadas e casas vizinhas e cada portão oscila com dobradiças tão grossas quanto a coxa de um ferreiro! Os guardas aqui também parecem intimidadores. *(Claro, eles* não *causam qualquer problema a aspirados nas cores dos Primorosos. — Ed.)* E um olhar nas forjas gigantescas e irregulares (chamadas apenas de fundição) aninhada em um semicírculo de pilhas diz a um chapa que uma facção poderosa administra o lugar.

O pátio principal da Grande Fundição parece sombrio e sujo — uma extensão de cascalho cercada por paredes sujas e cheia de pilhas de entulho e minérios não derretidos. O rugido das fornalhas e o eco das forjas crescem de modo ensurdecedor depois de alguns minutos. Ainda assim, a imponente massa de forjas que alcança o céu empresta grandeza ao seu ambiente pesado. Este edifício de tijolos tem 10 andares de altura. Janelas enormes gradeadas com ferro inundam seu interior com luz. Portais igualmente grandes permitem que carroças cheias de minério entrem no local.

UH — CADÊ A ZENA?

— UM FATOR PRIMOROSO ESCUTANDO UM CÃO DE CAÇA AOSKIANO PERDIDO NA FORJA DE CHAPAS

Passar um tempo dentro desta fundição faz com que um chapa pense que Baator seria um bom lugar para se refrescar. Fornalhas do tamanho de celeiros parecem bocejar em todos os lugares. Polias maiores do que os vândalos trabalhando com elas crescem como cicutas gigantes. Recipientes de metal grandes o suficiente para o banho de um ogro ficam cheios até a borda de metal derretido. Novatos correm no calor sufocante trazendo água potável para ferreiros. Alguns não duram muito — parece que eles decidem que não gostam de esquivar de gotas de aço fervente no ar mais quente que um forno.

As chapas, barras e os moldes são apenas versões menores da enorme e complexa metalurgia. Poucos ferreiros, primevos ou planares, podem preparar um chapa para trabalhar com metal líquido na Grande Fundição.

Um vândalo que visita essas instalações pode perceber uma pequena mulher tiefling perseguindo algum animal encontrado nas obras. Ela se move em um ritmo alucinante e sempre consegue capturar qualquer pássaro ou bicho que cace, acalmando-o com algumas palavras suaves. É claro que ela nunca age de maneira calma ou tranquila ao redor de *pessoas.*

ZENA

Tiefling fêmea planar
Ranger de 9º nível, Crentes da Criação (factótum)
Neutro e bom

For	14	Int	13	HP	46
Des	16	Sab	14	CA	4
Con	14	Car	10	TAC0	12

Equipamento: cajado pequeno, *armadura de couro +2*.
Magias/Círculo: 2.
Poderes: Zena tem as habilidades padrão de ranger e tiefling, além das de factótum de sua facção.

Zena é especialista em animais. A bondosa factótum ama qualquer besta que corre, rasteja, desliza, nada ou voa. Sua morada na Ala Inferior se parece (e cheira) bastante com um zoológico para qualquer um que não seja ela que fique no lugar. Os companheiros Primorosos não somente evitam o pardieiro, eles se afastam da própria Zena. Ah, ela é atraente o suficiente: uma nuvem de cabelo preto e fuligem enquadra um rosto adornado por maçãs de rosto altas, olhos escuros, nariz fino, queixo pontudo e lábios amuados. Ela usa vestidos de gaze translúcida e botins. *(Ninguém sabe como ela fica livre de pêlos, penas e alergias — Ed.)* Mas Zena pode ficar intensa. Muitos vândalos se cansam rapidamente de seus discursos sobre o sofrimento dos animais e de seus mandatos para tratar os irmãos emplumados e peludos com compaixão.

Apesar desse ostracismo, que Zena mal percebe, os notórios convocam-na regularmente para situações que exigem seu conhecimento. Alguém tem que curar um lagarto ferido que pode levar a um ladrão de equipamentos da Fundição: chame Zena. Um pergaminho detalhando os ingredientes de uma magia há muito procurada está em um poço de asps: chame Zena. Embora nunca receba as missões que outros factótuns recebem, ela se envolve indiretamente em muitas, graças as suas habilidades únicas.

Naturalmente, centenas de vândalos trabalham na Grande Fundição com mais frequência do que Zena: ferreiros, artesãos, trabalhadores e mensageiros. O local pode assustar trabalhadores recém-chegados para fazer sua parte na fabricação dos itens de metal que os Primorosos produzem todos os dias. *(Itens básicos de ferro como utensílios, parafusos, etc. — Ed.)* O melhor amigo deles é um sangue alto e de pele marrom chamado Ombidias que recebe novos recrutas sob

O ÚNICO MOTIVO DE O MULTIVERSO SER UMA FORJA É QUE VOCÊ IMAGINA QUE ELE É DESSE JEITO.

— UM SIGNATÁRIO CONVERSANDO COM OMBIDIAS

A GRANDE FUNDIÇÃO
0 15 30
Metros
Forja de arames
Pedregulhos
Portão Menor
Forja de Placas
Pátio de Armazenamento
Rubble
Pedregulhos
Forja de Barras
Portão Menor
Forja
Portões Menores
Forja de Moldes
Portão Menor
Despensa
Oficina
Detalhes da Parede
Torre
Residências
Torre
Portão Principal
Caminho Engrenagem
A Fundição
Rua Ferreiro Branco
Fila da Cerveja
Rua Ferreiro
Rua Traficante de Metal
60 Metros
215 Metros

suas asas. Ele é gentil e tem uma fala mansa, mas forte. Apesar da posição de fator, ele sempre parece ter um momento para os novatos que precisam de orientação.

Ombidias

Voadkyn macho primevo
Xamã de 7º nível, Crentes da Criação (fator)
Neutro e bom

For	15	Int	13	HP	49
Des	13	Sab	16	CA	8
Con	12	Car	18	TAC0	16

Equipamento: maça dos gigantes (1d8x2), arco longo dos gigantes e 24 fechas longas (+1 bônus para rolagem de ataques, bônus de 50% pelo alcance, 1d8 pontos de dano).
Magias/Círculo: 5/5/2/1.
Poderes: Ombidias lança magias das esferas todas, feitiço, adivinhação e cura. Ele pode *metamorfosear-se* em qualquer criatura entre 1 e 4,5 metros. Gigantes da Floresta, como elfos, possuem 90% de resistência a maagias de *sono* e que podem deixar *enfeitiçados.* Eles têm infravisão de até 30 metros. Oponentes em florestas, onde os voadkyns podem se esconder facilmente, sofrem penalidade de -4 em suas jogadas de surpresa.

Ombidias tem o tamanho, a cabeça grande e a mandíbula proeminente dos voadkyn, mas dispõe da sabedoria de um saurial chifrudo. Ele mede suas palavras com cuidado, fala devagar e só toma decisões após um longo debate interno. A tribo que ele serviu como xamã no obscuro mundo primário de Glemayne deixou de existir mais de 50 anos atrás, quando o mundo foi dominado por gatos do inferno e hordlings a pedido de um senhor baatezu. Ombidias se viu preso e trancado na cidade de ferro de Dis. Ele sobreviveu a torturas indescritíveis, mas escapou convencido de que seu clã precisava dele agora mais do que nunca. De fato, todos haviam morrido.

Ombidias desejou que ele tivesse ido com eles. Ele pensou em voltar a Baator para colocar o máximo possível de seus carcereiros no registro antes que eles escrevessem sua própria página. No entanto, sua natureza voadkyn e instintos de xamã não permitiriam. Em vez disso, ele decidiu dedicar o resto de sua vida a servir aos oprimidos, aos menos valorizados do multiverso. Ele deixou as ruínas de Glemayne para sempre, se instalando em Sigil (para onde ele foi durante sua fuga) e ingressou nos Crentes da Criação. Seu trabalho com as memórias de sua tribo combinou bem com os objetivos da facção. Muitos Primorosos esperam que ele se torne o próximo prócer, depois que Ambar evoluir para poder.

O gigante da floresta de 3 metros tem um rosto sombrio e uma pele tão marrom-escura que parece preta. Envolto nas roupas verdes e pretas profundas que prefere, Ombidias se mostra uma figura imponente, mas em uma conversa ele parece mais acessível. Seu jeito caloroso e compaixão o tornam amável a todos.

A câmara do conselho no topo das metalúrgicas permanece fora dos limites dos novatos — até amigos de Ombidias. Assemelha-se a um terraço com uma balaustrada baixa de pedras escondida entre uma floresta de chaminés. A câmara é cercada por painéis de vidro bolha sustentados por vigas de aço e montantes de ferro forjados na fundição.

A mesa oval de bronze polido do conselho (medindo 4,5 metros por 7,5 metros) apresenta uma abertura central que se alinha com uma janela de vidro no piso de granito para fornecer aos fatores em debate uma vista da metalurgia abaixo. Tanto a janela do piso quanto o vidro bolha requerem lavagem frequente para remover a fuligem que se aglomera.

Os fatores e factótuns que supervisionam o funcionamento da Grande Fundição têm suítes luxuosas no topo das forjas menores. Quartos de novatos são o que se pode chamar de um pouco mais — modesto. Eles dormem em pequenos cubículos nas residências dos funcionários atrás da fundição, nos pátios de armazenamento em meio a almoxarifados e pilhas de sucata. Seus espaços minúsculos incluem uma janela, além de lençóis limpos e mantas quentes. Quando esses novos recrutas avançam nas categorias, eles se veem transferidos para câmaras melhores no Palácio de Ambar, no Plano Etéreo.

Outros Refúgios

Primorosos encontram-se bem recebidos na maioria dos lugares que viajam, mas gostam de visitar alguns lugares em particular.

Palácio de Ambar: todo mundo espera uma viagem para o refúgio de Prócer Ambar: uma sala de estudos em gótico perpendicular executado em aço polido, em vez de pedra, em uma ilha nas profundezas do Etéreo. O complexo possui muitas alas de teto alto e os recém-chegados sentem-se impressionados com suas complexas abóbadas e vitrais. Móveis dourados, uma mistura eclética de arte e vasos repletos de flores apontam para os quartos. Terraços de mármore, piscinas refletidas enfeitadas por lírios, roseiras em crescimento e árvores de flores compõem os pátios do palácio.

Ambar mora neste paraíso em miniatura com seus fatores, muitos factótuns e novatos que trabalham na Grande Fundição. Os notórios realizam conferências e emitem ordens para as fábricas daqui. Um portal permanente nas usinas da Grande Fundição se conecta à ala dos trabalhadores do domínio da Ambar. Outro, nas forjas de arame, leva aos impressionantes degraus da frente de seu palácio.

Esconderijos: os Primorosos perceberam que podem contar com uma rede de pessoas para ajudar em apuros, em vez de cavernas, porões, sótãos ou outros refúgios normais. Um estalajadeiro aqui, uma dona de fazenda lá, um monge leal, um herbalista, um guarda do castelo — nas Terras de Fora e na maioria dos Planos Exteriores, um *lugar* pode falhar com um chapa, mas os amigos não. *(Pelo menos, não os amigos dos Crentes da Criação — Ed.)* Geralmente, os sangues também podem pegar emprestados os recursos de seus amigos, o que lhes dá acesso fácil a armas, roupas, remédios, disfarces e notícias.

Os Primorosos supervisionam um asilo de dementes chamado Casa Precursora na Ala da Donzela ou na Ala Inferior — a toada não pode decidir. O prócer nomeou como inspetor do lugar Bereth (Pl/♂ humano/nível 0/Crentes da

Criação/CB) para cuidar dos encrenqueiros trazidos para cá, mas também irá receber sangues da facção.

Dentro da Hierarquia

Considerando sua natureza extrovertida, não é surpresa que a maioria dos Primorosos entre na facção para ajudar os outros a "evoluir" e ver seu próprio potencial. (Alguns vândalos cruéis entram assumindo que eles podem facilmente avançar na hierarquia dentro de tal enxame de boas maneiras.) Crentes odeiam quando parvos agem de maneira apática ou resignada em ralação ao multiverso — eles irão tolerar os vândalos que se tornam egoístas e perversos, mas não aqueles com falta de interesse no auto-aperfeiçoamento.

Interpretando os Crentes da Criação

Apesar de sua preocupação com os outros, não chame os Crentes de patetas. Eles insistem que um vândalo aprende com seus erros e não interferirão nas "lições da vida". Certamente, um chapa pode contar com os Primorosos para ajudar em um apuro, mas o sangue nunca roubará outra experiência de aprendizado.

Claro, alguns se apóiam na noção de que essas lições do multiverso atuam como forjas, enquanto falham em reconhecer que esta forja funciona igualmente para *todos.* Estes vândalos pensam que alguns miseráveis têm mais potencial que outros, então eles não se preocupam em contribuir para a dura "educação" daqueles que surgem. Então, pungados procurando por caridade desses Crentes deveriam ir a outro lugar.

Alinhamento: ter o que parece ser uma perspectiva compassiva não significa que um Crente precisa adotar os princípios da bondade. Muitos Primorosos são maus (querendo inibir o progresso de outros em direção à divindade) ou neutros (professando que a não interferência em outras vidas permite que o multiverso faça seu trabalho melhor).

Primorosos ordeiros consideram os regulamentos como essenciais no processo de evolução em direção à divindade. "Siga as regras e um chapa irá passar em todos os testes que o multiverso oferecer", insistem. Primorosos caóticos avaliam todas as situações caso a caso. Afinal, dar a um mendigo um jantar grátis pode lhe dar energia para tocar um apito para o entretenimento (e moedas) dos transeuntes. Alimentar outro pode convencê-lo a adiar qualquer coisa por mais um dia. Às vezes, matar um miserável é a melhor coisa que um chapa pode fazer por ele. Primorosos neutros ficam em algum lugar no meio.

Classes: um Primoroso tem duas preocupações: seu próprio progresso na cadeia da evolução e o progresso do resto dos vândalos no multiverso. É claro que não há dois que expressem essas preocupações da mesma maneira — depende da área de especialização de um chapa. Guerreiros pensam que as batalhas ensinam a um vândalo lições da vida, então eles incentivam conflitos nos outros para ajudá-los a crescer. Paladinos Primorosos acreditam que eles evoluem ao ajudar os outros e esperam que aqueles que eles ajudam também venham em auxílio deles. Rangers, inclinados para bestas, frequentemente veem potencial incomparável em seus amigos animais em relação às raças pensantes.

Sacerdotes Primorosos buscam imitar a evolução divina de suas divindades, embora eles saibam que nenhum poder leva a Criação. Druidas, acreditando nos ciclos da natureza, creem que esses ciclos trarão à vida de um chapa o nível apropriado de provações e esclarecimento. Magos Primorosos, frequentemente arrogantes, acreditam que a magia é a chave da evolução e sentem pena daqueles que não se interessam por esta arte. Ladinos Primorosos acham que segredos são melhores quando roubados e amam conhecimento proibido. Bardos sabem que podem despertar inspiração: depois de uma balada heróica, eles querem ouvintes para imitar a música do herói.

Raça: devido a sua crença no potencial divino de todo ser, os Crentes da Criação aceitam um diverso conjunto de membros. Wemics, pixies, satyrs, bariaur, tielfings, anões e meio-elfos misturam-se uns com os outros e com os estranhos erinyes, lammasu, githyanki, slaad e cachorros lunares.

Filiação dos Primorosos

Os Crentes querem infundir nos membros que a vida é como uma forja, moldando personalidades e espíritos. Portanto, para entrar na facção, vândalos têm que ir a forja. Um chapa diz a um dos guardas no portão principal da Grande Fundição que ele está interessado e, antes que perceba, está suando rios nas forjas de arame ou em alguma das outras. Se um trabalho braçal não mandá-lo correndo, este novato pode procurar maiores envolvimentos na facção ao pedir a um membro mais experiente da facção para patrociná-lo.

Novatos recebem aprendizados informais com estes mentores, aprendendo os rigores da filosofia dos Crentes. Mas diferentes mentores proporcionam experiências muito diferentes: alguns praticamente ignoram seus cargos, enquanto outros insistem em lições reforçadas por tarefas a serem cumpridas. Quando um mentor considera que seu protegido está pronto para as responsabilidades de factótum — buscar o valor inerente de tudo — ele apresenta o novato a um fator para avaliação.

O candidato passa por uma série de testes: quebra-cabeças incomuns ou tarefas desafiadoras, especificamente projetadas para sondar seus medos e limitações. Claro, os fatores não medem as perspectivas esperando a perfeição. Eles apenas tentam avaliar a maleabilidade de um novato na forja multiversal. Um teste semelhante é administrado no Palácio de Ambar aos factótuns escolhidos para avançar para a posição de fator.

Habilidades da Facção: independentemente da posição, todos os Primorosos ganham os mesmos benefícios e obstáculos especiais. Sua crença de que todos podem alcançar a divindade geralmente se traduz em um tratamento justo de todos que eles encontram.

Essa reputação de falta de preconceitos os torna bem recebidos em todo o Grande Anel. Eles ganham um bônus de +2 (ou + l0 pontos percentuais) para todos os encontros

com seres planares. Entretanto, Primorosos não podem ser ressuscitados ou curados. Com a permissão do MDM, eles podem ser *reencarnados* como uma raça jogável (escolhida pelo MDM).

Sacerdotes Primorosos que veneram uma divindade específica (em oposição à Criação) sofrem com a falta de fé irrevogável. Afinal, eles sabem que um poder não é nada de especial — apenas um vândalo que ocupa o penúltimo degrau na escada da evolução. Esse problema sacerdotal de fé resulta em -1 de penalidade em todos os testes de resistência.

Os Crentes da Criação possuem uma faculdade que eles realmente não entendem. Veja, no Grande Anel, as crenças importam mais do que nos mundos materiais primários. Burgos inteiros podem desaparecer ou se mover por causa da crença – por exemplo, Praga-Mortal, a cidade-portal que é regularmente puxada para o Abismo e depois empurrada para fora.

Planos inteiros podem nascer ou ser destruídos por causa da crença. E, por conta de os Primorosos acreditarem que vândalos ordinários podem um dia evoluir para poderes, eles realmente podem. Até agora, os Primorosos viram apenas um de seus companheiros evoluir para esse estágio: o prócer anterior, Curran, que concede a seus seguidores magias de cura e proteção. Muitos acham que Ambar será o próximo.

✦ A TOADA ✦

Já deu uma volta na roda da encarnação mais de uma vez? Vândalos cujas cacholas estão encharcadas de lembranças de vidas passadas ficam tímidos com a Grande Fundição. Veja, os Primorosos gostam de pegar novos assuntos de estudo e dissecá-los — especialmente as lembranças da morte. Claro, eles dão a um chapa um pouco de troco pelo incômodo, mas a maioria diz que o ouro não vale a pena para reabrir o registro.

O Salão dos Oradores parece um local mais seguro para ver os Primorosos de perto. No momento, os Falecidos propõem um projeto de lei para "deixar os mortos permanecerem mortos". Eles consideram a pesquisa sobre vidas passadas obscena. A aprovação de seu projeto de lei tornaria ilegal exumar as memórias dos mortos.

Os Harmonium apoiam um mandato que concede a si mesmos o direito de destruir qualquer material impresso distribuído sem a sua aprovação. Os Athar, com suas pilhas de folhetos, sentem-se os mais ameaçados pelo movimento, mas os Primorosos não gostam disso. Eles acham que adquirir conhecimento, escrito ou não, é a principal maneira de evoluir. Além disso, e se os Teimosos decidirem não aprovar as biografias e diários de vidas passadas na câmara de registros da Grande Fundição?

É provável que nenhuma das medidas se torne lei. Poucos no Salão dos Oradores se preocupam com uma facção que mantém os olhos bem abertos. Mas muitas abalam a Jaula e giram o Anel por conta de alguns vândalos com alguma coisa em suas cacholas.

Zena acabou de voltar de Tocha com um morcego-vampiro em sua cauda. Ela matou esse perseguidor no portão principal da Grande Fundição e proferiu algumas palavras indiscretas a um guarda lá antes de reportar ao prócer. Parece que Zena descobriu uma mortalha mágica em um dos pináculos da cidade portuária: uma mortalha recentemente adquirida por uma dezena de Falecidos. Um parvo enrolado nas dobras da mortalha por mais tempo do que o necessário para encher os pulmões seis vezes, está morto, para nunca mais ser reencarnado. Isso também não é um atalho para o sublime desconhecido; o miserável _nunca_ teria chance de subir!

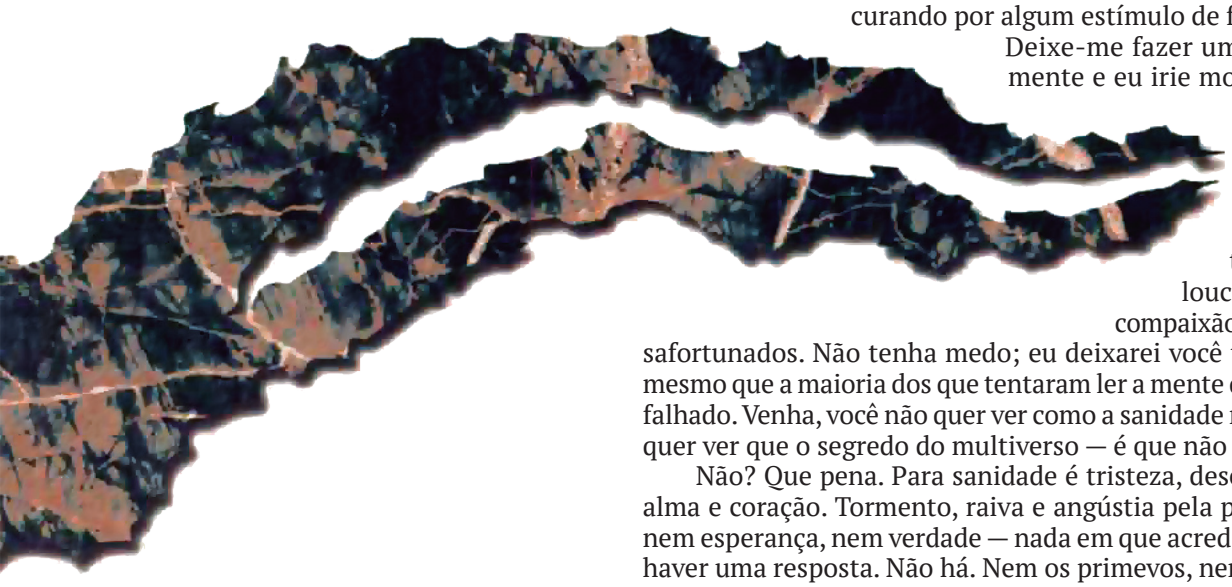
Outro boato pior surge dos Mortos. Palavras de que alguns factótuns Falecidos estacionados em Rigus libertaram Fosnatu'u de sua prisão. O tanar'ri, em busca de vingança, focou seu olhar mais uma vez nos Primorosos. Como aquele velho fêmur chegou a Rigus (se chegou), ninguém sabe. Ele está em frangalhos. Se Fosnatu'u aprendeu qualquer coisa com o último episódio, prender o demônio pela terceira vez será mais do que complicado.

✦ A SOMBRA DO MDM ✦

Além de suas dobradiças normais, utensílios culinários e rebites, a Grande Fundição produz um item mais incomum: pedras mágicas chamadas de *símbolo da criação*, manufaturados em uma forja secreta nas profundezas do etéreo. *(Um portal alternado na câmara do conselho acima das forjas abre para a forja secreta uma vez por ano durante somente um dia; o restante dos dias do ano ele passa por cada um dos planos do Grande Anel e cada um dos Planos Elementais. — Ed.) Símbolos da criação* parecem pedrinhas translúcidas, de cor cinza nublado e redemoinhos escuros no centro. Um Primoroso com um *símbolo da criação* pode entrar no Etéreo a vontade de qualquer lugar no multiverso. Cada símbolo funciona uma vez e então desaparece. Somente factótuns ou fatores em missões da facção recebem os símbolos uma vez que eles são recursos bastante escassos.

Os Primorosos possuem um recurso mais incerto no relacionamento entre Zena e sua irmã gêmea idêntica, Zakarias, uma fator Sensitiva (Pl/♀ tiefling/R9/Sociedade da Sensação/OB). Zena tem, ocasionalmente, acesso aos sanctums dos Sensitivos ao personificar sua irmã. Não espere qualquer relação civilizada da conexão, no entanto — as gêmeas se detestam pensando que a outra entrou na facção errada.

A Cabala Desolada



Claro que os Desolados afirmam que estão sãos. Todos loucos de verdade afirmam.

— o Editor

Vocês nos chamam de Loucos. Mas nós somos mais sãos que qualquer um de vocês. Nós sabemos que o multiverso não faz sentido, mas não saímos por aí tentando convertê-lo em lógica ou anarquia. Também não rejeitamos nossos irmãos por entenderem nada do que dizemos, como as outras facções fazem (este é o ponto afinal). Todos vocês autoproclamados líderes — seu povo se tornou *meu* povo por conta de sua ira severa: vocês rejeitaram seus companheiros e eles vieram a Cabala.

Suas mentiras e falsos valores, mascarados como verdades e ideais, falharam com seus seguidores. Seus rejeitados se tornaram os membros mais fortes de minha facção, o centro da misericórdia e desespero.

Eu admito que às vezes aqueles que se juntam a Cabala são incapazes de encontrar o sentido necessário dentro de si mesmos, sim, e nesse lugar se encontra a loucura. Mas você precisa lembrar que a "verdade" é sempre inimiga da ilusão, e ilusão é hipnose auto administrada. Vocês se metem de mais com essa droga, meus amigos. Eu tenho pena de vocês, particularmente de vocês Sensitivos. Sua "facção" é meramente um clube fútil para hedonistas vazios que não conseguem encontrar nenhum sentido interior porque vocês estão sempre procurando por algum estímulo de fora. Quanta tolice!

Deixe-me fazer uma oferta. Leia minha mente e eu irie mostrar para você como é ser um membro da Cabala Desolada. Eu irei mostrar a você que, sim, há desespero e angústia e algumas vezes até loucura — mas há também compaixão e misericórdia aos desafortunados. Não tenha medo; eu deixarei você tocar a minha mente, mesmo que a maioria dos que tentaram ler a mente dos Desolados tenham falhado. Venha, você não quer ver como a sanidade realmente é? Você não quer ver que o segredo do multiverso — é que não *há* segredo?

Não? Que pena. Para sanidade é tristeza, desespero, dor na mente, alma e coração. Tormento, raiva e angústia pela perda da fé. Não há fé, nem esperança, nem verdade — nada em que acreditar. Você diz que deve haver uma resposta. Não há. Nem os primevos, nem os postulantes (não poderiam os mortos ter respostas?), nem os proclamados e nem mesmo os poderes tem *A Resposta*. Não há significado para a vida, para o mundo, para o multiverso, para tudo.

Na busca pelo significado *interior*, então, a única salvação, é somente a esperança? Entretanto, existe mesmo esperança? Ou só existe dor e desespero, melancolia profunda e escuridão sem fim? O mundo é cruel. E, no entanto, essa é a mesma razão pela qual a misericórdia é mais necessária, porque cuidamos dos famintos e dos sem-teto, dos órfãos e dos loucos.

É um enigma, sem fundamento e sem foco. O único significado está dentro de mim mesmo, que vem em tempos como este, e é minha salvação, minha esperança, minha âncora deste lado da vida. Desolados vivem menos que os membros das outras facções e nós trocamos de prócer frequentemente. Eu sou prócer há pouco mais de três anos. O que é considerado bastante tempo pelo meu povo. De fato, se não estou enganado, somente um sangue durou mais tempo do que eu — e você sem dúvida ouviu as histórias do que aconteceu com ela.

Não é loucura, essa melancolia agridoce que nos leva a ver o interior de nossas mentes e corações. É alívio. Sem essa habilidade, não conseguiríamos encarar o mundo. Essa é a sombra de ser um Louco. Não procure por significados por trás das coisas; aceite o que acontece sem questionar e olhe para o interior. Eu encontrei dentro de mim tudo o que eu preciso para lidar com o mundo, meu mundo, e isso é uma loucura criada por mim.

— Prócer Lhar.

LOUCURA ✦ E SIGNIFICADO ✦

A Cabala Desolada é uma facção antiga; parece que sempre há alguém com a necessidade de rejeitar os princípios dos outros. Os Cabalistas em nada acreditam, com exceção dos significados distorcidos que podem tirar de si mesmos. Eles olham tristes para aqueles que acreditam em alguma coisa exterior. De fato, o próprio conceito de alguém (como os Harmonium) acreditar que existe ordem no multiverso não é apenas estranho aos Desolados — é uma maldição. Da mesma forma, muitas facções têm igual dificuldade em entender a falta de fé da Cabala, embora a Patrulha da Perdição, os Falecidos, A Liga Revolucionária e os Desconexos vejam os Desolados com simpatia. *(O Sinal Único é uma das que a Cabala odeia desde que eles tomaram o crédito pela a misteriosa morte de Nobey, um ex-prócer Desolado; muitos acham que Nobey foi "pensado" até a morte. — Ed.)*

Desde que a facção nasceu, mais de nove séculos atrás, a aceitação dos Desolados aumentou e diminuiu de acordo com as filosofias que estavam em alta em Sigil na época. Durante períodos de intenso recrutamento das outras facções, quando um prócer poderia tentar aumentar seus números para um esquema ou outro, os números dos Desolados caiam até quase o ponto da não existência. *(Nunca na história da Cabala houve uma tentativa de recrutar membros além de boca a boca. — Ed.)* Mas com o tempo, os números das outras facções aumentaram e cresceram desajeitadamente. Quando as atitudes acabaram mudando e algumas outras filosofias vieram à tona, todo mundo entrou na onda. No fim de todos esses ciclos de altos e baixos e altos e baixos, muitos membros poderiam renunciar seus votos, desejando liberdade na visão niilista da Cabala — que o multiverso não tem sentido. Assim, a Cabala Desolada regularmente se torna a facção mais poderosa da Jaula; a cada poucas centenas de anos, seu ponto de vista prevalecia na maior parte da cidade.

Apesar do que os Desolados já tiveram (e ainda têm) algum desejo de convencer os outros da maneira como eles pensam, a própria natureza de ser um Louco já os derrotaria. Veja, quando seus números aumentavam, o mesmo acontecia com a pressão e a tensão de lidar com a perda de fé. Particularmente estressante foi o afluxo de novos membros, pois muitos deles ainda não tinham encontrado a paz e a aceitação notáveis nos Desolados mais velhos. E quando os Desolados de alta patente ficavam saturados, a tensão se tornava demais para os membros mais velhos. Muitos ficaram verdadeiramente insanos, fugindo de Sigil ou se retendo nas profundezas da Portaria. *(A Portaria é um asilo que serve como quartel general da Cabala Desolada. — Ed.)* Na maioria das vezes, essa loucura persistia até a misericordiosa morte.

O Retiro Sombrio, como os Desolados passaram a chamar sua estranha enfermidade, atacava toda vez que os números da facção cresciam rápido demais. O prócer e outros notórios da Cabala foram frequentemente as primeiras vítimas, deixando somente membros com pouca experiência para trás para assumir as rédeas. Hoje, mesmo após a Cabala focar em alcançar a paz interior, eles possuem a maior taxa de troca de prócer entre as facções. (Muitos ex-próceres são ditos ainda vivos e operantes — se esses termos realmente se aplicam aos insanos — nas celas mais escuras da Portaria.)

Apesar de nos dias atuais os Desolados continuarem contraindo o Retiro Sombrio de vez em quando (maioria das vezes por conta da pressão e tensão de viver na lotada Cidade das Portas), a facção aprendeu uma coisa ou outra sobre saúde mental ao longo dos séculos. A taxa de recuperação dos pacientes agora é bastante alta. A facção também tenta manter estável o número de Desolados, possuindo atualmente um número de registrados de 10000 seres em Sigil, embora um número consideravelmente maior habite o Pandemônio (o plano primário de influência dos Loucos). Lhar é prócer há aproximadamente três anos e está determinado a manter as políticas estabelecidas pelos próceres anteriores — a maioria porque parecem funcionar.

EU NÃO LIGO EM SER LOUCO; EU LIGO PARA **VOCÊ** PENSAR QUE EU SOU LOUCO.

— UM DESOLADO EM UMA CALOROSA DISCUSSÃO FILOSÓFICA

Faz mais de 30 anos desde o último o Retiro Sombrio em massa e o número de Loucos voluntariamente buscando abrigo na Portaria diminui dramaticamente.

Parte disso decorre do interesse da Cabala Desolada em Sigil ter aumentado. Curiosamente, entre todas as facções na Jaula, os Desolados são indiscutivelmente os mais caridosos. Por que eles ajudam os outros? Alguns sem dúvida encontram consolo em cuidar de miseráveis em situações piores que as deles; alguns dos Desolados ainda sofrem do complexo de messias e querem salvar o mundo da loucura e da morte. Contudo, a maioria pensa que ao fazer boas ações, eles ficarão mais perto de encontrar o verdadeiro significado interior. Além disso, aumentar a presença da facção em Sigil nunca é uma coisa ruim.

Mais de um século atrás eles abriram um asilo para os pobres na sede de sua facção, ajudando a cuidar dos pobres e perdidos. Ele continua em funcionamento hoje juntamente com pequenas cozinhas de sopa ao longo da cidade. Estes portos seguros são abertos para um chapa em necessidade de uma refeição quente, independente da raça ou credo. E, caso aconteça de o necessitado se tornar um Desolado, ele e seus aspirados podem ganhar um quar-

tinho nos fundos para a noite. A Fraternidade da Ordem, os Harmonium e os Impiedosos veem esta preocupação com o bem estar dos pobres da cidade como mais do que um simples olhar compassivo. Estas facções ordeiras tiveram seus desentendimentos com a Cabala Desolada no passado e têm suspeitas sobre as motivações dos Loucos.

A maioria daqueles que trabalham nas cozinhas ficam contentes simplesmente em distribuir comida, mas um dos Desolados em particular é bastante conhecido por sempre ter uma piada ou palavra amiga para compartilhar — provavelmente por isso que outros membros da facção acham que ele está à beira da loucura. O fato é, seu verdadeiro nome — se ele já teve um — se perdeu e as pessoas simplesmente o chamam de "Bobo Alegre" ou "Bobo" para encurtar.

BOBO ALEGRE

Homem tiefling planar
Cozinheiro na Tigela Fria e NPC de nível 0, Cabala Desolada
Caótico e bom

For	10	Int	9	HP	6
Des	12	Sab	11	CA	10
Con	9	Car	14	TAC0	20

Chefe (e único) cozinheiro na cozinha de sopa Tigela Fria, Bobo é um Desolado cuja visão da vida não é muito sombria — na verdade, é absolutamente alegre. A forma de loucura de Bobo tomou um rumo estranho há vários anos, depois de uma estadia prolongada na ala dos Desolados Loucos da Portaria e desde então está em um estado maníaco e vertiginoso. A Tigela Fria — a apenas uma dúzia de quarteirões da Portaria — fica na parte mais suja e sombria do Cortiço. Ainda assim, Bobo está feliz por estar trabalhando e o tiefling tagarela incessantemente com os pobres que esperam por uma refeição. De vez em quando, ele também ajuda na Despensa de Allesha, outra cozinha de sopa no Cortiço.

Bobo volta a Portaria uma vez por semana para reuniões com os Desolados que cuidam dos dementes, trazendo histórias de coisas que ele viu e ouviu no Cortiço. *(A maioria é atribuída à loucura. — Ed.)* Bobo é considerado pouco mais do que um pateta por muitos dos Desolados da Portaria, mas fora da sede da facção ele é altamente respeitado pelos sem-teto e famintos do Cortiço.

✦ PRÓCER LHAR ✦

Homem meio-orc planar
guerreiro de 8º nível, Cabala Desolada (prócer)
Caótico neutro

For	16	Int	10	HP	43
Des	9	Sab	14	CA	4
Con	14	Car	8	TAC0	13

Equipamento: armadura de couro segmentada, espada bastarda, espada curta. Lhar despreza itens mágicos, temendo que eles corrompam o usuário. Ele empunha uma espada bastarda feita para seu físico e estilo de luta (bônus de +2 tanto para ataque quanto para dano).

Poderes: Lhar tem as habilidades padrão de guerreiro e da facção; como um meio-orc, ele também tem infravisão a 18 m.

Lhar nasceu no cortiço, a pior parte de Sigil, de um humano cego e uma mãe orc. Seus pais vieram para a Jaula buscando somente aceitação; a aparência grotesca de sua mãe fez deles exilados de seu plano material primário. Eles encontraram a aceitação, mas isso não colocava comida em sua mesa. Para deixar as coisas pior, logo depois do décimo segundo aniversário de Lhar, sua mãe ficou grávida novamente. O casal não podia cuidar de um recém-nascido e um adolescente em rápida fase de crescimento, então eles deixaram Lhar no orfanato da Portaria, local de onde a família recebeu comida e abrigo no passado. Deixado na entrada do edifício, Lhar nunca viu seus pais novamente. *(Prócer Lhar procurou seus pais — sem sucesso — desde então. — Ed.)*

SOMENTE OS SÃOS PODEM SE PREPARAR PARA SUA INSANIDADE.
— PRÓCER LHAR, SE PREPARANDO PARA O RETIRO SOMBRIO

Mesmo hoje, a Portaria é tudo que Lhar conhece. Ele conhece perfeitamente cada metro quadrado da construção, tendo gastado muitas horas enquanto criança perambulando pela ardósia cinza dos corredores. Horrorizado com a miséria do Cortiço em torno da portaria, Lhar percebeu a crescente necessidade de expandir as instalações e mais membros para ajudar a dirigir a sede. Assim sendo, ele está planejando construir uma ala adicional nos fundos da Portaria para abrigar mais órfãos e indigentes. Depois, ele pretende uma manobra potencialmente arriscada para aumentar o número de membros da facção. A história mostra a forte possibilidade de desencadear outro Retiro Sombrio na Cabala, mas Lhar espera controlar os influxos e de alguma forma evitar o trauma dos aumentos passados.

Lhar ergueu novas casas de sopa nas outras alas (todas as que são consideradas mais ricas que o cortiço) na esperança de adquirir doações para a ala proposta que irá custar mais do que há nos cofres dos Desolados. Da mesma forma, ele está formando sua rede de Loucos para entender mais da natureza política de Sigil; frequentemente no passado, os Desolados fecharam os olhos para os eventos que influenciaram as outras facções. Lhar quer estar preparado para qualquer evento e ele quer entender as forças se movendo pela Jaula. Ele está lutando para manter suas faculdades unidas por tempo suficiente para arrecadar o troco necessário para a construção da ala. Uma vez terminada, Lhar pretende sucumbir ao Retiro Sombrio.

Diferente de seus predecessores, Lhar pretende voltar a sua posição de Prócer — algo nunca antes feito na his-

tória dos Loucos. Para isso, ele promoveu quatro sangues na facção na esperança de que eles irão ajudá-lo em sua loucura vindoura. *(Os quatro notórios — Ezra, Tessali, Tyvold e Sruce — são discutidos na página 31. — Ed.)*

✦ A PORTARIA ✦

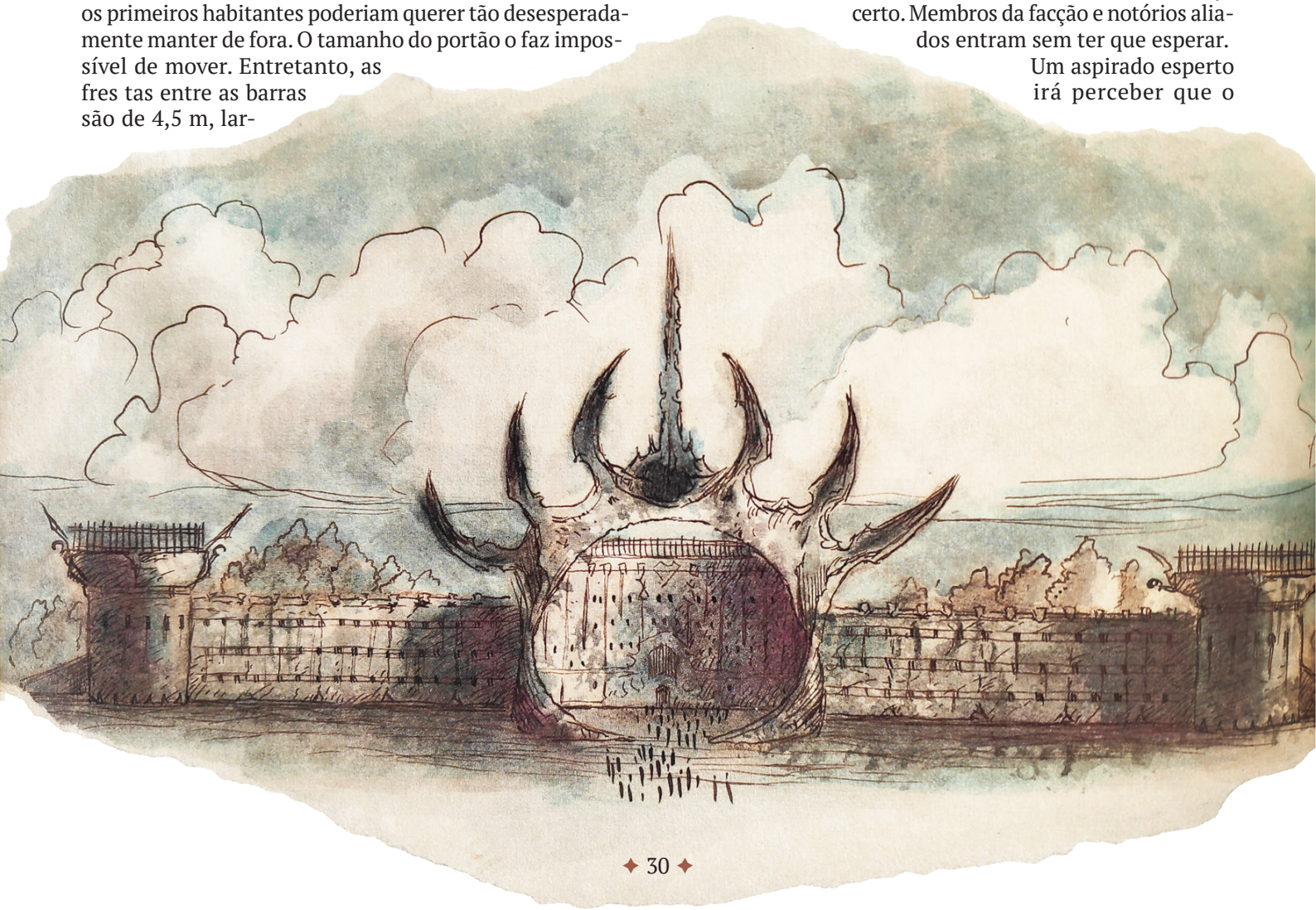
Localizada em uma pequena colina, na extremidade da Ala do Cortiço, em Sigil, a enorme Portaria fica no final de uma estrada curva e elevada chamada Caminho Bedlam. Uma vez conhecida como Bedlam Flagelada, a função original do edifício era abrigar os contagiosos. Quinhentos anos atrás, os Desolados assumiram o manicômio o renomeando de Portaria (os parvos do Cortiço juram que é porque o prédio fica à beira dos labirintos da Donzela da Dor). Desde que chegaram, o território que rodeia o prédio deteriorou-se ainda mais, apesar da influência positiva que a facção teve na ala.

A parte central da Portaria é uma alta e semicircular torre sem teto com numerosas alas conectadas a ela. Os Desolados admitem adaptar o símbolo de sua facção ao design embutido no chão dos azulejos da torre. *(Quem ou que padrão foi representado ficou perdido pelos milênios; a Portaria é uma estrutura antiga, até para padrões planares. Os Loucos possuem uma certa serenidade irônica ao usar um símbolo vazio em um mundo em que nada significa qualquer coisa. — Ed.)*

A entrada para o edifício parece nada além de um portão gigante, mas as barras de aço têm 1,5 metro de diâmetro. Os estudiosos especulam há muito tempo o que os primeiros habitantes poderiam querer tão desesperadamente manter de fora. O tamanho do portão o faz impossível de mover. Entretanto, as fres tas entre as barras são de 4,5 m, largura suficiente para permitir que as multidões de pobres e perdidos entrem.

Durante os últimos cem anos mais ou menos, a Portaria esteve aberta aos indigentes. Fora da sede, miseráveis sem sequer uma moeda em seu nome ocupam as ruas, esperando sua vez de entrar. Eles estão procurando por uma refeição quente e cama por alguns dias antes de terem de retornar para suas pocilgas e eles normalmente podem encontrar na ala do Asilo. Contudo, a portaria também possui um orfanato e várias alas para aqueles cujas mentes se romperam. Muitos pais tristes esperam em filas com suas crianças que eles não podem mais cuidar, prontos para dá-las ao orfanato, e muitas crianças chorosas esperam para entregar seus pais idosos e palermas a uma ala de saúde mental.

O fato triste é, a maioria das pessoas que esperam pacientemente para entrar pelas as portas estão mentalmente doentes. Alguns buscam por tratamento para si mesmos; outros são trazidos por cuidadores como último recurso. A Cabala tenta acomodar todo mundo, mas ela só pode deixar entrar 50 miseráveis por dia, independente da ala para qual eles serão direcionados. O restante precisa esperar do lado de fora, a fila daqueles buscando admissão serpenteia o Caminho Bedlam e volta para o Cortiço. Alguns grupos esperam semanas antes de finalmente entrarem na torre. Mesmo se um chapa quiser apenas fazer algumas perguntas aos Desolados, esperar na fila é a única maneira que a maioria dos miseráveis entra na Portaria. Um parvo impaciente pode trocar de lugar com alguém que está esperando a mais tempo — pelo preço certo. Membros da facção e notórios aliados entram sem ter que esperar. Um aspirado esperto irá perceber que o



constante número de chapas desesperados fora da Portaria atrai cavaleiros-de-negociata mais rápido que vinha-navalha atrai os dabus. Muitos parvos que precisam de força para trabalhos obscuros aqui e ali apenas exibem um troco e uma dúzia de miseráveis famintos da fila lutam para se apresentar. E há muitos descascadores tentando enganar um chapa idiota tomando sua última peça de cobre. A maioria dos criminosos que atacam as pessoas na fila vem do Mercado Noturno da Portaria, um bazar do submundo a alguns quarteirões do Cortiço, onde o preço certo comprará segredos, bens roubados ou até escravos.

Claro, não se pode dizer que elementos criminosos é tudo que um chapa irá encontrar perto da Portaria. Artistas Desolados pintam a longa fila de miseráveis, corajosamente compartilhando os frutos azedos de sua introspecção com as massas. A atmosfera do lado de fora do asilo é frequentemente a de um circo fúnebre, com os últimos poemas angustiantes, endechas elegantes e acrobacias sombrias, todas lutando pelo olho do espectador. Se um chapa mostrar qualquer interesse, um dos "Desoladetes" (como eles são chamados) provavelmente o levará para uma taberna ou café de um artista a alguns quarteirões de distância para implorar seu patrocínio ou simplesmente discutir sobre os maiores poetas Cabalistas dos últimos cem anos. De fato, um bar chamado de A Cabeça Cansada é um local de encontro bem conhecido pelas tentativas de persuasão dos Desoladetes.

NÃO SINTO NADA ALÉM DE IRA BRANCA,
EMBRULHADA EM PRETO AMARGO.
TODO PENSAMENTO, TODO PODER
ELA DERRAMA.
E RASGA TODO VERSO DESAFORTUNADO.
— UM DESOLADETE TRABALHANDO
NA FILA DO LADO DE FORA DA PORTARIA

A TORRE E AS ALAS

A torre central da Portaria abriga os escritórios burocráticos, além dos quartos de vários oficiais notórios; Prócer Lhar reside no quinto andar. As pessoas que esperaram na fila são conduzidas para a área aberta atrás das enormes portas para tratamento médico. Meia dúzia de Desolados ficam a postos aqui todos os dias, respondendo perguntas e dirigindo aqueles que precisam de ajuda para a ala correta (somente companheiros Desolados são permitidos dentro da sede da facção). Miseráveis admitidos para o asilo são separados de seus cuidadores e enviados para outro Desolado nas proximidades, que acompanha o novo interno até a ala apropriada. Somente as salas de tratamento localizadas no primeiro andar da torre estão abertas ao público; os andares superiores da torre são apenas para Desolados.

Lhar promoveu quatro Desolados — Ezra, Tessali, Tyvold e Sruce — para o notório status de fator; os quatro estão abaixo somente de Lhar. Eles servem como administradores na Portaria, cada um cuidando de uma das quatro alas.

O acadêmico Ezra (Pl/♂ bariaur/nível 0/Cabala Desolada/NB) dirige a ala do Asilo dos Pobres. Ele regula o número de seres que entram em cada dia, quanto tempo eles podem ficar e qual trabalho (caso exista) eles podem realizar em troca da caridade. As condições na ala de Ezra são frequentemente apertadas, sujas e miseráveis. Ele tem uma equipe de funcionários extremamente pequena, tendo apenas um punhado de ajudantes na Portaria — a maioria dos Desolados em sua jurisdição está em Sigil operando as cozinhas. Em tempos de grande necessidade, Ezra pode abrigar até 3000 miseráveis, embora isso praticamente não deixe espaço para dormir ou se mover nos pequenos (6 metros por 6 metros) quartos.

Tessali (Pl/♂ elfo cinzento/F5, W7 ,T6/Cabala Desolada/CB) e Tyvold (Pl/♂ elfo cinzento/F5, W7, P6/Cabala Desolada/CB) são primos elfos de Arbórea. Sua contribuição mais importante até agora para a filosofia dos Desolados foi um jardim murado, semelhante a um labirinto, na parte de trás da Portaria. A vegetação é um pouco rara em Sigil, mas a Portaria tem uma equipe de 40 membros cuidando do terreno e lutando contra a vinha-navalha.

Tessali tem o trabalho formidável de tentar controlar os parvos agressivos na ala Criminosa e Irremediavelmente Insana. Os dementes confinados nestas celas (1,5 m por 4,5 m) são verdadeiramente os piores de Sigil e a maioria dos gritos que os transeuntes escutam ao longo do dia são deles. A ala de dois andares suporta até 188 pacientes em salas individuais. Infelizmente, atualmente se encontra na capacidade máxima e por isso vários quartos estão hospedando dois parvos. Por conta desses internos serem os que mais tentam escapar da Portaria, eles podem se exercitar apenas nos dois pátios murados das extremidades das alas principais e, somente, sob forte vigia.

Tyvold tem talvez a área mais fácil de governar: a ala do Orfanato e do Asilo Insano; ele tem um grupo de 45 Desolados, mas Tyvold nunca rejeita novos assistentes. Muitos aspirados que se juntam a Cabala Desolada têm um interesse profundo em saúde mental e em cuidar dos outros, apesar de poucos terem coragem de aprender na ala de Tessali e o aprendizado na ala de Sruce ser apenas para os convidados. Além disso, cada um dos três pisos na ala de Tyvold é, em sua maioria, um largo e amplo espaço, o que torna a limpeza e observação fáceis. O andar de cima é destinado ao orfanato, crianças de 14 anos ou menos. Os dois andares de baixo são destinados a doentes mentais que podem se recuperar com um pouco de tempo e tratamento.

A maga Sruce (Pr/♀ humana/W14/Cabala Desolada/CN) está em cargo da ala de cinco andares dos Desolados Loucos, área que abriga os membros da facção na agonia do Retiro Sombrio. Ela é originária de Krynn, apesar de não ter se aventurado pelos planos até seus quinze anos. Agora, com 70 anos de idade, apenas seus olhos assustadores denunciam o que ela viu e suportou nas últimas duas décadas. A pressão de cuidar dos Desolados loucos e

retorná-los a suas tarefas é enorme, mas Sruce faz o que ela pode. A ala contém 280 celas enfadonhas, cada uma de 3 metros por 3 metros, embora atualmente somente três andares abriguem Cabalistas lutando para recobrar suas mentes.

Sruce deixa o restante dos quartos para viajantes. Desolados ficam de graça, mas os outros precisam pagar 10 peças de ouro por dia — e fazer um voto solene de nunca discutir sobre os sons estranhos escutados à noite.

As celas não são, de maneira alguma, acomodações de luxo, pois são para Desolados que sentem que estão ficando loucos. O fato é, cada cela contém somente uma esteira de palha para dormir. A parte externa das janelas é coberta com barras, a parte interna com persianas pretas e em ruínas, que sempre permanecem fechadas. *(Entre as crianças do Cortiço, é uma marca de bravura correr até essas janelas e tentar espiar pelas fendas na persiana — Ed.).*

Quando um Desolado vai por vontade própria para a ala (ou é levado para lá por seus amigos), alguém do pessoal de Sruce o guia até a cela não ocupada mais próxima e fecha a porta reforçada, trancando-a com uma pesada barra de ferro. Uma persiana de metal desliza pela porta, cortando toda a luz e vida. Quanto tempo o Desolado escolhe permanecer ali — deixando de lado toda comida e bebida, em um estado de desespero transcendente — depende dele. Alguns morreram nas celas, nunca compreendendo o código da facção. A maioria, entretanto, grita alto reafirmando a filosofia da facção, mesmo diante do colapso da fome e desidratação. Cedo ou tarde um dos encarregados encontra o miserável caído. Se ele não estiver morto, a porta é deixada aberta pelo encarregado, então o Desolado pode cambalear para fora por conta própria mais tarde. Contudo, se o Desolado parecer mal, ele é levado para o andar superior e tende a esperar até que esteja bem o suficiente para voltar. *(A facção proíbe seus membros de conversar sobre a ala dos Desolados Loucos com qualquer um que não seja um Louco. — Ed.)*

O fato é, não importa qual seja a ala para qual eles sejam levados, a maioria das pessoas eventualmente saem completamente recuperadas da Portaria. Todavia, todos eles mantêm a boca fechada sobre o tratamento, dizendo apenas que os Desolados foram "gentis" com eles.

DENTRO DA ✦ HIERARQUIA ✦

Interpretar um personagem que é membro da Cabala Desolada é provavelmente um desafio para muitos jogadores — e é igualmente provável que a facção seja muito sombria para interessar muitos jogadores. Afinal, é difícil jogar com alguém cuja visão da vida é, por escolha, depressiva e fatalista. Contudo, a oportunidade de interpretar um personagem à beira da loucura pode ser desafiante — e emocionante também, pois a facção se presta bem a inúmeras possibilidades. Por exemplo, um Desolado pode aprender com Ezra a ajudar os sem-teto, com Tyvold a ajudar os órfãos, com Tessali a vigiar dementes perigosos ou com Sruce a cuidar dos Desolados nas profundezas do Retiro Sombrio.

INTERPRETANDO OS DESOLADOS

A questão que normalmente surge é o motivo de um desolado se incomodar em entrar em um grupo de aventureiros ou aceitar qualquer tipo de missão em primeiro lugar. Não seria mais fácil permanecer em Sigil e realizar trabalhos de caridade para aliviar a dor e sofrimento dos outros, assim como seu próprio? Não seria mais conveniente permanecer na cama o dia todo e se recusar a mostrar interesse no que o mundo tem a oferecer?

Talvez, mas um verdadeiro Louco deve abraçar a dor da vida, lutar com os demônios da insanidade e superar tudo isso. Pela mesma razão pela qual a Cabala suporta os ventos atormentadores do Pandemônio, o mesmo acontece com Desolados em aventuras — a loucura disso tudo move um aspirado em direção ao caminho da autoconsciência. Afinal, o núcleo da facção diz acreditar que um chapa deve encontrar o significado dentro de si mesmo, mas tal significado pode não vir sem uma experiência intrínseca da loucura do multiverso. Explorar as ruínas de um castelo ou escoltar um príncipe criança pelo deserto não irá significar muito mais para um Desolado do que o que ele pode tirar disso — como a experiência pode ajudá-lo a olhar para dentro de si e encontrar a verdade.

Um Desolado não se preocupa com tesouro como os outros aventureiros costumam fazer, mas isso não significa que ele não irá pegar sua parte justa. Ele irá guardá-la, pronto para gastar com qualquer coisa que ele ache melhor — talvez para fortalecer um orfanato ou para ajudar os estudos médicos de um sábio a aliviar doenças mentais. Contudo, se ele não conseguir pensar em um uso útil para uma pilha de troco, um Desolado apenas irá deixá-la onde está — um dos muitos motivos pelos quais as outras facções os chamam de Loucos.

Claro, tudo isso pressupõe que um Desolado passou em seu teste de resistência contra a futilidade da existência. Como afirmado no *Guia do Jogador para os Planos* na caixa *Cenário de Campanha* PLANESCAPE, um Desolado deve rolar 1d20 no início de cada dia de jogo. Um resultado 20 significa que o miserável é jogado em um estado de melancolia, superado pela inutilidade da vida. Ele não fará nada a menos que seus camaradas possam fornecer um argumento filosófico convincente sobre o porquê de se incomodar. Demonstrar que a ação irá aliviar a depressão do Desolado pode funcionar, como apelar para as inclinações caridosas dos miseráveis. Contudo, a mera visão de um companheiro ameaçado por um monstro não é o suficiente para despertar um Desolado que falhou em sua jogada diária.

A rolagem diária de um Desolado pode colocá-lo em problemas de outras maneiras, entretanto. Uma rolagem 1 indica uma euforia maníaca. O personagem é tomado pela imaginação e é provável que ele acredite que é algum tipo de messias. Felizmente, isto dura apenas um

Pátio para os Pobres e Órfãos
Ala dos Desolados Loucos
Refeitório
Asílo dos Pobres
Escritório de Sruce
Escritório do Ezra
Tratamento de Indigentes
Pátio Privado da Cabala Desolada
Aposentos Privados do Ezra
Tratamento dos Desolados Loucos
Área de tratamento
Escritório de Tessali
Escritório de Tessali
Ala dos Criminosos e Irremediavelmente Loucos
Pátio de Entrada
A PORTARIA
Tratamento para Doentes Mentais e Órfãos
Pátio de Exercício para os Insanos
Sala de Observação
Asilo Insano (1º e 2º andar)
Sala de Guarda
Portal Alternado
Escritório do Tyvold
Orfanato (3º andar)
A Portaria
Caminho Bedlam
Rua da Gratidão
Corredor do Cortiço
Enfermaria
Refeitório
0
4,5
9
Metros
238 Metros
98 Metros

dia. Para interpretar esse estado maníaco efetivamente, um jogador pode falar rapidamente, pular de um pensamento para outro sem lógica e responder a qualquer coisa que ele escute com uma associação de palavras.

Alinhamento: Desolados podem ser de qualquer alinhamento com exceção de ordeiro. Personagens ordeiros não conseguem digerir a premissa básica da Cabala, que o multiverso não faz sentido, pois sem sentido não há ordem.

No entanto, distinções adicionais de alinhamento raramente incomodam os Desolados. "Bem" e "mal" não são necessariamente as definições padrão para os Loucos; em vez disso, eles preferem "sanidade" e "insanidade". A linha tênue que separa estes extremos para qualquer Desolado geralmente é fina, obscurecida por tentar viver e manter afastados os demônios interiores de um chapa. Um membro da Cabala pode estar bastante consciente um dia e quinze dias depois estar no meio de uma depressão que beira a verdadeira insanidade. É tudo uma questão de perspectiva.

Da mesma forma, Desolados de alinhamentos opostos podem trabalhar bem juntos, apesar dos pontos de vista conflitantes. Se o prócer designar dois Desolados para cuidar das cozinhas de sopa perto da Fundição, eles o farão. O sujeito caótico e mau servirá caldo com tanta velocidade e determinação quanto o seu parceiro caótico e bom, embora seu coração não fique tão satisfeito com a ação. Os dois Desolados têm uma urgência muito mais primordial — sua própria luta interna pela sanidade. Em um ponto ou outro, todos os Loucos compartilham a dor inerente à sua facção e nem mesmo o alinhamento pode separar dois Desolados que conhecem os terrores que o outro sofreu.

Classe: personagens inteligentes — magos notáveis, sacerdotes, bardos e outras classes com inclinações estudiosas — são particularmente atraídas pela Cabala Desolada, com mais ênfase no mental do que no físico. Ladrões e guerreiros também podem se juntar a facção, mas estas classes normalmente o fazem mais tarde na vida. Talvez um guerreiro veja muitas mortes, ou um salteador passe muitos dias em fuga — seja qual for o caso, o fardo da vida cobra seu preço e o lança à beira da loucura. Seus passados assombrados os levam a atos ainda maiores de sacrifício e compaixão.

Em termos de jogo, isso significa que todos os guerreiros e ladrões Desolados do 10º nível ou acima devem entregar 50% de todo o tesouro ganho para uma instituição de caridade local (provavelmente as cozinhas de sopa gerenciadas pela Cabala, mas nem sempre). Ao tentar acalmar suas consciências dessa maneira, esses personagens recebem certa medida de alívio do desespero. Curiosamente, esses personagens ganham um ponto extra de Carisma a cada 2 níveis que aumentam (independentemente de suas limitações raciais), para um Carisma máximo de 25. Uma aura de beneficência envolve esses personagens, mesmo que suas aparências físicas sejam desagradáveis; eles são vistos com grande benevolência e muitas vezes considerados heróis genuínos pelo povo de Sigil. Quando a pontuação de Carisma de um Desolado chega a 25, é automaticamente concedido o melhor resultado possível em qualquer encontro com aqueles com pontos de vista opostos — uma patrulha dos Harmonium nem sequer acusa o Louco de andar desatentamente.

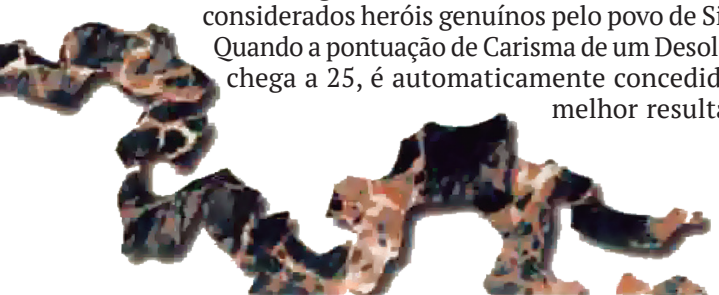
Filiação dos Desolados

A princípio, entrar na Cabala Desolada parece tão simples quanto caminhar através de um portal. Um chapa apenas precisa decidir que ele quer ser um membro e depois tornar sua Decisão conhecida para qualquer Desolado, seja na Portaria, em uma cozinha de sopa, ou no barulhento plano Pandemônio. Contudo, depois vem o período de iniciação, que tende a quebrar a maioria dos parvos. A resposta dos Desolados a essa inscrição não será mais do que um grunhido ou encolher de ombros. Eles não explicarão o que fazer, onde ir, ou qualquer coisa do tipo. O miserável está por conta própria. Ah, ele pode seguir o Desolado com que ele se inscreveu e continuar lutando por aceitação, mas o Louco tentará ignorar o miserável e pode até tentar convencê-lo a não participar. A maioria dos parvos mudam de ideia ao enfrentar repetido desinteresse ou completo antagonismo. Entretanto, aqueles cujos corações são verdadeiramente desolados, cuja vontade é tamanha tal que perseveram, eventualmente são aceitos como novatos na facção. Tipicamente, este período de iniciação dura de seis meses a um ano.

Um miserável que passar pelo período de iniciação tem que abandonar seu último nome ou o nome da família; todos os membros da Cabala são conhecidos somente por seu nome. É um sinal de sua vontade de desistir de uma vida passada "que significa".

Habilidades da Facção: aqueles que perseveram e entram na facção encontram-se com vários poderes especiais ligados a suas crenças. Primeiro de tudo, como afirmado em *Cenário de Campanha* Planescape, Desolados são imunes a todas as magias que induzem a loucura como *caos, confusão, logro, enfraquecer o intelecto, dança irresistível de Otto e riso histérico de Tasha.* Eles também possuem um teste de resistência a magia contra todas os magias de percepção extra-sensorial direcionadas a eles.

Além disso, Desolados são naturalmente imunes a certas habilidades psiônicas, incluindo chicote do ego, esmagamento psíquico e cirurgia psíquica. Uma vez que um membro da facção atinja o 7º nível, ele ganha uma habilidade que funciona como a extensão natural de sua própria imunidade: o poder de absorver loucura artificialmente induzida sobre os outros. Este poder funciona em miseráveis que ficaram loucos por magias ou itens mágicos, mas não naqueles que ficaram loucos naturalmente. Para usar o poder, o Desolado precisa antes meditar por uma hora, esvaziando sua mente de todos os pensamentos. *(Isto frequentemente é impossível. Um Desolado tem 15% de chance de falhar: se ele falhar, ele pode tentar apenas mais uma vez esvaziar sua mente para a mesma a vítima. — Ed.)* O Parvo louco tem que ficar parado, seja voluntariamente ou não, e o Desolado começar uma massagem ritualística na cabeça da vítima. A massagem precisa continuar até o corpo do demente ficar dormente, momento em que a insanidade é absorvida pelo Desolado. O processo é exaustante, levando 1d12+4 horas para terminar. Se o ritual for interrompido, o Desolado precisa começar de novo; do contrário, o sucesso é garantido e a vítima recobra sua saúde mental imediatamente. Entretanto, o Louco sofrerá



angústia mental por dois dias, tempo que ele se acostuma com a loucura absorvida.

Um Desolado conjurador de magias de 5º nível ou superior que serviu bem à facção é ensinado a usar as seguintes magias, ambas criadas expressamente pela Cabala:

Desespero (Encantamento/Feitiço)
Magia arcana de 4º círculo

Alcance: 30 metros
Componentes: V, G
Duração: 1 rodada/nível de experiência
Tempo de conjuração: 4
Área de efeito: 2d4 criaturas em um quadrado de 6m por 6m
Resistência: especial

Desespero permite a um arcano Desolado compartilhar sua visão de mundo com os outros. Quando essa magia é lançada, 2d4 criaturas autoconscientes (de inteligência 3 ou maior) na área de efeito precisam obter sucesso em um teste contra magia ou caem em uma depressão severa que dura uma rodada para cada nível do lançador.

Vítimas de *desespero* são incapazes de atacar, lançar magias, se mover ou mesmo realizar atividades básicas como comer ou beber. Parvos sofrendo de *desespero* nem mesmo se preocupam em defender a si mesmos; os oponentes podem automaticamente acertar, desarmar ou amarrá-los sem qualquer resistência. Se um chapa é amarrado ou ferido, ele ganha um novo teste para se livrar dos efeitos das magias. Curiosamente, primevos e membros da Liga Revolucionária são de alguma forma resistentes a esta magia, talvez porque eles não estão presos a nenhuma filosofia em particular; eles ganham um bônus de +2 em seu teste de resistência.

Uivar do Pandemônio (Conjuração/Convocação)
Magia arcana de 6º círculo

Alcance: 0
Componentes: V, G, M
Duração: especial
Tempo de Conjuração: 6
Área de efeito: raio de 9 metros ou cone de 6 metros
Resistência: especial

Apesar de a magia *uivar do Pandemônio* derivar do poder do plano Pandemônio, ela pode ser utilizado por Desolados em qualquer lugar do multiverso.

Uivar permite que um arcano canalize os ventos gritantes do plano através de seu próprio corpo, dando voz a um lamento entorpecedor que incapacita todos os que estão por perto. O uivo deve ser mantido por pelo menos uma rodada para ter qualquer efeito, mas dura enquanto o mago se concentrar, até um máximo de uma rodada por nível (o mago não pode se mover ou fazer qualquer outra coisa enquanto mantém o uivo). Os efeitos permanecem mesmo depois que a magia termina, durando tanto quanto a magia foi mantida. Ao lançar *uivar do Pandemônio*, o mago pode optar por afetar todas as criaturas em um raio de 9 metros, ou pode canalizar um cone de 18 metros de comprimento por 6 metros de largura. O componente material é uma pedra do Pandemônio, que deve ser consumida pelo lançador.

Todas as criaturas na área de efeito ficam surdas e desorientadas; qualquer tipo de comunicação é impossível. Elas também sofrem -2 de penalidade em seus testes de resistência e jogadas de ataque. Projéteis não mágicos são desviados pela força do *uivo* e os miseráveis que tentam se aproximar fisicamente do lançador devem obter sucesso em um teste de resistência contra magia antes de fazê-lo. Além disso, todos os ataques baseados em som são negados, abafados pelo *uivo*. *(Essa magia não tem efeito em criaturas ou postulantes nativos do Pandemônio. — Ed.)*

Além dos efeitos acima, criaturas cujos Dados de Vida são menores ou iguais ao do lançador precisam obter sucesso em um teste contra magia ou ficam confusas. O MDM deveria rolar 1d10 para os miseráveis que falhem neste teste e consultar a tabela abaixo para ver como elas são afetadas. (*Qualquer criatura com 2 ou menos dados de vida que falhe no teste é simplesmente jogada em um estado catatônico que dura pelas próximas 2d6 horas. — Ed*)

D10	Efeito
1	Vagueia pela duração do efeito.
2-6	Fica confuso por uma rodada, depois rola novamente.
7-9	Ataca a criatura mais próxima por uma rodada; rola novamente.
10	Age normalmente por uma rodada, depois rola novamente.

Claro, membros da Cabala precisam suportar alguns contratempos junto com suas novas habilidades. O pro-

blema mais imediato é a rolagem diária de 1d20 contra a futilidade. Um Desolado que falhar nessa rolagem três dias consecutivos (ou cinco vezes em um mês) está apto a ser recluso na área dos Desolados Loucos na Portaria. Claro, ele quem decide se quer ou não se trancar no asilo. Todavia, se ele optar por adiar ou recusar à viagem, ele enfrenta a possibilidade da loucura prolongada — na próxima vez em que seu teste diário de 1d20 resultar em 1 ou 20, o Desolado imediatamente enlouquecerá e permanecerá nessa condição até que seja levado à Portaria para tratamento. Além disso, o jogador deve fazer o teste secretamente, para que outros jogadores não saibam automaticamente se o Desolado ficou louco. Enquanto louco, o Desolado pode se afastar se for deixado sozinho, tentar levar seu grupo a problemas, não será capaz de se direcionar ou lançar magias e não fará distinção entre inimigos e amigos em combate.

Qualquer membro da facção que entra na ala dos Desolados Loucos para tratamento tem o tempo necessário para se recuperar, recebendo os cuidados (como é o caso) de Sruce e seus subordinados. Apenas uma de três coisas pode acontecer.

- O Desolado morre em sua cela. Há uma chance básica de 10% de morte; para cada ponto da Constituição acima de 14, a chance é reduzida em 1%.
- Depois de muita busca na alma, o Desolado retorna à sua fé na Cabala e é libertado. Ele não estará sujeito a extrema melancolia pelos próximos seis meses de jogo (ele não precisa rolar 1d20 por dia).
- Se o Desolado não morrer nem reafirmar sua fé, sua vontade de viver é abalada pelos horrores que assolam sua mente e pela condição física enfraquecida provocada pela inatividade. Ele não pode fazer nada para escapar, nem se aproximar de alguém que queira que ele escape.

Neste último caso, os aspirados do Desolado podem tentar salvá-lo. Contudo, mesmo se eles atravessarem a Portaria até sua cela, o Louco comumente grita à vista de seus companheiros e resiste ao resgate.

Se o grupo conseguir tirar o Desolado da Portaria e cuidar dele com atenção, o miserável tem uma chance de 70% de ter uma recuperação total depois de 1d4 meses de descanso dentro do jogo (a chance é incrementada em 2% para cada ponto de inteligência do Louco acima de 14). Entretanto, se ele falhar na rolagem, ele entra em um estado catatônico por 1d6 meses (se cuidado constantemente) ou 1d20 meses (se cuidado de qualquer jeito). Os aspirados do Desolado podem escolher levar seu amigo catatônico até a Portaria para tratamento.

Mesmo se o Desolado continuar fazendo sua rolagem de 1d20 diária e nunca ir a loucura, ele ainda enfrenta uma desvantagem maior de pertencer à facção. Todos os membros da Cabala Desolada sofrem de uma vida útil reduzida, uma vez que os anos de convivência com a loucura e melancolia acabam cobrando seu preço. Para humanos e tieflings, esta penalidade é relativamente menor: uma redução de 10 anos da expectativa de vida útil. Halflings perdem 20 anos, enquanto gnomos e meio-elfos perdem 50. Elfos de sangue puro tomam o golpe mais duro, perdendo 200 anos da expectativa de vida útil; elfos cinzentos sofrem redução de 400 anos. (Estranhamente, anões e bariaur Desolados não sofrem efeitos negativos.) Claro, muitos membros da facção não veem isso como uma maldição, mas uma benção. Pense sobre isso — quem gostaria de viver tanto em um multiverso que não faz sentido?

✦ A TOADA ✦

Pessoas que visitaram muitas das cozinhas de sopa dos Desolados dizem que as outras facções — particularmente os Impiedosos e os Harmonium — parecem ter mais do que um interesse passageiro nesses lugares. Os vândalos ordeiros não ligam muito para o que acontece no Cortiço, mas eles têm vigiado as cozinhas nas outras alas, especialmente as localizadas na Ala da Donzela — uma área de Sigil com relativamente poucos miseráveis famintos e sem teto. Até agora, a única coisa que eles viram nessas cozinhas é misericórdia, mas eles continuam ainda mais cascudos a cada dia. O fato é, a facção está abrindo mais e mais cozinhas de sopa por toda a Jaula, e alguns ordeiros temem que o crescimento da teia de abrigos tenha alguma coisa a ver com os Labirintos da Donzela. Afinal, os rumores de que a Portaria está, de alguma forma, conectada aos Labirintos nunca irão acabar.

NEM TODA LOUCURA É MELANCOLIA.
— A ÚLTIMA DECLARAÇÃO PÚBLICA DA EX-PRÓCER TOLLYSALMON

Prócer Lhar não sabe que Prócer Nilesia colocou seus Impiedosos para vigiar a sede da Cabala Desolada. Entretanto, mesmo se soubesse, não ligaria, pois ele está sucumbindo lentamente à loucura inerente à sua posição. Lhar teme que ele irá seguir os passos de seus dois predecessores, Esmus (Pl/♂ humano/W8, T9/Cabala Desolada/CN) e Tollysalmon (Pl/♀ githyanki/cavaleira 7/Cabala Desolada/CM). Por algum motivo, os dois ex-próceres enfrentaram tempos especialmente difíceis com o Retiro Sombrio e ambos tiveram que se submeter a ala dos Criminosos e Irremediavelmente Loucos da Portaria. Os Desolados dizem que os ex-próceres tiveram seus impulsos agressivos drenados ao longo dos anos e que agora são inofensivos — dementes, mas inofensivos. Entretanto, a toada entre os Desoladetes do Cortiço diz o contrário, avisando que é tudo o que a facção pôde fazer para conter os dois ex-próceres. De alguma forma, é dito que, Esmus e Tollysalmon

ganharam poderes mentais tão fortes e assustadores que os Desolados na Portaria nem sequer conseguiram matar os parvos — e não porque eles não tentaram.

A sede dos Desolados é a fonte de mais um rumor. Alguns Loucos que aprenderam com Tyvold no orfanato reclamam que o elfo cinzento não está nem um pouco interessado em cuidar das crianças que vivem lá — que deixa seu bem-estar totalmente nas mãos de um parvo chamado Vicsek (Pl/♂ githzerai/F3/Cabala Desolada/CN). Sob o cuidado do githzerai, o orfanato parece estar em constante estado de caos, com crianças desaparecendo por dias ou mesmo semanas de cada vez.

Falando de Tyvold, ele é citado em uma estranha história dita pelo tonto Bobo Alegre na visita mais recente do cozinheiro à Portaria. Bobo diz que ele está preocupado com uma amiga que costumava visitar a cozinha de sopa Tigela Fria: uma mulher orc muda que parecia como se tivesse sido triturada nas engrenagens de Mecânus umas muitas vezes. Os Desolados dizem que ela era de um tipo nervoso, sempre olhando por cima do ombro como se tivesse medo de algo rastejando atrás dela. E agora ela não entra na Tigela Fria há semanas.

CRIANÇAS SÃO TÃO FOFAS QUANDO ESTÃO POLINDO RESTOS DE FERRO ENFERRUJADOS.
— VICSEK, CABEÇA DO ORFANATO

✦ A SOMBRA DO MDM ✦

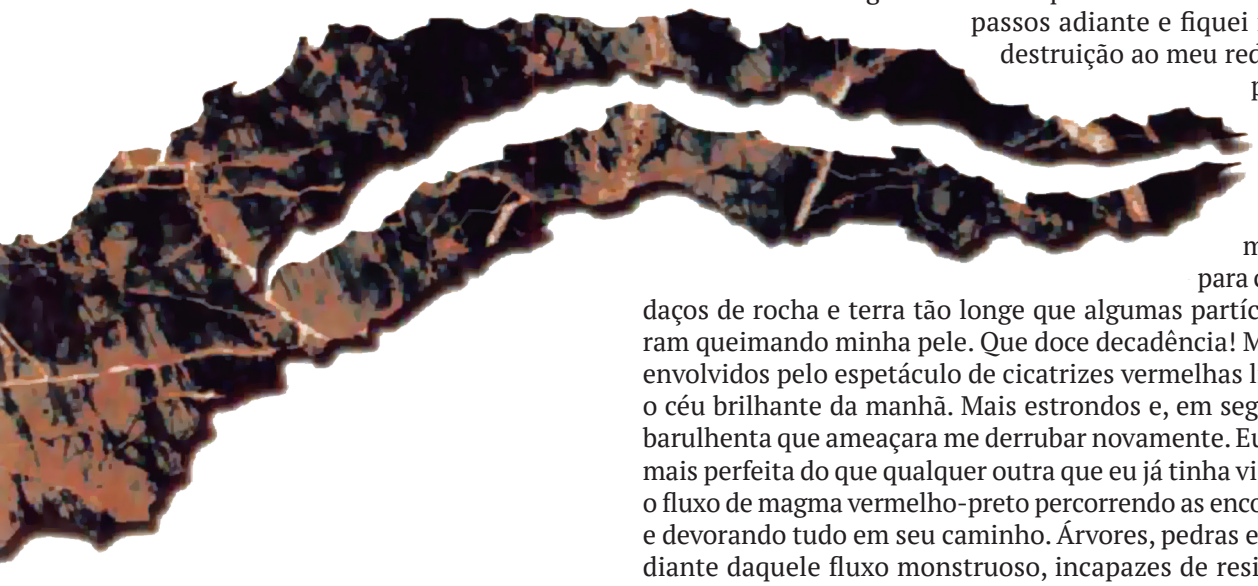
A intenção do Prócer Lhar de estabilizar uma rede de cozinhas de sopa é simplesmente para prover o máximo de alívio para os pobres e famintos de Sigil. Entretanto, há mais acontecendo do que é popularmente desconhecido. Há um portal alternado na torre central da Portaria; uma extremidade permanece na torre, enquanto a outra alterna entre oito localidades diferentes em Sigil, cada mudança dura cerca de três dias. Lhar ordenou a construção de novas cozinhas de sopas ao redor destes locais.

As cozinhas não têm nada a ver com os Labirintos da Donzela, mas acontece que as facções ordeiras podem ter alguma coisa com que se preocupar apesar de tudo. As alas da Portaria estão sempre cheias de pobres e dementes, além de alguns Desolados sobrecarregados tentando aliviar sua carga ao enviar aqui e ali parvos aparentemente inofensivos através do portal alternado. Claro, às vezes um miserável é empurrado por um portal que não deveria ter sido; semana passada, prócer Tollysalmon usou seu controle mental inato para enganar uma funcionária e enviá-la para uma cozinha de sopa. Agora, a facção está tentando localizá-la, mas de uma maneira segura — eles não querem alertar os Impiedosos ou os Harmonium com o erro.

A Portaria também possui um portal permanente que leva a Cabala Desolada ao posto avançado chamado Hospício, uma cidade na camada Pandêmia do Pandemônio. O portal se encontra no topo de uma escada espiral no quinto andar na ala dos Desolados Loucos, o que faz com que seja uma jornada bastante estressante para supostos saltadores de portal, com os gritos e gemidos dos internos.

Quanto a Vicsek, o githzerai mascarado como membro da Cabala, mas que secretamente trabalha para os Sensitivos. Ele deveria estar relatando a atividade na Portaria, mas o miserável não está abusando de sua posição. Ele tem um acordo com Alisohn Nilesia, prócer dos Impiedosos. Ela precisa de chapas para limpar partes da Prisão (prisioneiros internos podem tentar escapar pelos esgotos ou dutos de ar). Assim, a prócer está contratando as crianças e, uma vez por semana, Vicsek acompanha alguns órfãos saudáveis até a Prisão. As crianças são bem pagas e soltas pela cidade uma vez que finalizam o trabalho, então elas não reclamam. Algumas até voltam a Vicsek em busca de outra tarefa de limpeza. Claro, algumas desaparecem de tempos em tempos na Prisão, mas até agora ninguém realmente notou dado o grande número de órfãos que buscam admissão diariamente na Portaria.

A Patrulha da Perdição



"A explosão me acordou na manhã do meu décimo oitavo aniversário.

"Eu caí da minha cama na Hospedaria Leihani e corri para a varanda. Lá, distante, as montanhas que os nativos chamam de Irmãs Sonolentas estavam finalmente em erupção! Os estrondos dos vulcões ficaram mais altos, abafando os gritos de meus colegas inquilinos, e os bicos delas começaram a soltar espumas de fumaça negra. Ansiosamente, pulei do parapeito aterrissando uma dúzia de metros abaixo na areia vulcânica macia que revestia aquele lado da ilha. Então, eu comecei a correr em direção às montanhas gêmeas, lutando contra o fluxo de nativos em pânico correndo para o outro lado.

"Fora dos limites da aldeia corri com meus olhos nunca se afastando do espetáculo de devastação diante de mim. Os vulcões voltaram a estrondar, desta vez me derrubando no chão. Uma fenda irregular na terra apareceu a não mais de meia dúzia de passos adiante e fiquei maravilhada com a destruição ao meu redor. Recuperei meus pés e olhei para cima bem a tempo de ver as Irmãs em erupção!

"Os topos das montanhas estouram para cima, vomitando pedaços de rocha e terra tão longe que algumas partículas até me acertaram queimando minha pele. Que doce decadência! Meus sentidos foram envolvidos pelo espetáculo de cicatrizes vermelhas lívidas que riscavam o céu brilhante da manhã. Mais estrondos e, em seguida, uma explosão barulhenta que ameaçara me derrubar novamente. Eu então vi uma visão mais perfeita do que qualquer outra que eu já tinha visto antes ou depois: o fluxo de magma vermelho-preto percorrendo as encostas das montanhas e devorando tudo em seu caminho. Árvores, pedras e tudo o mais caíram diante daquele fluxo monstruoso, incapazes de resistir à força da pura destruição. Com impressionante majestade, o fluxo ganhou velocidade, consumindo a terra diante de mim conforme meu corpo era consumido com pura alegria primitiva.

"Eu tremi em êxtase."

— Do diário privado de Prócer Pentar

CERTAMENTE TUDO QUEBRA COM O TEMPO. POR EXEMPLO, A FILOSOFIA DA PATRULHA DA PERDIÇÃO.

— O EDITOR

✦ PRECURSORES DA DECADÊNCIA ✦

A Patrulha da Perdição é uma das facções mais problemáticas de Sigil; muitos parvos apenas não conseguem lidar bem com eles. Destruidores — como muitos dos membros da facção são chamados — valorizam as forças da entropia dançando enquanto tudo ao redor decai, cai em ruínas e desintegra com a passagem do tempo. O destino do multiverso é uma conclusão conhecida: Tudo deveria desmoronar e desaparecer, então por que se irar contra isso? Se a cidade portal de Praga Mortal está prestes a deslizar para o Abismo, deixe-a. Melhor ainda, ajude-a! Poucos destruidores se contentam em apenas sentar e *assistir* as coisas desmoronarem; eles fazem o possível para ajudar na decadência, isso significa tomar uma ação direta (como iniciar um incêndio) ou preventiva (como impedir um parvo de apagar um incêndio).

É claro que os membros dessa facção devem ficar de olho no quadro geral. A maioria dos destruidores não sai por aí estragando estradas ou colocando pessoas doentes no registro; com certeza, o multiverso entrará em

ALGUM DIA, YANEK, NADA DISSO SERÁ SEU.

— UM PAI DESTRUIDOR MOSTRANDO SEU PATRIMÔNIO AO SEU FILHO.

colapso, mas não precisa acontecer da noite para o dia. Permitir que um rio demore mil anos para erodir suas margens é um ato de entropia tão forte e belo quanto iniciar um incêndio. Muitos Destruidores até preferem o rio, pois é uma força natural de decadência – uma que é exatamente o que deveria ser.

Como os Impiedosos, a Patrulha da Perdição deve sua licença à Grande Revolta, quando a Donzela da Dor forçou as quase 50 facções em Sigil a reduzir seu número para apenas 15. O abalo da Donzela — um exemplo glorioso de entropia por si só — fez com que uma gangue solta de destruidores formalizasse sua organização e estabelecesse um objetivo: patrulhar as ruas da Jaula. Mas a ideia de guardas promovendo desordem e decadência não se encaixava bem com as outras facções; os Harmonium foram enviados e a guerra eclodiu. Os Destruidores recuaram para o Armoril que conquistaram com facilidade, já que nenhum parvo jamais teve a audácia de atacar a estrutura monstruosa. Com novos suprimentos, a batalha durou meses. Pensou-se que a Donzela da Dor poderia intervir para acertar as coisas, mas nunca o fez; apenas seus dabus participaram, reparando estradas e estruturas públicas danificadas nos combates. Finalmente, foi preciso do voto dos outros próceres no Salão dos Oradores — que ameaçavam revogar a posição de facção da Patrulha da Perdição — para fazê-los cancelar as hostilidades. Os Destruidores chegaram a assinar um pacto de sangue jurando que nunca mais instigariam uma guerra na Jaula. Em troca, a Patrulha da Perdição conseguiu manter o Armoril como sede e se estabeleceu em um novo dever: fabricar e distribuir armas, uma tarefa bem adequada às crenças da facção.

Ainda hoje, a inimizade entre os Destruidores e os Teimosos continua a ferver; suas filosofias são diretamente opostas para conviverem bem. Outras facções ordeiras têm dificuldade em lidar com a Patrulha da Perdição. A Fraternidade da Ordem tenta conter a maré da entropia com suas novas interpretações da lei e os Impiedosos anseiam em punir Destruidores que tomam ações criminosas para promover a causa da decadência. Por outro lado, a Patrulha da Perdição tem um forte aliado nos Falecidos; o fato é que Prócer Skall foi fundamental para impedir que o restante dos próceres revogasse a posição da Patrulha da Perdição durante a guerra. E enquanto a Cabala Desolada despreza a ideia de que o multiverso tenha algum objetivo, entropia ou não, Desolados e Destruidores encontram um terreno comum na decadência.

Mas a ordem espreita mesmo no meio da entropia. Seguindo a multiversal Regra de Três, a Patrulha da Perdição geralmente se divide em três subgrupos, cada um adotando uma abordagem diferente para promover a decadência. A primeira panelinha pensa que o multiverso não está desmoronando rápido o suficiente. Estes Destruidores periodicamente embarcam em ataques de destruição: desfigurando ou desmontando propósitos pessoais, interrompendo o comércio ou negociações em lugares públicos e por aí vai. Eles são opostos a um bando mais sofisticado de Destruidores, que tem uma visão mais longa, vendo a construção de uma nova ponte como parte do processo de decadência. Afinal, os pedreiros lascam a pedra, os mineiros esvaziam um veio de ferro, os trabalhadores acrescentam mais rangidos aos corpos desgastados e a lâmina enfraquece seus vãos até que finalmente desmorone. Segundo esse grupo, a desintegração do multiverso está dentro do cronograma; não havendo necessidade de apressá-la. E, finalmente, um terceiro grupo de Destruidores — embora minoria — pensa que tudo está desmoronando *rápido* demais e que eles devem tomar medidas para diminuir a taxa de decadência. Demasiada destruição muito rapidamente não é entropia; é apenas confusão.

Curiosamente, Prócer Pentar dá seu apoio ao primeiro grupo, o mais violento dos três. Ela incita seus Destruidores a atos de incêndios criminosos e vandalismo, especialmente se a culpa puder ser atribuída a um miserável de outra facção. *(O que causa mais caos e anarquia, duas ferramentas poderosas da entropia. — Ed.)*. No entanto, rumores de descontentamento crescem nas fileiras; os Destruidores menos comuns que preferem uma erosão mais lenta ou mais natural da ordem desaprovam as atividades da prócer.

OS SENHORES DA PERDIÇÃO

Os notórios da facção mais leais a Prócer Pentar são os fatores dela, chamados *Senhores da Perdição*. Somente os Destruidores mais poderosos e cruéis são escolhidos para serem Senhores da Perdição; eles devem então passar por uma transformação no plano de energia negativa tão horrível que só se fala em sussurros e insinuações. Quando voltam, usam robes e máscaras pretas e vermelhas com o símbolo da caveira da facção. A toada é que os Senhores da Perdição nunca mais removem suas máscaras. Dizem que a transformação drena a personalidade original de um Destruidor, transformando-o em um embaixador zeloso da decadência.

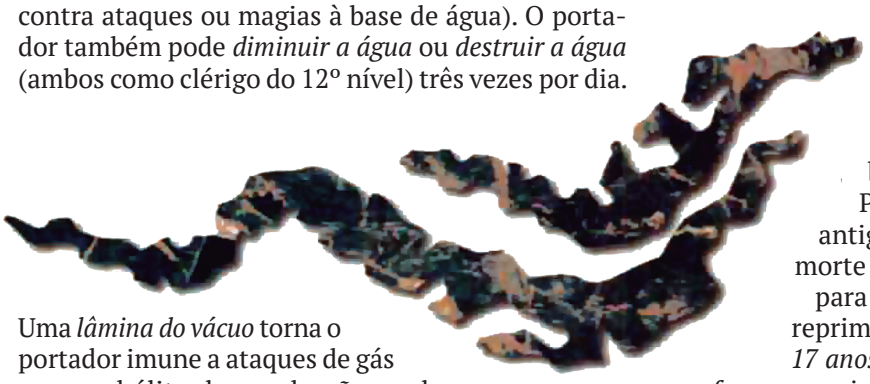
A facção tem quatro Senhores da Perdição maiores — embora existam outros Senhores da Perdição menores — que estão de alguma forma ligados aos planos quasielementais mais próximos do desolado Plano de Energia Negativa. Atualmente, os quatro maiores Senhores da Perdição são: Devland (Pl/♂ meio-elfo/F14/Patrulha da Perdição/ON), Senhor da Perdição da Cinza; Nagual (Pl/♀ anã/P10/Patrulha da Perdição/NB) Senhora da Perdição do Vácuo; Roth (Pl/♂ tiefling/F14/Patrulha da Perdição/CN), Senhor da Perdição do Sal; e Pereid (Pr/♀ humana/T19/Patrulha da Perdição/OB) Senhora da Perdição da Areia. Os quatro passam a maior parte do tempo nas cidadelas da facção em seus respectivos planos, mas às vezes retornam

ao Armoril para dar uma mão mais direta nos assuntos dos Destruidores.

Para ajudar a causa, os Senhores da Perdição criaram campeões da entropia — aspirados encarregados de superar ameaças específicas ao processo de deterioração. Por exemplo, um campeão pode se opor a um sacerdote que está impedindo uma cidade de escapar para o Etéreo. Os Senhores da Perdição também dão a seus campeões lâminas de tremendo poder — especialmente forjadas nos planos quasielementais — cada uma especificamente projetada para combater uma única ameaça. Uma vez que a ameaça é negada a lâmina vira pó. É claro que a eliminação de uma grande ameaça pode levar um tempo considerável; um campeão de entropia pode passar a vida inteira tentando completar uma missão, passando a lâmina para um sucessor digno, se necessário.

Uma *lâmina de entropia* é geralmente uma espada curta imbuída com um bônus de +2 para atacar e danificar as jogadas. Contudo, quando usada contra a ameaça que foi projetado para combater, o bônus aumenta para +4. As lâminas de entropia não estão sujeitas aos ajustes usuais aplicados às armas mágicas que cruzam os planos — afinal, a entropia está em todo lugar. Quando usadas contra a ameaça pretendida, as lâminas também têm outros poderes, dependendo do plano em que foram forjadas:

- Uma *lâmina da cinza* protege o portador como um anel de resistência ao fogo e pode causar um *toque arrepiante* três vezes por dia.
- Uma *lâmina da poeira* protege o portador contra ataques de terra ou pedra e também desintegra pedras ou terra ao tocar uma vez por dia.
- Uma *lâmina do sal* fornece ao portador resistência à água (como um *anel de resistência ao fogo*, embora contra ataques ou magias à base de água). O portador também pode *diminuir a água* ou *destruir a água* (ambos como clérigo do 12º nível) três vezes por dia.



- Uma *lâmina do vácuo* torna o portador imune a ataques de gás como o hálito de um dragão verde ou uma magia *névoa fétida*. Além disso, ele pode ser *enfraquecido* (por uma magia arcana *raio de enfraquecimento*), três vezes ao dia por toque.

✦ PRÓCER PENTAR ✦

Humana fêmea planar
Ranger de 20º nível, Patrulha da Perdição (prócer)
Caótico e neutro

For	13	Int	18	HP	78
Des	14	Sab	14	CA	4
Con	15	Car	18	TAC0	1

Equipamento: *lâmina da morte de modron +2* (lâmina da areia: +4 contra modrons da Grande Marcha Modron), *espada dos planos, arco +2, flecha de matar* (modrons), *armadura de couro camuflada +4* (pode se mostrar como roupa normal), *Fortaleza instantânea de Daern* (o cubo se torna uma torre de 6 x 6 x 9 metros), *portão cúbico* (que leva ao Primário; os Planos Quasielementais da Cinza, Areia, Sal e Vácuo; e as Terras de Fora).
Magias/Círculo: 3/3/3
Poderes: Pentar tem as habilidades padrão de ranger e da facção; ela pode lançar magias das esferas animal e vegetal, mas apenas aqueles que não envolvem cura ou criação.

Nascida na cidade portal de Xaos, nas Terras de Fora, há cerca de trinta anos, Pentar cresceu em um ambiente impregnado de caos e destruição — que ela abraçou com os braços abertos. Mesmo quando criança, ela procurou situações repletas de perigo e decadência: na adolescência quase perdeu a vida se divertindo com uma erupção vulcânica.

De várias maneiras, Pentar é o modelo de um Destruidor perfeito, preferindo deixar suas longas e negras tranças fluírem livremente, em vez de amarrá-las, não importa o quão impraticável. Ela é completamente destemida em batalha ou em qualquer outra situação perigosa. E isso atraiu a atenção dos Senhores da Perdição, que logo a imbuíram com o poder e a responsabilidade de um campeão da entropia. Quando o prócer anterior da Patrulha da Perdição encontrou um fim glorioso no meio de uma revolta de escravos que ele próprio havia desencadeado, os Senhores da Perdição votaram para apontar Pentar como nova prócer.

A decisão se demonstrou correta. Pentar é prócer há mais de cinco anos e está sempre ansiosa para desempenhar suas funções; ela até dorme vestida com equipamentos de batalha, com as espadas e o arco prontos. Pentar também tem uma lâmina de poeira antiga, historicamente chamada de lâmina da morte de modron, que foi passada de um prócer para o outro. Foi forjada especificamente para reprimir a Grande Marcha dos Modrons. *(A cada 17 anos, milhares de modrons partem de Mecânus e fazem uma viagem no sentido horário pelos Planos Exteriores, embora nenhum estudioso tenha encontrado a escuridão disso ainda. — Ed.)*. Até agora, porém, todos os próceres que tentaram parar a marcha falharam — alguns até morreram na tentativa.

Pentar sabe que muitos de seus Destruidores discordam de seu pedido de desordem ativa e violenta. O fato é que ela secretamente se deleita com as sementes de rebeldia, esperando levar a facção ao ponto de exibir uma pequena entropia própria — talvez desmoronando completamente. Além disso, a próxima Grande Marcha

acontecerá em cerca de um ano, e ela está ocupada treinando para ser a primeira prócer a impedir essa ameaça de ordem e regulamentação. Para tal, ela passou a deixar mais do dia-a-dia do Armoril ao seu sangue mais tenaz, um tanar'ri chamado Ely Cromlich.

Ely Cromlich

Demônio (marquis cambion) macho planar
18º nível de guerreiro, Patrulha da Perdição
Caótico e mau

For	20	Int	18	HP	112
Des	18	Sab	13	CA	-2
Con	15	Car	12	TAC0	3

Equipamento: *espada bastarda +2* (adicional de +4 contra oponentes ordeiros e bons), *espada curta* (balanceada exclusivamente para o uso de Cromlich), armadura completa.
Magias/Círculo: 4/2/2.
Poderes: além das habilidades padrão de guerreiro e da facção, Cromlich pode *detectar magia* ao tocar e *metamorfosear-se* três vezes ao dia.

O cambion Ely Cromlich *(sua mãe humana era de Elysium e batizou seu filho em homenagem a seu plano — Ed.)* sempre pode ser encontrado no Armoril, orientando a produção e a distribuição de armas. Ele está completamente de acordo com Pentar e os dois são amigos íntimos — alguns dizem amantes. O demônio é um mestre especialista em armas, capaz de usar qualquer tipo de arma; ele frequentemente testa armas trazidas para o Armoril para venda e faz demonstrações de quaisquer armas incomuns que um parvo queira comprar. Ele é mais inclinado e útil para as pessoas que trazem para ele uma arma que ele nunca viu antes (um evento improvável, pois ele trabalha no Armoril há mais de um século). Cromlich também forja as armas mais elogiadas da Patrulha da Perdição que até mesmo parvos caóticos entram em fila para comprar.

Seu hábil assistente, um homem chamado Spragg (Pr/♂ humano/nível 0/OB), lida com grande parte da papelada para potenciais compradores e vendedores. Este homem de olhos tristes e extremamente magro está aprendendo os meandros da fabricação de armas — e a força destrutiva das políticas de Pentar. Ele está lentamente percebendo que as práticas de Pentar são muito selvagens e destrutivas. Spragg começou a criar uma reação sutil contra Pentar e agora mais e mais Destruidores — especialmente a maioria silenciosa — estão reclamando das táticas de guerrilha da prócer.

O QUE PODERIA SER MELHOR DO QUE COLOCAR UM TANAR'RI A CARGO DE NOSSAS ARMAS?

— PRÓCER PENTAR

✦ O Armoril ✦

Localizado na extremidade da Ala da Donzela mais próxima da Ala Inferior, o Armoril serve como sede da Patrulha da Perdição. A estrutura elegante e ameaçadora tem uma abertura no topo, protegida por uma ornamentação em metal. Subindo do centro do arsenal a todas as horas do dia ou da noite, há uma tremenda explosão de calor e luz da imensa forja de armas logo abaixo. O Armoril tem poucas janelas, e a única entrada para o prédio fica embaixo de um baixo-relevo dominante do símbolo da facção da Patrulha da Perdição, um crânio de um touro selvagem planar. As pessoas que entram no Armoril tendem a tremer quando passam sob a escultura monstruosa.

A estrutura de 24 andares é coberta com vinha-navalhas deixadas livremente para crescer fora de controle — o melhor para desencorajar qualquer eventual ladrão de escalar as paredes e entrar pelo telhado aberto. Mas as quatro torres quadradas que ancoram os cantos do prédio permanecem estranhamente livres da vinha afiada, mesmo que nem os Destruidores ou os dabus pareçam corte-la.

O primeiro andar do Armoril é o único aberto ao público. A poderosa forja de armas ocupa o centro do andar, com o restante dedicado à compra e venda de todos os tipos de armas. Em cada canto do andar, estão portas guardadas que levam às quatro torres quadradas, que abrigam apenas uma pequena forja no primeiro andar e quartos para Destruidores em todo o resto. Somente a Patrulha da Perdição — ou vândalos furtivos — pode usar as torres para entrar nos andares superiores do Armoril. Os andares restantes abrigam tesouros, quartéis de guarda, salas de reuniões, salas de prática, vitrines com todos os tipos de armaduras conhecidas e repositórios de armas não disponíveis ao público. O piso superior apresenta apenas os aposentos da prócer e câmaras para os Senhores da Perdição de passagem.

Comprando e Vendendo Armas

Logo na única entrada do edifício está a área de compra e venda de armas, uma sala de exposições aberta ao público 24 horas por dia. Um cliente deve primeiro passar por uma dura revista de segurança e a barreira anti-mágica do saguão de entrada certamente captará qualquer coisa que os revistadores possam perder. Um parvo mais interessado em uma determinada compra é escoltado para um dos repositórios de armas, onde, dependendo de seu desejo, e de seu bolso, pode comprar armas comuns e mágicas. Um parvo sem muito troco pode pegar armas ligeiramente danificadas ou defeituosas, todas à venda pela metade do preço. Se um aspirado realmente tiver dinheiro, ele pode verificar as fábricas do repositório de guerra para obter equipamentos de grande escala — uma máquina de cerco, por exemplo, ou uma ou duas catapultas. *(A Patrulha da Perdição teleportará qualquer item para qualquer lugar do*

multiverso, independentemente do tamanho, por uma taxa de entrega apropriada. — Ed.).

Aqueles que desejam ter uma arma sob medida podem conversar com Cromlich na forja central. Uma arma feita na forja custa três vezes o preço padrão, mas elas são excepcionalmente bem feitas e valem cada centavo. Além disso, dizem que qualquer arma forjada no Armoril tem um encantamento especial — indetectável por *detectar magia*, que a permite absorver os efeitos das magias lançadas em combate. Claro, Cromlich não dirá se uma arma em particular tem o poder, não a menos que ele receba uma taxa apropriada por sua "opinião profissional".

AS CIDADELAS

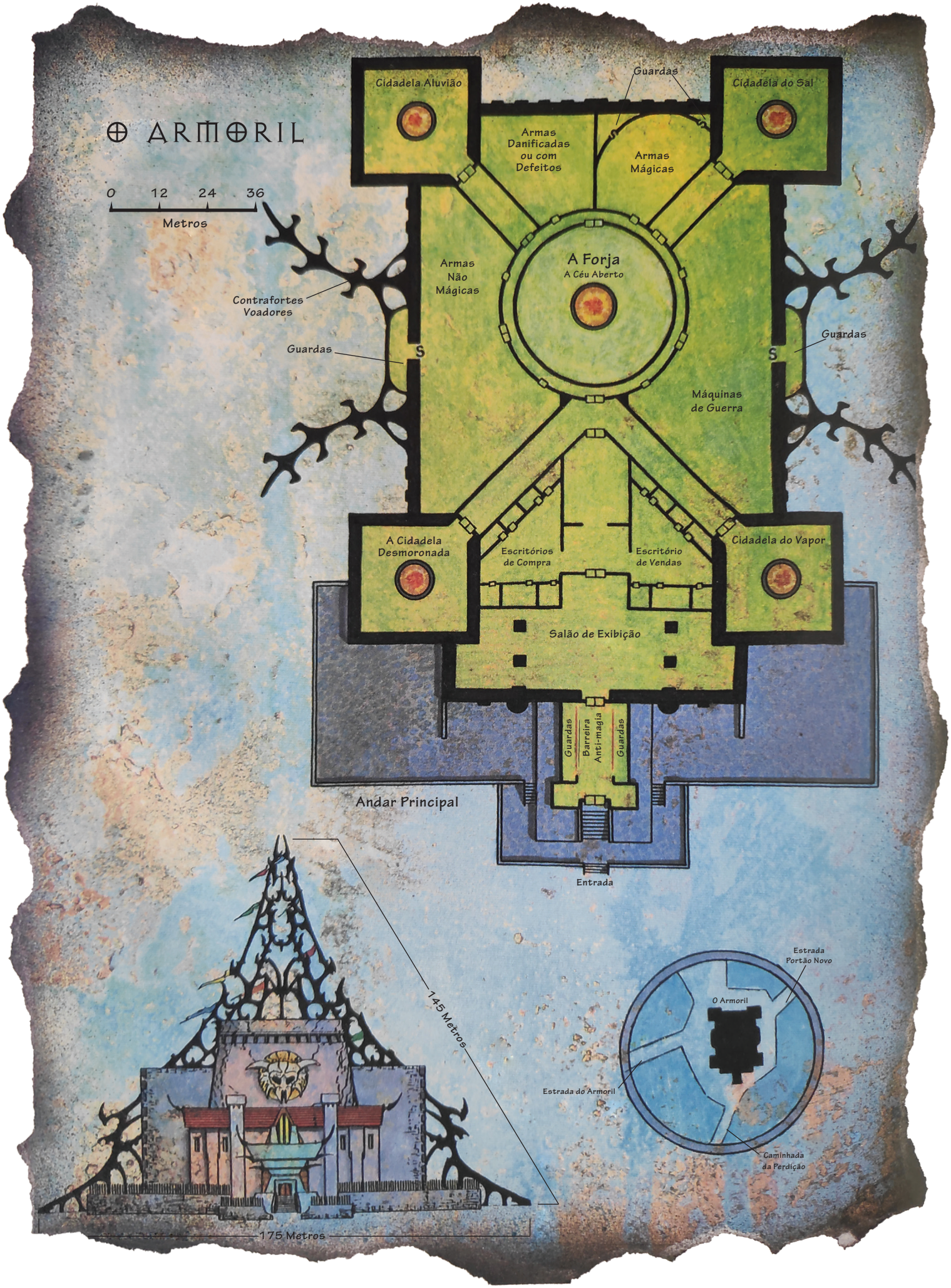
Há suspeitas de que o Armoril contém portais secretos para as cidadelas da Patrulha da Perdição, mas até agora nenhum sangue sequer descobriu a sombra disso. No entanto, é sabido que a facção mantém uma cidadela em cada um dos quatro planos quasielementais de energia negativa, cada uma delas construída tão próxima quanto possível do Plano de Energia Negativa. Cada reduto é governado por um dos quatro Lordes da Perdição maiores. Destruidores costumam visitar as cidadelas, tanto para o serviço de patrulha quanto para testemunhar a destruição do multiverso em um ambiente mais dramático.

A Cidadela Desmoronada: esta pirâmide monumental escalonada feita exclusivamente de pedra triangular está localizada no Plano Quasielemental da Cinza. É uma ruína contínua, com escombros de alguma forma caindo incessantemente dos tetos altos. O governante — Devland, o Senhor da Perdição da Cinza — é um meio-elfo muito recluso e permite apenas Destruidores de 5º nível ou superior perturbar seu conforto.

Cidadela Aluvião: esta fortaleza inconveniente no plano de Poeira é mais ou menos uma torre caída de lado. Os tetos e pisos originais agora são as paredes e as paredes curvas agora servem como pisos côncavos e tetos convexos. As escadas de pedra são inúteis, correndo lateralmente pela torre. Pereid, Senhora da Perdição da Poeira, gosta de conversar com visitantes, embora sua sintaxe tenda a ser tão retorcida quanto seu palácio. *(O fato é, ela frequentemente soa como uma Seguidora do Caos. — Ed.).*

Cidadela do Sal: onde o plano do Sal encontra o Grande Vazio em um muro de mineral cristalino, a Patrulha da Perdição escavou uma cripta ressoante com milhas de diâmetro. Aqui o sal devora implacavelmente um parvo, sugando cada partícula de umidade. A cidadela é frequentemente local de festas quando a facção recebe visitantes dos Planos Inferiores, e Roth, Senhor da Perdição do Sal, recentemente dobrou o número de retiros planejados.

Cidadela do Vapor: amarrada por um fio no nada, essa cidadela flutua pelo vazio que é o plano do Vácuo. Destruidores meditativos vm para contemplar a conclusão lógica da entropia. Qualquer visita para suas plataformas não protegidas é perigosa, uma vez que os espíritos devoradores do plano vagueiam desimpedidos. Não há dúvidas de que Nagaul, a Senhora da Perdição do Vácuo, é conciso e sombrio — mesmo para uma anã.


O ARMORIL
0 12 24 36
Metros
Cidadela Aluvião
Guardas
Cidadela do Sal
Armas Danificadas ou com Defeitos
Armas Mágicas
Armas Não Mágicas
A Forja
A Céu Aberto
Contrafortes Voadores
Guardas
Guardas
Máquinas de Guerra
A Cidadela Desmoronada
Escritórios de Compra
Escritório de Vendas
Cidadela do Vapor
Salão de Exibição
Guardas
Barreira Anti-magia
Guardas
Andar Principal
Entrada
145 Metros
175 Metros
Estrada Portão Novo
O Armoril
Estrada do Armoril
Caminhada da Perdição

Dentro da Hierarquia

Naturalmente, a hierarquia da Patrulha da Perdição é frouxa, apesar de sua perspectiva militarista. No topo estão a prócer e os Senhores da Perdição (o equivalente a fatores), e abaixo disso está todo mundo. Mas a facção não vai agradar a todos, principalmente os aspirados que mentem para coletar e guardar tesouros, terras ou bugigangas. Nada disso importa para um membro da Patrulha da Perdição; o importante é focar no fim.

Interpretando os Destruidores

A Patrulha da Perdição não se incomoda em rotular novatos e factótuns: as únicas distinções que eles fazem são entre os membros da facção que se esforçam muito pela entropia, aqueles que deixam a natureza seguir seu curso e aqueles que diminuem a velocidade. É claro que, como o primeiro grupo de Destruidores é geralmente o que tem mais voz (e violência), os dois últimos grupos costumam ser vistos como agentes — ferramentas, na verdade — a serem manipulados pelos membros da facção que "pensam direito". Isso geralmente leva a confrontos quando Destruidores de diferentes inclinações tentam trabalhar juntos. Mas a luta interna é natural, eles diriam — apenas outra manifestação de decadência.

A Patrulha da Perdição é uma das facções mais abertas à interpretação pessoal de um chapa de seus princípios. Independentemente da tendência de um Destruidor, ele sempre responde a uma ameaça direta à entropia. Mas o método dessa resposta varia de um chapa para outro, dependendo do alinhamento e da inclinação dentro da facção. Digamos que um Teimoso se mova para acabar com uma briga, ou um Soberano tente acalmar uma multidão em apuros. Um membro da Patrulha da Perdição que almeja acelerar a decadência do multiverso conteria um parvo tentando restaurar a ordem. Outro Destruidor pode ter uma visão mais profunda: talvez deixar o vândalo dos Harmonium realizar a prisão seja a coisa mais entrópica a se fazer, pois isso pode gerar mais ódio pelos Teimosos e, eventualmente, provocar uma revolta em massa.

Um Destruidor precisa viver com suas próprias escolhas, e isso se estende também aos hábitos pessoais. Alguns Destruidores usam apenas os mais novos equipamentos, deliciando-se com a erosão de materiais virgens. Outros usam equipamentos que passaram por muitas mãos, insistindo que artigos de segunda mão guiam até a morte. E algumas roupas e armas esportivas tão antigas que mal funcionam. É claro que um guerreiro da Patrulha da Perdição que luta com uma espada quebrada não será muito amado por seu grupo de aventureiros — exceto, talvez, por um ladino que segue os Destruidores, pegando moedas de ouro que caem pelo buraco no bolso gasto.

Alinhamento: a Patrulha da Perdição está aberta aos vândalos de todos os alinhamentos. Mas a visão de mundo de um Destruidor tende a colocá-lo em uma das três panelinhas concorrentes que surgiram na facção.

Aqueles de alinhamentos caóticos geralmente se encaixam nos Destruidores que desejam acelerar o ritmo da decadência; os de alinhamentos neutros geralmente concordam que o multiverso deve desmoronar em seu próprio ritmo, sem ajuda ou impedimento; e aspirados ordeiros tentam manter a entropia lenta. Além disso, essas três distinções são ainda mais coloridas se um Destruidor se inclina para o bem ou para o mal. Destruidores bondosos preferem a inação como um método de promover sua causa — em vez de derrubar um novo pardieiro, eles simplesmente impedem os outros de escorar um decrépito. Mas Destruidores malignos desempenham um papel mais ativo, imaginando que é melhor iniciar um incêndio do que ficar sentado esperando por um.

Classe: sacerdotes com acesso às esferas da criação ou cura são banidos da Patrulha da Perdição; suas magias são um tapa na cara das forças da entropia. No entanto, todas as outras classes — incluindo sacerdotes que não podem usar essas esferas constantes — podem se juntar à facção.

O fato é que a classe de um Destruidor geralmente determina com que intensidade ele luta pela entropia. Muitos guerreiros adotam uma abordagem direta, usando suas força e habilidades com armas para enfraquecer pontes, virar carroças de mercadores e assim por diante. Magos e sacerdotes tendem a recuar e compreender mais prontamente o cenário geral, promovendo a deterioração de maneira sutil e de longo alcance. Ladinos gostam de usar suas habilidades para provocar o caos, em vez de construir fortunas — um ladrão pode plantar mercadorias roubadas no bolso do prefeito, por exemplo, ou um bardo de bajulador pode incitar massas oprimidas a se revoltarem.

Filiação dos Destruidores

A Patrulha da Perdição é aberta a imensa maioria, mas faz questão de que um candidato não seja apenas um parvo que irá correr por aí destruindo coisas apenas pela diversão. Um chapa procurando se juntar precisa passar em três testes para provar seu entendimento e devoção a entropia.

Um candidato deveria conversar com Ely Cromlich ou Spragg no Armoril; o que estiver menos ocupado administrará o teste. Primeiro, um vândalo precisa esmagar em pedaços uma de suas armas em um muro externo do Armoril, mostrando decadência e vontade de desistir de sua vida passada. Segundo, ele precisa pegar um saco contendo não menos que 500 peças de ouro e espalhar em lugares públicos — se um motim estourar, melhor ainda.

Mas é o terceiro teste que costuma fazer um vândalo se deter. Ele deve impedir que os dabus cortem

as vinhas navalha em qualquer prédio coberto de vegetação na Jaula por um dia inteiro. Com a comunicação difícil e o combate muito provavelmente fatal (especialmente se a Donzela da Dor se ofender com os agentes), o candidato deve encontrar um método mais criativo de proteger a vinha navalha. Qualquer aspirado que passar nos três testes recebe uma espada forjada pela Patrulha da Perdição e, a partir daí, é considerada um Destruidor.

Habilidades da Facção: primeiro de tudo, todos os membros da Patrulha da Perdição são treinados para lutar com uma espada — talvez porque Destruidores pareçam ter uma habilidade para derramamento de sangue. Mesmo aqueles que normalmente negam o uso de uma lâmina podem exercer uma sem penalidade. Quando um Destruidor atinge o 3º nível, seu treinamento concede a ele um bônus de +1 em rolagens de ataque e dano com uma espada.

Mas Destruidores de todos os níveis podem recorrer às forças da entropia para aumentar ainda mais suas habilidades em combate com qualquer arma. Se um membro da Patrulha estiver envolvido em combate corpo a corpo com um inimigo de alinhamento oposto (por exemplo, o mal em oposição ao bem ou o caos em oposição à ordem), ele poderá invocar o poder de sua facção e tentar dar um *golpe entrópico*. Se sua jogada de ataque é pelo menos 5 pontos maior que a TAC0, necessária para acertar, o inimigo perde automaticamente metade dos pontos de vida atuais. Um Destruidor pode tentar invocar esse poder uma vez por semana do jogo; o jogador apenas precisa dizer ao MDM que seu personagem tentará o *golpe entrópico*. Observe que, mesmo que o ataque do Destruidor falhe, ele ainda conta como sua tentativa semanal de usar o golpe.

Claro, membros da facção possuem mais do que habilidades de luta. Qualquer Destruidor pode *examinar minuciosamente* um material destruído e obter uma impressão psíquica do que causou a destruição. Ele apenas pega alguns fragmentos, madeira carbonizada, poeira moída ou qualquer outra coisa. Ele então deixa o material cair entre os dedos enquanto gasta uma rodada em meditação silenciosa. Destruidores do 1º ao 5º nível só podem ler a causa da destruição se isso ocorreu nos últimos 10 anos. Destruidores do 6º ao 10º nível podem voltar até 500 anos. E Destruidores do 11º nível em diante podem ir até 1000 anos atrás.

Além disso, se a destruição ocorreu no século passado, Destruidores de nível alto podem experimentar partes dela. Para cada rodada gasta em meditação e em contato com os fragmentos, Destruidores do 6º ao 10º nível podem reviver cinco minutos do desastre através da visão apenas. Destruidores de 11º nível ou superior podem ouvir e cheirar, além de ver. E a toada sugere que Destruidores que estão no 30º nível ou mais podem realmente *entrar* na cena de um desastre, nada nunca foi dito sobre um vândalo *retornando* de uma viagem dessas.

Sacerdotes da Patrulha da Perdição de todos os níveis também podem *observar minuciosamente* material orgânico falecido e descobrir a causa da morte. As imagens mentais recebidas são particularmente vívidas se a morte foi violenta ou se o ser destruído era do mesmo alinhamento do que o sacerdote.

Finalmente, se um Destruidor é especialmente cruel em sua busca pela entropia, ele pode ser escolhido para se tornar o campeão de entropia de um Senhor da Perdição. Somente aqueles do 5º nível ou superior que serviram bem à facção podem ser considerados para esta promoção. Uma vez solicitado por um Senhor da Perdição — ou até mesmo a prócer — o Destruidor deve primeiro viajar para a cidadela do Senhor da Perdição no plano quasielemental apropriado.

Uma vez lá, o vândalo passa por um ritual de jejum e purificação de uma semana. Então, ele é levado para a forja da fortaleza, onde o aço a ser usado para sua nova *lâmina de entropia* fica em uma piscina derretida. O Senhor da Perdição acorrenta o Destruidor a uma mesa e retira uma camada de sua pele igual à área do rosto da arma a ser fabricada. *(O que pode explicar o porquê de a maioria das lâminas de entropia serem espadas curtas. — Ed.)*. O Senhor da Perdição forja a pele diretamente em sua nova arma, lançando várias magias de ligação no processo. Então o novo campeão tem direito a 33 dias de recuperação e é enviado a sua missão.

Claro, alguns parvos que gostam de sua pele exatamente como ela é não ficam tentados pela promessa de se tornar um campeão de entropia. Eles sem dúvida veem isso como um risco de se

ESPERE, ESPERE — EU ESTOU RECONSIDERANDO SOBRE ISSO. VOCÊ PODE LARGAR ESSA FACA. NÃO, É SÉRIO, EI!

— UM DESTRUIDOR PRESTES A SE TORNAR UM CAMPEÃO DA ENTROPIA

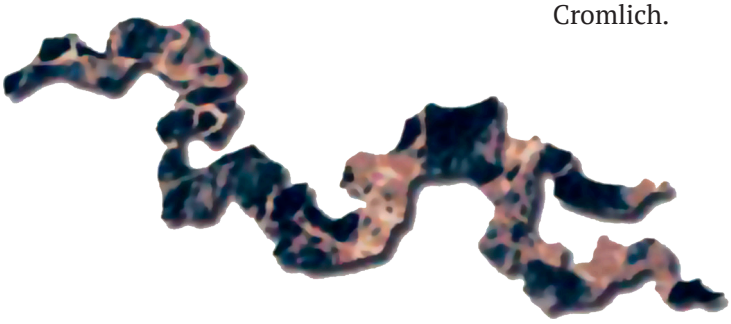
juntar a Patrulha da Perdição, não um benefício. Mas é tudo uma questão de perspectiva, como qualquer contra-tempo de ser um Destruidor. Por conta de sua antipatia por curas e consertos, um Destruidor precisa *falhar* em um teste de resistência contra magia antes que ele possa aceitar qualquer tipo de cura mágica. Isso não incomodará um verdadeiro Destruidor; o parvo deveria ficar contente em dar sua vida ao invés de violar os objetivos da entropia. O fato é que a maioria dos Destruidores não insultará seus companheiros feridos ou caídos oferecendo ajuda. Mas alguns dos vândalos menos fanáticos podem racionalizar esse comportamento. Afinal, restaurar um Destruidor significa que há mais um soldado valioso para a guerra da entropia.

✦ A TOADA ✦

Prócer Pentar parece estar tomando menos e menos interesse nos trabalhos e preocupações da facção, preferindo se aprontar para a próxima Grande Marcha. Para isso, ela está procurando por Destruidores ordeiros para irem à cidade portal de Automata, para se juntar com o Conselho da Anarquia e obter sua ajuda para contrabandear um ou dois modrons vivos para fora do escrupuloso plano de Mecânus. Através de intimidação — e talvez dissecação — Pentar espera obter a sombra dos modrons e de sua marcha misteriosa *antes* que ela aconteça.

Muitos Destruidores não estão felizes que Pentar os envolveu em sua causa, mas os Harmonium parecem contentes — qualquer coisa que mantenha suas ligações com destruição e caos distantes é bom para eles. O fato é que ultimamente os Teimosos têm sido mais cordiais com a Patrulha da Perdição do que nunca. Pode ser que eles queiram evitar mais hostilidades, mas somente um cabeça-oca poderia colocar uma peça de cobre sequer *nessa* aposta. Muitos sussurram que é apenas um prelúdio para um ataque ao Armoril — os Teimosos estão ansiosos para pôr as mãos nas armas incríveis nele.

Uma moda passageira crescente entre os Destruidores envolve a compra de bebidas fortes e outras delícias intoxicantes para Sensitivos ingênuos que pensam ter encontrado novos amigos generosos. Mas o plano da Patrulha da Perdição é impregnar os sedentos por prazer em uma constante folia, esperando que bandos de sensitivos bêbados tragam uma nova entropia para a Jaula. Isso também pode ter alguma coisa a ver com o aumento nas vistas de demônios — especialmente tanar'ri — dentro e ao redor do Salão de Eventos. Números similares de tanar'ri estão marcando presença no Armoril e claramente não estão aparecendo apenas para ver Ely Cromlich.



✦ A SOMBRA DO MDM ✦

O Armoril detém mais de alguns segredos. Primeiro de tudo, as quatro torres da ponta *são* as cidadelas encontradas nos planos quasielementais. Elas existem simultaneamente em Sigil e nos Planos Interiores; nenhuma vinha navalha cresce em suas paredes porque a planta não pode existir em dois planos ao mesmo tempo. A torre do noroeste é realmente a Cidadela Desmoronada, a torre nordeste é a Cidadela Aluvião, a do sudeste é a Cidadela do Sal e a do sudoeste é a Cidadela do Vapor. Em Sigil, as torres não irradiam magia detectável, nenhum chapa consegue dizer qualquer coisa estranha sobre elas apenas olhando ou tocando. De fato, um parvo que entra na torre sem uma chave apropriada simplesmente se vê dentro de uma estrutura quadrada comum. Mas um chapa que carrega um símbolo da Patrulha da Perdição virado para cima em uma torre acaba na respectiva cidadela. Somente Prócer Pentar, os quatro Senhores da Perdição maiores e Ely Cromlich sabem deste método de viajar; Destruidores que são escolhidos para se tornarem campeões da entropia precisam viajar todo o longo caminho para as cidadelas.

Além disso, túneis secretos dentro da forja principal do Armoril levam a uma câmara bizarra muito abaixo da superfície. A sala contém um pilar de anéis feitos de caveiras cobertas de argamassas como tijolos; as colunas suportam um teto abobadado construídos com fêmur. A tradição dos Destruidores diz que este santuário foi construído vagarosamente ao longo dos séculos, dos restos de senhores da destruição reverenciados. Hoje, a câmara é usada para reuniões secretas dos quatro Senhores da Destruição maiores quando eles visitam Sigil.

Acima, a forja de Ely Cromlich continua a vender como água benta, provavelmente porque as pessoas acreditam que as armas absorvem magias. Mas somente *algumas* das armas tem essa habilidade e aquelas que absorvem magias o fazem apenas uma vez por mês — aleatoriamente. Assim, é uma aposta se a alabarda de um parvo absorve uma *bola de fogo* perigosa ou um necessário *curar ferimentos graves*.

Finalmente, os Destruidores estão brincando em um jogo mais perigoso com os demônios. Na Cidadela do Sal, a Patrulha da Perdição está apoiando tanar'ris e baatezus secretamente provendo cada lado com armas, tropas e informações do outro. Os Destruidores — Ely Cromlich incluso — querem prolongar ou mesmo intensificar a destrutiva Guerra Sangrenta. Até agora, a facção deu passos cuidadosos para manter suas negociações duplas, mas é uma aposta certa que um demônio não gostaria de ser descascado.

Os Falecidos

Boa noite. Então, você decidiu aceitar que a "vida" é uma grande falsidade? Muito bem, a partir de agora você pode iniciar sua caminhada, explorar esse estágio de sua morte e avançar para o próximo. Sim, todos os estágios de existência são níveis de morte.

Você não parece muito animado com sua admissão nas nossas fileiras; isso também é um bom presságio. Para ser um de nós, você precisa se esforçar para esquecer suas paixões. Emoções revelam você como um daqueles que ainda se agarram à ilusão de "vida". Lembre-se disto: sem paixão, um chapa não sente dor. Dispa-se de todas elas e você alcançará o estágio final da morte — você se tornou um Morto Verdadeiro. Isto é o nosso objetivo e não é tão simples assim.

O tempo todo é necessário paciência. Experiencie o estágio no qual você existe agora.

Muitos dos Mortos não conseguem levar sua existência um passo de cada vez, infelizmente. Ao invés, eles anseiam um retorno a Vida. Eles sabem, assim como nós, que todo o multiverso consiste de lugares e planos para onde as criaturas vão *depois* de terem vivido. Sim, isso significa que A Vida Verdadeira ocorre em planos desconhecidos por nós. Os impacientes dentre os Falecidos "esperam" que alcançando o estágio final da morte irá levá-los de volta ao misterioso multiverso da Vida, nosso plano de origem. Depois de alcançar a Morte Verdadeira, talvez um *consiga* voltar a Vida. Eu não sei. O que eu sei é que ninguém consegue alcançar esse estado ideal, aceitação total da morte, até que tenha abandonado toda esperança — a mesma esperança que abastece o desejo pela Vida. Claramente, eu mesmo ainda preciso alcançar esse ideal, para apreciar a ironia dessa suposição louca.

Os primevos parecem os mais ignorantes nos caminhos da morte. Nós os chamamos de Trouxas; afinal, eles ainda se consideram vivos. Planares entendem alguns dos estágios da morte — apesar da maioria ainda chamá-los estágios da "vida". Veja os Sensitivos, que tentam retomar pedaços do multiverso da Vida se agarrando tolamente a armadilhas. Se eu fosse capaz de sentir pena, eu a ofereceria a eles, visto que eles certamente parecem as criaturas mais patéticas. E há também os Crentes da Criação, que tentam inspirar paixão nos seus membros para direcioná-los ao seu grande objetivo. Pelo menos eles veem que precisamos ascender a um estado ideal, encarando testes pelo caminho. Mas os Crentes querem "ascender" na direção errada.

Postulantes já avançaram para outro estágio da morte completamente, mas parecem ter chegado a um beco sem saída — por assim dizer. Eles desejam se fundir com seu plano, mas na verdade deveriam estar caminhando para se tornar um com a Morte Verdadeira. Proclamados também parecem desafortunados; eles seguem seres de poder, trabalhando para promover os objetivos desses poderes sem se preocupar com seus próprios estágios da morte. Eu acho que os poderes são os piores de todos. Eles acreditam ter conquistado o último propósito da existência e, como resultado, encorajam outros a acreditarem no logro da "vida."

Por que desejar vida...
quando se pode abraçar morte...
una-se aos Mortos Verdadeiros...
...simmmmm...

...Hmm? Ah, você ainda está aqui.

ELES PENSAM QUE ESTÃO MORTOS. CONTUDO, ELES CERTAMENTE ESTÃO LIGADOS EM TUDO O QUE ACONTECE NA JAULA.

— O EDITOR

Ah, a Morte Verdadeira. Os mortos-vivos se aproximam deste estágio final. Obviamente, os mortos-vivos estão mais mortos do que a maioria de nós. Mas paixões ainda podem lhes causar desgraça. Se eu pudesse sentir, ou lamentar, eu o faria só de pensar em centenas de vampiros, liches a fantasmas se agarrando tão ferozmente as armadilhas da "vida", quando estão tão perto da Morte Verdadeira. Enquanto eles se prenderem a ilusão da "vida", isso se prenderá a eles, impedindo-os de jamais alcançarem o estágio final de existência. De várias formas, os mortos-vivos menores — os não pensantes, mortos-vivos sem paixão — parecem melhores; mas pelo motivo de não pensarem, não podem saber o quão perto estão do ideal. Entretanto, todos os mortos-vivos entendem da natureza da existência o suficiente para reconhecer que temos o direito sobre isso. Eles não nos machucam, de acordo com os princípios da nossa Trégua Morta, a qual os permite reconhecer qualquer Falecido como um parceiro Morto.

Não aproveite sua estadia conosco. Eu devo ficar sozinho agora.

— Prócer Skall dos Falecidos

UMA CURTA HISTÓRIA ✦ DA MORTE ✦

Os Falecidos são uma facção muito antiga, antecedendo até mesmo os Desolados. O fato é que muitos alegam que essa foi a primeira facção, velha como a própria Morte. Uma coisa é certa: não há Prócer mais velho do que Skall, nem que tenha reinado tanto tempo. Veja, Skall não é somente o Prócer dos Mortos, ele é o *fundador*.

Claro, nenhum Falecido deveria fazer algo como proclamar-se. Isso soaria como excesso de orgulho, o que um chapa poderia tomar como um sinal de emoção. Os Mortos, conhecidos por seu estoicismo, podem dar a impressão de serem muito chatos. Eles raramente falam sobre coisas que não envolvam a morte, então eles nunca se preocupam em discutir o "nascimento" de sua facção. Nem mesmo é engraçado chamar um de "parvo", porque ele não se eriça, não se ofende. Um aspirado pode se deprimir só de pensar um pouco sobre isso.

Isso é estranho — Os Falecidos nunca parecem se deprimir, ao menos a maioria deles. Em contrapartida, um chapa também nunca os chamou de "felizes", os Mortos parecem um tanto *satisfeitos* com as coisas. Nunca animados ou tristes, nunca irritados ou jubilosos, eles existem em um estranho equilíbrio.

Sempre foi desse jeito e sempre será, pelo menos é o que dizem os estudiosos sobre a história da facção. Ninguém consegue se lembrar de uma época em que os Falecidos não estivessem por aí — embora talvez os poderes possam, se um chapa se incomodar em perguntá-los. Os Mortos sempre tiveram uma se deram bem com outras pessoas e a maioria das outras facções. É difícil para alguém tão chato se ofender.

Mas isso pode acontecer, assim como há alguns anos, quando Karilla Mavasil, uma notória dos Sensitivos quis experimentar a morte, a "derradeira experiência". Ela foi até os Impiedosos, que a ajudaram prontamente — mas então os Mortos não a trouxeram de volta. A coisa toda teria iniciado uma guerra se os Falecidos tivessem realmente se importado quando os Sensitivos roubaram o corpo de Karilla do Mortuário, a sede dos Mortos em Sigil. É claro eles teriam dito algo se eles soubessem que a Sociedade planejava ressuscitá-la. *(Os Falecidos não suportam regressão intencional. — Ed.).* Em vez disso, eles calmamente balançaram suas cabeças, suspirando. E Karilla hora ou outra iria se juntar a eles de qualquer forma.

A maioria das facções, fora os Sensitivos, ignora os Falecidos, já que os Mortos causam poucos problemas. *(Embora, ultimamente, pareceram interessados em criar problemas para os Primorosos no Salão dos Oradores, — Ed.).* Algumas facções até admiram o ponto de vista mórbido dos Mortos. Os Desolados e a Patrulha da Perdição ambos gostam dos Falecidos por várias razões. Membros da Patrulha da Perdição também veem a morte (embora de uma forma diferente) como o objetivo do multiverso. Os Desolados — bem, eles gostam do desespero que a morte causa.

Os Falecidos não podem afirmar gostar de nenhuma outra facção, nem desgostar delas. Claro, novatos tendem a ter mais essas emoções do que os notórios. Ainda sim, mesmo os membros do alto escalão da facção têm sido conhecidos por sentir compaixão moderada ou certa alegria nas atividades sem sentido de outras facções. Se eles *pudessem* desgostar de outras facções, suas primeiras escolhas incluiriam os Sensitivos, os Primorosos e os Signatários, todos que valorizam as duas grandes falsidades sobre si e da vida. Os Predestinados, Harmonium, e Anarquistas também falham em tentar encontrar alguma simpatia dentre os Mortos, porque eles querem muito, trabalham muito duro e se sentem muito fortes. Impiedosos se provam menos agradáveis como aliados do que um vândalo poderia pensar: enquanto eles ajudam a morte, eles falham em reconhecer que já estão mortos onde estão. Notórios dos Falecidos desdenham da paixão dos Impiedosos por justiça e sua inclinação por acelerar o processo natural de morte.

Os Guvners, Soberanos, e Cifrários todos mostram potencial, dizem os Falecidos, porque eles valorizam a aprendizagem. Em algum momento eles irão descobrir a verdade e admitirão que estão Mortos também. Os Athar e os Seguidores do Caos tendem ao desespero e a atitudes cruéis, mas permanecem um pouco entusiasmados demais com seus pontos de vista para o gosto da maioria dos Falecidos. Se os Mortos quisessem admirar alguém, eles escolheriam os Desolados e a Patrulha da Perdição — as três facções formam uma pequena e elegante tríade da fatalidade.

Não espere que muitos novos planos surjam no Mortuário. Mudanças dentre os Mortos acontecem bem lentamente. Eles mantêm a estabilidade porque olharam para apenas um líder por tanto tempo e também devido a sua filosofia não combativa. Como diz o ditado: as únicas certezas da vida são a morte e os impostos; enquanto os Predestinados coletam o último, somente os Falecidos têm a sombra do anterior. Todo mundo morre ou pode morrer um dia, então todos são um membro em potencial da facção.

✦ PRÓCER SKALL ✦

Lich macho planar (anteriormente humano?)
Mago de 19° nível, Falecido (prócer)
Neutro e mau

FOR	12	INT	20	HP	87	19 DVs
DES	11	SAB	20	CA	0	
CON	N/A	CAR	10	TAC0	5	

EQUIPAMENTO: os MDMs deveriam dar a Skall os itens necessários para cada situação uma vez que ele teve centenas de anos para obter esses itens de quase todos os planos conhecidos.

MAGIAS/CÍRCULO: 10/10/10/5/5/3/3/3/1.

PODERES: na sua idade, Skall conhece *muitas* magias. O MDM deve escolhê-los adaptando-os para cada ocasião. O Prócer tem mais servos mortos-vivos — e criaturas viventes estranhas — do que a maioria poderia imagina, incluindo um familiar: um tanar'ri glabrezu. Ele tem as habilidades padrão da facção e de lich; Guias para o último seguem abaixo e na página 57. O MDM pode escolher outras habilidades de lich se necessário. *(Veja detalhes no Livro dos Monstros™ e no Guia Van Richten's Para o Lich de Ravenloft™. — Ed.)*

Não há muitas pessoas que sabem que Skall é um lich. Ele normalmente passa mais tempo na sede da facção no Plano de Energia Negativa do que no Mortuário. Skall quase nunca frequenta reuniões de próceres em pessoa — ele raramente visita Sigil na verdade. Alternativamente, ele usa uma forma avançada de *projetar imagem;* que tem o dobro da duração do que a magia normal e permite que sua imagem atravesse fronteiras planares.

Quando Skall se projeta, e quando viaja em pessoa, ele se camufla com ilusão — normalmente várias ilusões, precedidas por disfarces gerados por *alterar forma* ou *metamorfosear-se* para enganar aqueles que podem ver através de ilusões. Skall normalmente toma a forma de um humano macho, levando um chapa a imaginar o que ele costumava ser. Para encontros de Prócer, ele gosta de aparecer como uma simples capa preta com o símbolo dos Falecidos flutuando acima. (Somente alguns notórios o viram sem disfarce.) Todas suas formas falam em uma voz seca, monótona e ecoante.

Não é surpresa que Skall possa manter sua verdadeira natureza relativamente escondida. Veja, os mortos não falam muito sobre ele. Eles apenas reconhecem que ele avançou bastante na longa estrada para a Morte Verdadeira. E se o povo descobrir, qual o problema? Não é como se Skall quisesse ferir alguém. Claro, ele é maligno, mas somente aos olhos das pessoas que comparam "bondade" com respeito pela vida. Embora determinado a seguir com seus objetivos, Skall não está com pressa para completá-los, então ele raramente se comporta de maneira maligna.

TODO MUNDO PERTENCE AOS FALECIDOS NA VERDADE — MAS NEM TODOS SABEM DISSO.

— PRÓCER SKALL

Nenhum jogador ou grupo deveria tentar combater contra Skall; os que o fazem não deveriam vencer. Qualquer criatura com menos do que 5 DVs (ou abaixo do 5° nível) que vê a verdadeira forma de Skall precisa ter sucesso em um teste de resistência contra magia ou fugirá em terror por 5d4 rodadas. *(Skall pode escolher não usar este poder, entretanto. — Ed.).* Quando o lich obtém sucesso em um ataque (uma vez por rodada), o frio de seu toque causa 1d10 pontos de dano; além disso, a vítima precisa fazer um teste contra paralisação ou ficará imóvel até que a paralisia seja dissipada.

Pelo motivo de Skall ser um lich de idade e nível avançados, ele tem três habilidades especiais. Lançamento de Magias Aumentado o permite lançar o dobro de magias de 1°, 2° e 3° círculos que seu nível permitiria. Ele pode *animar mortos,* simplesmente tocando um corpo, fazendo com que ele volte como um zumbi ou esqueleto. Essas criaturas se diferenciam das demais porque cada uma tem 2 DVs e, enquanto estão a pelo menos 60 metros de Skall, sacerdotes testam seus poderes da fé contra liches.

A terceira habilidade de Skall é a mais extraordinária. Ele pode emitir uma chama de energia negativa de seus dedos, causando 3d10 pontos de dano de frio em qualquer pessoa que tocar. Como esse *fogo-frio* se manifesta do Plano de Energia Negativa, ele causa dano em criaturas e objetos que normalmente são imunes ao frio. A energia também penetra em proteções de itens mágicos, se o usuário falhar em um teste de resistência contra morte. Skall pode produzir fogo-frio como uma chama verde azulada que pode ser atirada (com alcance de uma adaga).

Alternativamente, ele pode depositar esse fogo-frio dentro de um, ou metade de um, crânio. Qualquer pessoa que toque esse objeto sofre 3d10 pontos de dano. O efeito permanece por 30 dias dentro de um crânio. *(É claro, uma magia* permanência *poderia estender o efeito indefinidamente. — Ed.). Dissipar magia* extingue o *fogo-frio.*

Em adição às defesas especiais de todos os liches, Skall regenera 5 pontos de vida por rodada — mesmo se estiver sendo queimado e suas cinzas espalhadas. *(Para cada 3 metros de área de dispersão, ele leva um mês para se regenerar. — Ed.).* Destruir o filactério de Skall neutraliza suas defesas, mas essa ameaça parece remota; ele a esconde na cidadela dos Mortos no Plano de Energia Negativa.

Muitos Falecidos sabem que Skall está trilhando seu caminho para se tornar um com a Morte Verdadeira, mas que ele continua por perto por conta do seu senso de dever. Ele se sente compelido a iluminar o máximo de parvos possível sobre o caminho da morte, então eles eventualmente devem alcançar a Morte Verdadeira. Enquanto isso tempo, ele continua se esforçando para saber tudo e não sentir nada. Aqueles que prejudicam ou ofendem o prócer tendem a desaparecer – por vezes imediatamente, por vezes um ano ou mais após o fato. Skall providenciou seus avanços para o próximo estágio da morte ou simplesmente será ao seu tempo? E quem pode prever o que irá ofender um ser virtualmente sem emoção?

✦ ⊕ MORTUÁRIO ⊕ ✦

As ruas ao redor do Mortuário, lar dos impuros de Sigil, parecem lotadas de tabernas e pensões baratas. Muitos dos pobres da área ganham um troco extra trazendo cadáveres para os Falecidos. Esses Coletores, como são chamados, recebem uma ninharia por cada corpo que trazem; vários pequenos grupos patrulham regularmente o Cortiço e o Fosso, onde pessoas morrem em massa todos os dias.

O Mortuário fica entre a Vereda Sombranegra e a Praça Coletores de Trapo, em uma parte funesta do Cortiço. Toda a área imediatamente ao redor parece escura e sombria: perfeita para os Falecidos. A estrutura sinistra se assemelha a uma cúpula baixa e ameaçadora, com aglomerados de abóbadas sem janelas ao redor. Contrafortes pretos espetados irradiam do centro. Embora quase 250 Falecidos possam morar lá com um conforto razoável, o Mortuário normalmente abriga apenas de 50 a 200, tornando-o uma das sedes de facções mais escassamente povoadas que oferece moradia. Muitas áreas permanecem vazias por horas a fio; no entanto, os escritórios da facção em uma torre permanecem muito ocupados durante o dia e os Mortos adormecidos enchem os dormitórios à noite.

O Mortuário possui muitos portais — uma característica importante, pois os Falecidos preparam cadáveres (através da mumificação, embalsamamento, etc.) e os enviam para cemitérios em outros planos ou os enviam para o Plano Elemental de Fogo para cremação. Sem os Mortos não haveria espaço para morar em Sigil!

Vândalos se aproximando do Mortuário para um funeral notam primeiro um monumento ao ar livre ou memorial público. Por uma taxa, os Falecidos adicionam os nomes de aspirados perdidos a este Rol dos Mortos. As pessoas vêm preenchendo o memorial com pequenos nomes esculpidos há séculos.

Passando pelo portão da frente e subindo os degraus principais os visitantes chegam ao Salão Principal. Convidados importantes ou funerais acontecem aqui *(Os corpos são entregues através do portão menor na parte de trás do edifício. — Ed.)*. Este salão impecável é reservado apenas para uso cerimonial. Cinco Falecidos ficam de guarda aqui o dia todo (apenas dois à noite) e também atuam como guias para qualquer visitante com negócios em outras partes do edifício.

Um vândalo não vai muito longe sem perceber as hordas de mortos-vivos perambulando pelo Mortuário. Mortos-vivos de livre arbítrio como vultos, aparições e espécimes mais poderosos geralmente evitam áreas públicas. Mortos-vivos menores como esqueletos e zumbis servem à facção como trabalhadores. Culpe-os pelo cheiro de anti-séptico do lugar — parece que os Mortos gostam das coisas surpreendentemente limpas. No entanto, não há limpeza que possa remover o cheiro empoeirado que o tempo deu ao Mortuário, nem seu odor subjacente à decomposição.

Grupos fúnebres passam do Salão Principal por uma câmara central (reservada para reuniões de Falecidos) para ver os que partiram no Salão do Memorial ou em uma antecâmara. O grupo então se move para uma das meia dúzia de câmaras de enterro que circundam o perímetro do piso principal. Um frio surge das lajes negras desses quartos sombrios e silenciosos. Os portais daqui levam a mundos primários proeminentes e a locais nos planos exteriores neutros: Arcádia, Mecânus, Aqueronte, Limbo, Ysgard e Pandemônio.

Além dos guardas no Salão Principal, seis Falecidos estão de serviço em uma sala de guarda perto de uma área exclusiva para Falecidos no andar principal. Aqui, uma sala de registros armazena informações sobre enterros e membros da facção. Ela leva a uma biblioteca cujas centenas de livros e pergaminhos dizem respeito a mortos-vivos, filosofias da morte, práticas funerárias, listas de túmulos e magia necromântica. No final do Mortuário (também acessível apenas aos membros da facção) fica a cozinha, o refeitório, uma sala de convivência e dormitórios de Falecidos (cada um com 1d20 Mortos). No andar de cima, há mais dormitórios e salas de convivência.

Os Mortos realizam a maior parte de seu trabalho na parte central do andar superior. Em uma sala eles recebem, registram e classificam os cadáveres antes de enviá-los para a adjacente câmara de embalsamento. Também estão próximas duas câmaras onde os Mortos preparam corpos para o enterro. *(Uma contém um portal vindo da prisão; os eficientes Impiedosos mandam prisioneiros mortos direto para o Mortuário — Ed.)*. Várias câmaras de enterro especiais neste andar mantêm portais para os Planos Superiores e Inferiores.

Em uma das alas fica uma câmara do conselho, aonde o secretário do prócer conduz reuniões. Painéis escuros cobrem suas paredes, interrompidos por um enorme símbolo de cobre dos Falecidos. A mesa de mogno profundo que domina a câmara possui uma alavanca secreta que abre um alçapão para a sala de registros da facção logo abaixo.

Também nesta ala se encontra o arsenal da facção, que pode equipar cerca de 100 mortos. *(A facção também pode equipar membros em seus arsenais principais nas catacumbas do Mortuário, fortemente protegidos por mortos-vivos. A partir de lá, um chapa pode se mover para as necrópoles e criptas que os Mortos mantêm pela Jaula. As catacumbas do Mortuário são ditas esconder inúmeros portais, especialmente para os reinos dos poderes da morte — Ed.)*.

Ao lado do arsenal está o escritório do Secretário Trevant. Esta luxuosa câmara lembra um caixão — sua madeira polida é acentuada por acessórios de bronze e cortinas de tecido macio. Durante o dia, Komosahl Trevant — secretário nomeado por Skall e segundo em comando — trabalha aqui com dois guarda-costas de alto nível. Trevant lida com os negócios diários e os assuntos da Sigil, permitindo tempo à Skall para planejamentos de longo prazo e reuniões de próceres.

** A aventura de Planescape* A Fronteira Eterna *descreve o Mortuário com mais detalhes – Ed.*

KOMASAHL TREVANT

Humano macho planar
Mago de 12º nível, Falecido (fator)
Neutro e mau

FOR	11	INT	18	HP	39
DES	15	SAB	17	CA	2
CON	14	CAR	16	TAC0	17

EQUIPAMENTO: *braceletes de defesa (CA 2), anel de repelir magias, varinha de dardos místicos, 10 contas de força.*
MAGIAS/CÍRCULO: 4/4/4/4/4/1.
PODERES: o grimório de Trevant possui a maioria das magias necromânticas e de adivinhação, além de encantamentos e alterações. Ele evita ilusões e evocações e tem as habilidades padrão de mago e da facção.

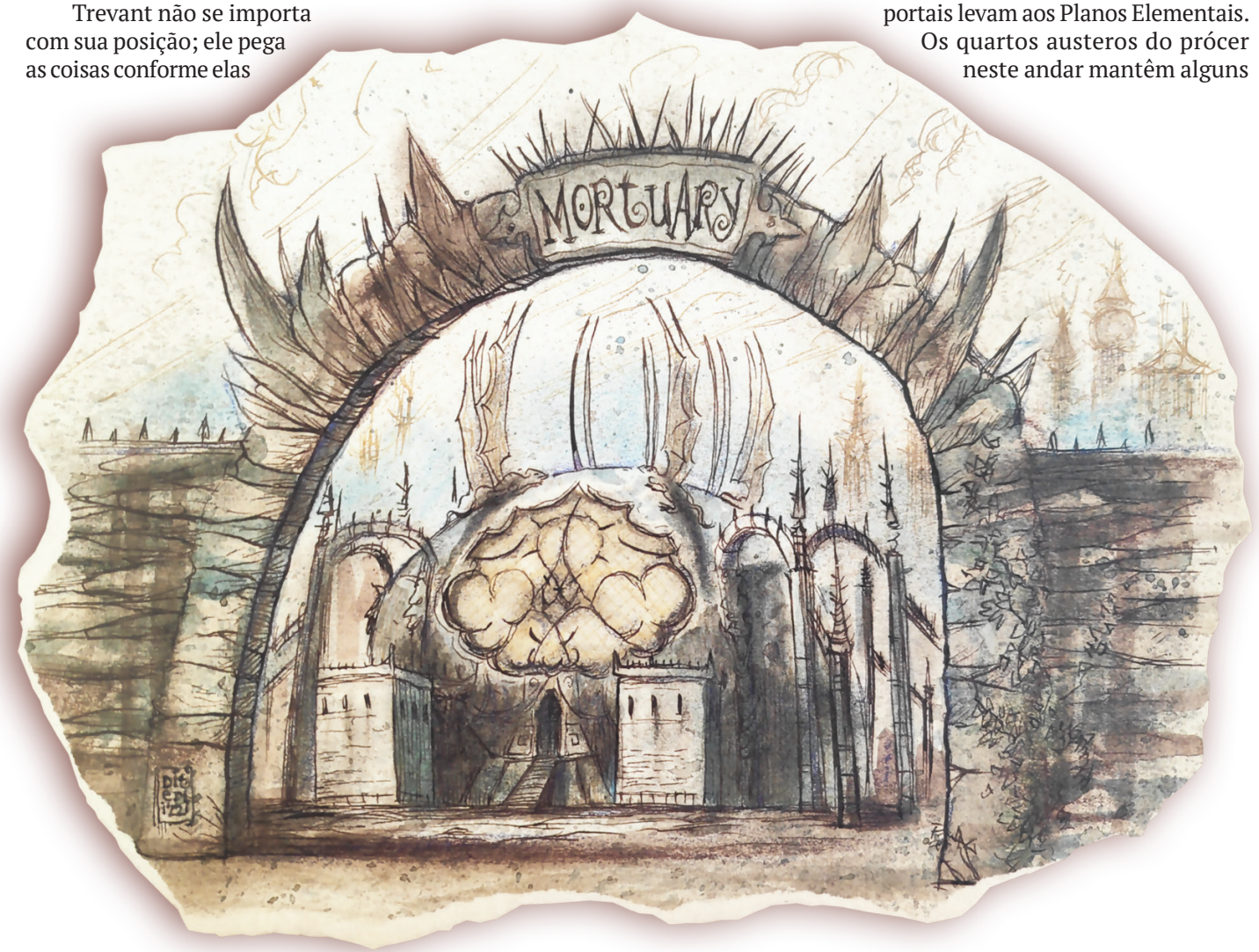
Trevant é um mago sério e erudito de meia-idade que normalmente veste mantos luxuosos de veludo preto e seda roxa. Enquanto muitos Falecidos agem de modo frio e distante, Trevant parece relativamente carismático — pelo menos na superfície. Por baixo, ele é duro e manipulador.

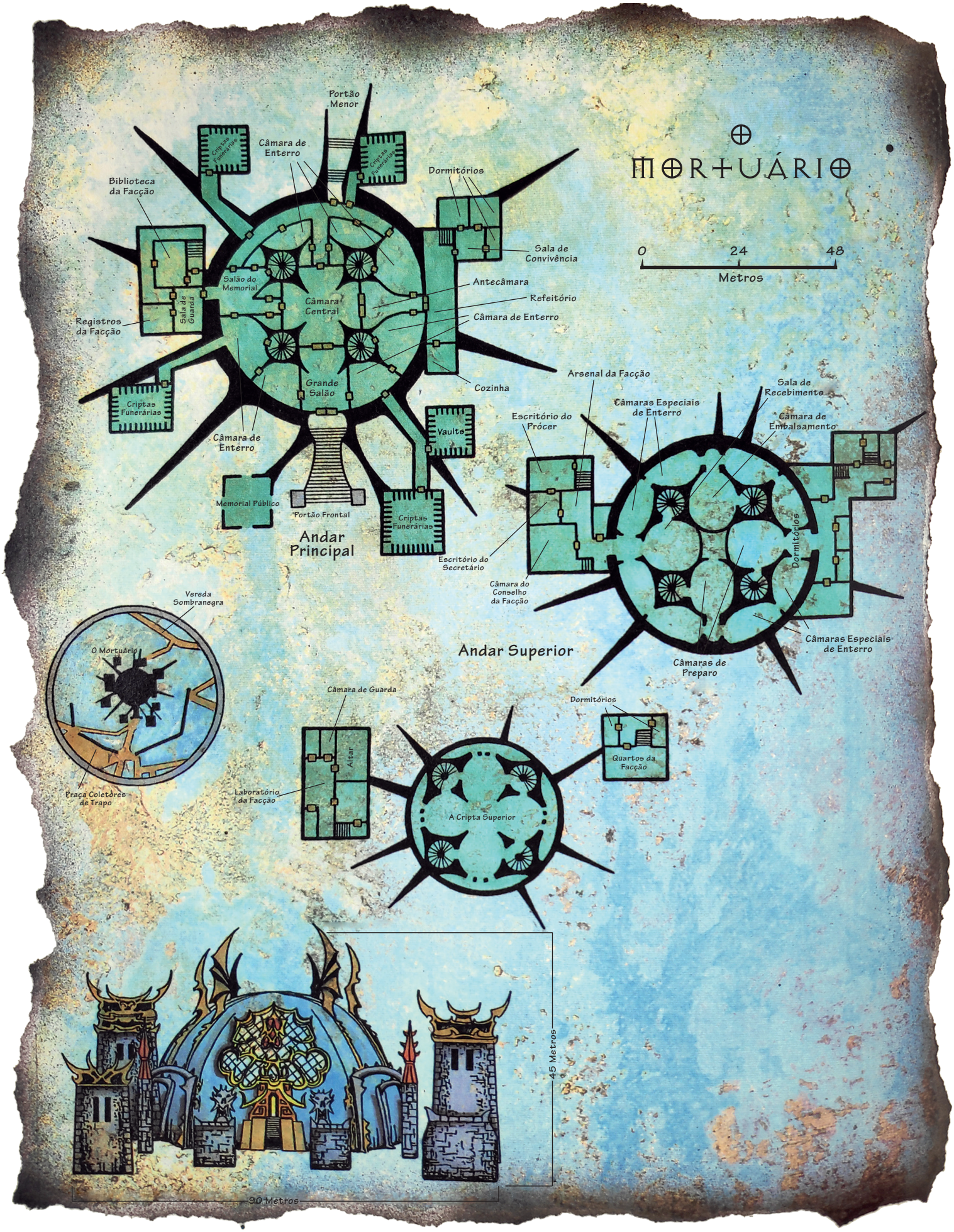
Skall não tem um bom imediato há séculos. Trevant sabe que Skall é um lich e ele mal pode esperar o dia em que o prócer o iniciará no próximo estágio da morte. O fato é que, no entanto, Trevant pareça ligado aos sentimentos para alcançar esse objetivo. Skall o usa por suas habilidades administrativas; deixar que o secretário lide com os detalhes dá ao prócer tempo para contemplar seu estágio atual da morte.

Trevant não se importa com sua posição; ele pega as coisas conforme elas ocorrem. Embora ele queira alcançar a Morte Verdadeira, ele considera que liderar a facção é uma parte destinada a esse estágio de sua existência. Este Iniciado do Primeiro Círculo (consulte «Filiação dos Falecidos», página 57) é o mais recomendado para se tornar prócer se Skall deixar o cargo (o que não é provável). Ele é sempre justo com os Falecidos — e severo com os inimigos da facção. *(Trevant considera que se opor aos Mortos é um sinal de que um miserável chegou ao fim de seu estágio atual de morte, então ele irá ajudar um inimigo a ir para o próximo. — Ed.).*

Próximo ao escritório de Trevant se encontra o escritório do prócer. Uma mesa domina a sala: um bloco do que parece ser granito com veios vermelhos a atravessa. Eles parecem pulsar como se sangue estivesse sendo bombeado deles. Estantes percorrendo as paredes abrigam artes raras, poções, pergaminhos e esconde cofres secretos que guardam tesouros raros. Um chapa pode encontrar Prócer Skall aqui cerca de 25% do tempo. Ele gasta a maioria do restante de suas horas na cidadela dos Falecidos no Plano da Energia Negativa; um portal leva a lá a partir do armário oriental dessa sala. Enquanto o prócer não está, seis zumbis ju-ju guardam a sala. À noite, depois que Trevant sai, *símbolos de medo* guardam todas as entradas dos escritórios. Entretanto, apenas porque o secretário não se encontra, a sala está escura e os zumbis estão presentes, não assuma que Skall não esteja aqui.

O andar superior do Mortuário, a Cripta Superior, possui uma enorme câmara logo abaixo da cúpula da estrutura. Das estreitas galerias ao longo de seu perímetro, portais levam aos Planos Elementais. Os quartos austeros do prócer neste andar mantêm alguns




MORTUÁRIO
0
24
48
Metros
Portão Menor
Câmara de Enterro
Criptas Funerárias
Biblioteca da Facção
Dormitórios
Sala de Convivência
Salão do Memorial
Sala de Guarda
Câmara Central
Antecâmara
Refeitório
Câmara de Enterro
Registros da Facção
Grande Salão
Cozinha
Criptas Funerárias
Vaults
Câmara de Enterro
Memorial Público
Portão Frontal
Criptas Funerárias
Andar Principal
Arsenal da Facção
Sala de Recebimento
Câmaras Especiais de Enterro
Escritório do Prócer
Câmara de Embalsamento
Dormitórios
Escritório do Secretário
Câmara do Conselho da Facção
Câmaras Especiais de Enterro
Andar Superior
Câmaras de Preparo
Vereda Sombranegra
O Mortuário
Praça Coletores de Trapo
Câmara de Guarda
Altar
Dormitórios
Quartos da Facção
Laboratório da Facção
A Cripta Superior
45 Metros
90 Metros

de seus bens pessoais. Embora o prócer não precise dormir, ele mantém uma cama aqui para as aparências. O quarto parece impenetrável para visitantes indesejados com sua *porta com fechadura arcana* enfeitada com um *símbolo de medo*, janelas trancadas por *muralhas de energia* protegidas por *símbolos de desesperança* e paredes e pisos construídos com argamassa especial para impedir a passagem de criaturas de fases ou etéreas. Além disso, o familiar glabrezu do prócer (Pl/♂ tanar'ri/10 DV/Falecido/CM) geralmente fica nos aposentos de Skall.

Um laboratório em frente à Cripta Superior é reservado para magos Mortos. Os Falecidos armazenam equipamentos alquímicos normais aqui, bem como componentes de magias e ingredientes de poções. Vândalos curiosos também encontrarão alguns magos e um punhado de guardas zumbi ju-ju no laboratório. Uma porta brilhante enfeita uma parede de pedra de uma sala de guarda da Cripta Superior: um portal permanente para a cidade de Xaos nas Terras de Fora. *(Ocasionalmente os Falecidos usam esse portal para contrabandear pessoas para fora da cidade a pedido do prócer — Ed.)*.

Seis Mortos em guarda garantem que apenas membros da facção usem o portal. Sacerdotes Mortos visitam um santuário próximo a esta câmara de guarda para suas devoções aos deuses da morte e assuntos relacionados. Um altar de pedra negra fica no centro do santuário, tapeçarias roxas e pretas decoram as paredes e brasas ardem nos cantos. Os Sacerdotes realizam ritos regularmente, dia e noite. A Alta Sacerdotisa dos Falecidos, Oridi Malefin, fica aqui quando não está ocupada com enterros.

Oridi Malefin

Tiefling fêmea planar
Clériga da Morte de 18º nível, Falecidos (fator)
Neutro

For	15	Int	16	HP	72
Dex	11	Sab	18	CA	5
Con	16	Car	13	TAC0	10

Equipamento: *anel do poder camaleão, pérola de sabedoria, cajado da serpente, amuleto de longos anos, cinto de força gigante de fogo,* armadura de cota de malha.
Magias/Círculo: 10/10/9/9/6/4/2.
Poderes: Oridi pode acessar magias de sacerdote de todas as esferas e tem as habilidades padrão de tiefling, clérigo e da facção.

De pele escura, Oridi tem um olho extra no meio de sua testa e uma longa cauda escamada. Seu rosto esquelético parece realmente velho, mas não chega nem perto de refletir seus dois séculos de vida. No passado Oridi pode ter adorado algum deus da morte. No entanto, tempos atrás ela se tornou um canal para as forças que esse tipo poder representa. De todos os Falecidos que um vândalo pode conhecer fora do Plano de Energia Negativa, Oridi é a que está mais próxima da Morte Verdadeira.

Os membros da facção veem a alta sacerdotisa realizando rituais regulares para os Falecidos e vagando pelos corredores. Ela parece mais morta do que muitos dos mortos-vivos ao seu redor. Se um chapa conseguir chamar sua atenção — apenas um Falecido tem alguma chance — Oridi pode compartilhar seus pensamentos sobre necromancia, procedimentos de enterro e a natureza da morte. Ela passou muitas décadas nesse estágio em particular, graças a seu *filactério da fé,* porque ela sente que este deveria ser o último antes da Morte Verdadeira. Ela acredita que atingirá esse objetivo final em uma ou duas décadas.

Um Falecido passando por uma crise de fé geralmente procura os conselhos de Oridi. Claro, ela pode ignorar o miserável. Em contrapartida, ela pode se virar e explicar as coisas em uma voz lenta que se assemelha a um vento frio e gemido. Conversar com Oridi ajuda um Falecido a entender o caminho dos Mortos — apesar de causar arrepios na espinha ao mesmo tempo.

Esconderijos: Falecidos consideram cemitérios, catacumbas e mausoléus locais de refúgio. Os Mortos entram nesses locais sem medo de seus guardiões mortos-vivos que atacarão qualquer querelante. *(Veja "Filiação dos Falecidos", página 57. — Ed.)*. Muitos membros da facção se reúnem em tabernas da Ala Inferior como o Caixão Branco e o Rato Salpicado, onde assinam "o Contrato" com miseráveis desesperados por troco: os Falecidos pagam uma ou duas moedas de ouro pela posse do corpo do pobre Enjaulado — depois que o miserável morre, é claro.

Dentro da Hierarquia

Vida entre os mortos — frase interessante, não é? Embora os personagens Falecidos ouçam muitas loucuras sobre o nome de sua facção, eles realmente não se importam de um jeito ou de outro com apelidos. Afinal, eles supostamente eliminaram toda emoção. Portanto, eles não se importam em ser chamados de Mortos, Defuntos ou até Presuntos (o último não é usado com frequência e nunca ao alcance da voz). Uma história ao redor da Jaula, no entanto, fala de uma primeva que se achava engraçada chamando-os de "Paletós de Madeira". Ela parou na manhã que acordou com um zumbi ao lado dela. *(As pessoas dizem que o zumbi usava um paletó de madeira, mas é difícil dar crédito aos Falecidos por tal senso de humor. — Ed.)*

INTERPRETANDO OS FALECIDOS

O que um chapa deve fazer entre os mortos? Depende de algumas coisas como raça, profissão e inclinação ética. Mas apesar das diferenças entre os vários alinhamentos, classes e raças da facção, os Falecidos andam juntos. Todos respeitam a morte e buscam conhecimento. As disputas na facção raramente duram muito — com exceção de uma.

Veja, alguns Falecidos esperam retornar à Vida. Estes chamados Esperançosos concordam com a filosofia principal dos Mortos: todo mundo existe em um multiverso da morte. A celebração da Vida ocorre apenas em um universo que os vândalos deste lado da cerca não conseguem encontrar. O Esperançoso, preso do lado errado, alcança o estado sem paixão da Morte Verdadeira porque logo além está a recompensa: vida. Outros Mortos consideram a visão Esperançosa tola e veem o grupo apenas como uma seita quieta. Um retorno à vida pode chegar a tempo. Se não, quem se importa?

Raça: a maioria dos Mortos é humana. Algumas facções dizem que é porque apenas os seres humanos são ingênuos o suficiente para seguir as crenças dos Falecidos, mas isso não explica a finitude dos membros não-humanos da facção de outras espécies de vida curta. Parece que pessoas com vida curta tendem a simpatizar com a filosofia dos Falecidos; eles veem a morte mais do que os outros, então se sentem mais próximos.

A maioria das outras raças primevas parece muito conectada à vida para considerar a filosofia dos Mortos. Por exemplo, é raro ver um elfo Falecido já que os elfos são um grupo longevo e geralmente apaixonado pela vida. Um elfo primevo que se junta aos Mortos chega para abraçar a morte e considera sua conexão com a natureza e a vida uma desvantagem que o impede de avançar para o próximo estágio da existência.

EU NÃO ME ESFORÇO PELO ESTADO IDEAL, POIS O ESTADO IDEAL É CAIR AUTOMATICAMENTE. AINDA SIM, EU NÃO IREI AVANÇAR PARA MORTE VERDADEIRA EM BREVE, POIS MEU SENSO DE DEVER ME MANTÉM AQUI.

— PRÓCER SKALL

Os severos githzerais podem parecer naturais para os Falecidos, mas eles têm muitas paixões a superar como seu ódio pelos githyanki. Tieflings e meio-elfos planares, ambos "pessoas deslocadas", geralmente aceitam o caminho dos Falecidos. No entanto, bariaures são muito despreocupados, extrovertidos e felizes para essa facção. Um bariaur precisa ficar terrivelmente deprimido para sequer considerar se juntar aos Mortos e geralmente essa depressão o mantém afastado, pois essa tendência emocional o tornaria inadequado.

Classe: muitos magos como exímios acadêmicos e intelectuais favorecem a introspecção dos Falecidos. Essa qualidade também atrai clérigos, embora aqueles que realmente se juntem se dediquem principalmente aos deuses da morte. No entanto, todos os clérigos Falecidos acabam nos gargalos: a devoção religiosa requer um pouco de paixão, mas progredir entre os mortos significa abandonar essa paixão. Clérigos (como Oridi) lentamente se tornam menos devotados a deuses específicos e mais devotados à morte como força.

Os Mortos atraem poucos ladinos ou guerreiros uma vez que essas profissões incentivam extravagância e emoção. O infrequente guerreiro Falecido, um guardião e não um cruzado torna-se um inimigo forte e implacável. Embora o ladrão Morto perca a paixão por roubar, ele ainda pode se esquivar com o melhor de si. O incomum bardo Falecido — em demanda em funerais — dedica-se a odes e hinos funerários que honram a morte em vez de celebrar a vida e ele analisa música e letra ao invés de apreciá-la.

Agora, alguns afirmam que os druidas não "pertencem" aos Falecidos mais do que bardos, mas um número surpreendente deles se junta. Veja, os druidas reverenciam a natureza e vêem a morte como uma progressão natural da vida. Toda vida termina na morte, certo? Uma vez que um druida olhe as coisas dessa maneira ele está pronto para aceitar toda a "vida" como meramente um estágio da morte.

Alinhamento: druidas também se inclinam para as visões dos Falecidos porque não se distraem trabalhando para o bem ou o mal, lei ou o caos. Esta posição neutra mostra-se comum entre os Falecidos. O fato é que quanto mais tempo um chapa permanece nos Mortos, mais seu alinhamento muda para neutro verdadeiro e apenas os personagens neutros podem alcançar a Morte Verdadeira. Os caóticos podem tentar brincar de Mortos por um tempo, mas qualquer grupo cuja filosofia se concentre em "nós" (como em "todos nós estamos mortos") não pode atrair pessoas caóticas por muito tempo. Reverenciar a morte não é não é popular entre pessoas boas.

Ainda assim, alguns Falecidos permanecem caóticos, ou bons, ou ambos. Um Morto caótico acredita que cada pessoa deve encontrar um caminho separado para a Morte Verdadeira. E, como pensar que todo mundo está morto não *conflita* exatamente com o bem, um Falecido bom guia a si mesmo e aos outros pacientemente ao longo do caminho para o próximo estágio da existência. A crença dos Mortos em um padrão ordenado para o multiverso atrai muitos que defendem a ordem, mas a aparente falta de respeito do grupo pela "vida" atrai o mal. Falecidos bem intencionados querem que seus semelhantes avancem com a morte — mas a maioria das pessoas acredita que é mau esperar a morte de alguém. Vai saber.

FILIAÇÃO DOS FALECIDOS

A maioria dos Falecidos se trata de novatos, pessoas que se juntam aos Mortos ao prometer diante de testemunhas servir a facção e declaram seu entendimento de que eles, como tudo no multiverso, deixaram a Vida para trás. Eles também tentam deixar suas paixões para trás e conseguem em graus variados. No entanto, a maioria deles nunca se aproxima da Morte Verdadeira. Novatos trabalham como coletores e assessores do Mortuário.

Aqueles com palavra (e pelo menos 4º nível) tornam-se factótuns, a quem os colegas Falecidos chamam de Iniciados. Os factótuns com classificação mais baixa são Iniciados do Quinto Círculo. Eles cumprem serviço de guarda, realizam missões conforme designados e acompanham visitantes e funerais.

Para a entrada no Quinto Círculo factótuns em potencial assistem aos seus próprios funerais, desapegando-se dos bens do mundo e fazendo as pazes com a família e os amigos. Factótuns com bom desempenho passam por uma nova iniciação para ganhar o Quarto Círculo e presumivelmente outro para prosseguir do Quarto diretamente ao Primeiro. A toada tem pouco a dizer sobre essas cerimônias secretas.

O Primeiro Círculo abriga o prócer e seus fatores além de aspirados como Trevant que avançaram diretamente para lá do Quarto Círculo. Então, e o terceiro e segundo círculos? Ninguém sabe, nem mesmo outros Iniciados. *(Exceto, presumivelmente, pelos de Primeiro Círculo. — Ed.).* A toada pelo Mortuário diz que o Terceiro Círculo consiste em mortos-vivos de menor autonomia como carneçais, vultos e aparições; liches, assombrações e vampiros supostamente compõem o Segundo. Uma coisa é certa: nenhum vândalo vivo pode ver através dessa sombra.

Habilidades da Facção: mesmo novatos colhem os frutos do Acordo com a Morte que evita que mortos vivos ataquem Falecidos. Além disso, todos os membros da facção têm somente 50% de chance em testes de ressurreição. *(um benefício ou uma desvantagem dependendo do ponto de vista. — Ed.).* Factótuns que avançam para o Quarto Círculo aprendem uma sombra perigosa: o Acordo com a Morte permite a Falecidos comandar mortos vivos como sacerdotes neutros. Iniciados do Quarto Círculo ganham o poder de sacerdotes de 1º nível para comandar mortos vivos e os aumentam sempre que eles ganham um nível. Sacerdotes desse círculo desfrutam de um bônus de +4 em todas as tentativas de controlar mortos vivos.

Quando em uma missão pela facção, um Iniciado de Quarto ou Primeiro Círculo pode requisitar ajuda de um grupo de mortos vivos (cujo total de Dados de Vida seja não mais que duas vezes seu próprio nível). Claro, o Iniciado primeiro precisa convencer seus superiores que ele precisa de ajuda, então comandar os mortos vivos com sucesso e posteriormente recompensá-los pelo serviço. O MDM determina a disponibilidade de um morto vivo e escala de pagamento, mas personagens não podem convocar aliados mortos vivos da facção mais de uma vez por aventura. Falecidos inteligentes não abusam desse pacto de serviço ou deixam que ele atinja a toada — um monte de vândalos poderia irar-se contra a facção como um todo se eles vissem rebanhos de mortos vivos marchando pelas ruas. Falecidos culpados por esse abuso podem de repente estar em meio aos mortos vivos.

✦ A TOADA ✦

Os Mortos não têm muitos planos hoje em dia. Nunca tiveram. Um chapa pode apostar que eles continuarão com suas funções no Mortuário e trabalharão para alcançar a Morte Verdadeira. E eles existirão. A única preocupação real deles envolve uma nova toada dos Mortos.

Pode ser que as pessoas estejam apenas sacudindo suas caixas de ossos porque gostam do barulho, mas rumores nas fileiras sussurram do "Plano Principal de Skall". As pessoas dizem que Skall quer converter todos, em todos os lugares, ao seu modo de pensar. Parece que ele descobriu que, para alguém alcançar a Morte Verdadeira, *todos* precisam alcançá-la — não é uma questão simples para vândalos que se consideram vivos.

Qual é a maneira mais fácil de fazer com que um chapa aceite que ele está morto? Matando-o. É o que Skall diz e ele supostamente está coletando corpos na cidadela dos Falecidos no Plano de Energia Negativa: centenas de mortos-vivos de vontade livre bem como milhares de mortos-vivos menores e um número semelhante de cadáveres esperando para voltar para servir sua facção. Supostamente o corpo de todos os Falecidos de todos os tempos (exceto aqueles que se desintegraram ou já foram mortos-vivos) espera na cidadela negra pelo chamado de Skall.

✦ A SOMBRA DO MDM ✦

Os Mortos sofrem de uma aflição chamada de Apatia. É claro que eles tentam perder suas paixões, mas alguns miseráveis têm sucesso *de mais* nisso. Eles eliminam suas paixões ao ponto de eles nem ligarem mais para tarefas básicas como comer. Alguns Falecidos chamam esse estado de Morte Falsa uma vez que seu vazio lembra os posteriores estágios da morte e um miserável para de avançar. A coisa é que ele alcançou o fim da linha — perdão pela frase — então ele nunca alcançará a Morte Verdadeira.

Alguns dos Apáticos se reerguem de novo, depois de conversar com a Alta Sacerdotisa Oridi, por exemplo, mas outros caem em desespero e se juntam aos Desolados. Alguns apenas perdem o vigor e morrem. Isso não é exatamente avançar em direção a Morte Verdadeira, mas pelo menos é uma mudança de cenário.

Outro ponto da sombra se refere a Prócer Skall. Claro que os Iniciados já sabem que ele pode erguer corpos como zumbis e esqueletos apenas com um toque. Contudo, ele também pode criar mortos vivos com vontade livre como vultos através de uma cerimônia que apenas ele conhece. O prócer usa essa habilidade secreta de lich para criar os membros do Terceiro Ciclo. Ele convida Iniciados promissores do Quarto Ciclo para reuniões para "discutir seu avanço". Depois de uma cerimônia, membros do Terceiro Círculo continuam a ficar mais poderosos assim como um aspirado normal ganha experiência e poder. Skall diz a eles para esconder sua verdadeira natureza e posição. Então, o que parece um Falecido normal (embora isso possa exagerar o uso do termo) de Quarto Círculo pode ser um morto-vivo! Fora do Primeiro Círculo ninguém sabe da sombra disso!

Os Predestinados

Eu fiz 57 anos semana passada, porém admito que pareço mais velho que minha idade. Afinal, eu já fiz o suficiente para duas vidas. Mas eu fico feliz em dizer que meu braço da espada continua forte como sempre — bem, talvez um pouquinho mais lento. Minhas costas continuam firmes e fortes, apesar de alguns primevos miseráveis duvidarem de mim. Ele conseguiu a barba e o bigode, mas certamente não o cabelo — eu tenho saudade do meu rabo de prata *e* da pele de cornugon que eu o amarrava.

Mas não é sobre a minha aparência que eu quero conversar. Eu tenho planos para a Cidade das Portas. Então não saia espalhando a sombra que eu estou prestes a te contar e não irei procurar por você. Justo, né?

Eu estou em Sigil há apenas um ano. Mas eu sou bom em entender os meandros das coisas e não foi muito depois que eu cheguei aqui que percebi que os Predestinados precisavam de um novo prócer. Ah, eles tinham uma, tudo bem. Emma Fazcarvalho era o nome dela — uma anã que já estava mais pra lá do que pra cá. Marquei uma entrevista com ela, contei algumas coisas que pensei que ela deveria saber e mencionei que ela deveria me escolher como seu substituto quando renunciasse na próxima semana. Naturalmente, ela o fez.

Então, agora eu sou um prócer. Mas minha história é tão nobre que os parvos continuam me chamando de "o Duque" e eu não ligo nem um pouco — isso me lembra de minhas raízes em Toril. Claro, alguns Captores se opuseram a eu recitar o juramento do cargo poucos minutos depois de recitar o juramento de iniciação. Mas eles não podiam me parar; ninguém jamais conseguiu. Eu *sempre* sigo meu caminho. Ainda estou para conhecer o parvo que possa me parar. Apesar disso vou admitir, algum tempo atrás, eu conheci uma sangue — Alisohn Nilesia, a jovem prócer dos Impiedosos. Eu não sei o que fazer com ela.

Erin Darkflame Montgomery me interessa também. Ela é bonita, é verdade, apesar de me deixar com calafrios. Uma força a ser considerada — e uma rica por sinal. Seus Sensitivos miseráveis estão por toda a cidade. Veja, os Predestinados são os responsáveis por coletar os impostos e eu acho que está na hora de aumentarmos para alguma coisa um pouco mais... *justa*. A melhor parte é que isso é tão fácil quanto extorquir no Bazar. Examinar nossos registros fornece toda a sujeira que eu preciso: uma parcela perdida de um empréstimo, uma declaração de imposto extraviada e eu os tenho nas mãos.

Não sou apenas eu sacudindo a caixa de ossos — os Predestinados têm a tradição de pegar o que querem através de todos os tipos de pequenas brechas. Não há sombra que a facção tenha fechado uma faculdade por estar uma semana atrasada com sua hipoteca — foi assim que o Salão dos Registros se tornou nossa sede. Ah, os miseráveis chorões da faculdade nos culparam por avançar um pouco a data de vencimento, mas se fizemos ou não, não é o problema.

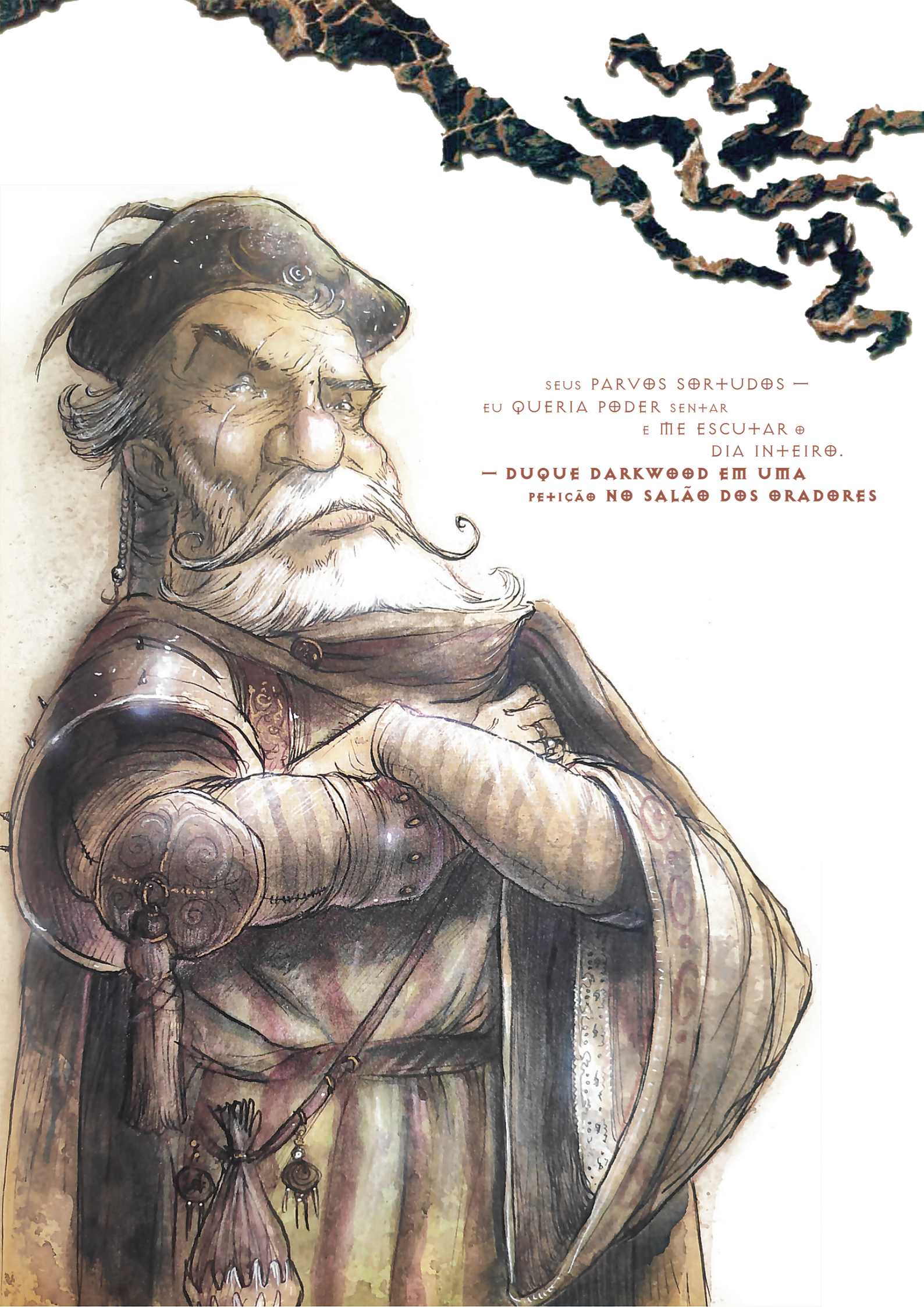
Eles chamam os membros dos Predestinados de "os Captores" e "os Desapiedosos". Bem, eu peguei e minha facção aplaudiu. Os poucos que reclamaram participaram de uma conversa rigorosa — e tiveram uma multa pesada. Eu não tolero gemidos e serei enforcado se paparicar qualquer um em *minha* facção. Somente porque eu sei *exatamente* o que eu quero que qualquer coisa que eu faço parece magnífica para as massas influenciáveis. Eu digo a você, saber o que você quer — e depois ir atrás disso — é o segredo para ganhar o multiverso.

Eu sei disso e agora você também. Então vá em frente e pegue; tudo lá está para pedir... ou exigir.

— Prócer Rowan Darkwood

SE OS CAPTORES ESTÃO TÃO DETERMINADOS A PAGAR SUAS DÍVIDAS EM VIDA, POR QUE ELES PECHINCHAM NO PREÇO?

— O EDITOR



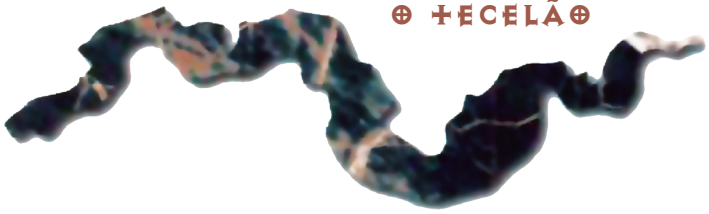
SEUS PARVOS SORTUDOS —
EU QUERIA PODER SENTAR
E ME ESCUTAR O
DIA INTEIRO.

— DUQUE DARKWOOD EM UMA
PETIÇÃO NO SALÃO DOS ORADORES

OS DESAPIEDOSOS DE SIGIL

Pergunte a um chapa em Sigil o que ele prefere fazer: lutar contra um marilith ou receber uma visita dos Predestinados. Nove em dez irão escolher o demônio. Isso é o que as pessoas pensam dos Predestinados na Jaula — eles exibem uma estranha combinação de ódio, medo e respeito. E, acompanhando a Regra de Três do multiverso, há três razões para essa atitude.

TAXE ME O QUANTO VOCÊ QUISER, CAPTOR — EU CONTINUAREI TENDO A MINHA DIGNIDADE!
— SURLIBON, O TECELÃO



Primeiro e mais importante, as pessoas são cascudas sobre a filosofia da facção: pegue o que você puder e lute pelo resto. Os Predestinados acreditam que um chapa pode colocar uma reivindicação para o multiverso simplesmente sabendo o que ele quer, descobrindo como conseguir e sendo forte o suficiente para pegar. Os membros da facção sabem cuidar de si mesmos. A maioria das pessoas não pode proteger o que tem, mas respeita essa auto-suficiência e igualmente não conseguem proteger tendo medo. Afinal, um parvo nunca está certo de quais tipos de conhecimento perigoso e habilidades poderosas um Captor tem debaixo do chapéu.

O segundo e terceiro motivos decorrem das responsabilidades dos Predestinados no bom funcionamento da Jaula. A facção controla o Salão dos Registros, o centro administrativo de Sigil onde as pessoas registram e procuram por escrituras, nascimentos, mortes e todas as transações de negócios — por uma boa taxa, é claro. Os predestinados coletam todas as taxas da Cidade das Portas. Muitas vezes com um pouco de entusiasmo demais para o parvo normal. Naturalmente, há uma taxa para tudo: imóveis, renda, bens, estabelecimentos, imateriais, coisas desagradáveis (muitas brigas acontecem no Salão dos Oradores, justamente o que *constitui* uma coisa desagradável em Sigil) e até multidões (especialmente as massas pobres do Cortiço, que não podem pagar — vai entender). Esses trabalhos rendem à facção um pouco de respeito contaminado pelo medo — um parvo não se atreve a tratar mal um Captor ou pode ficar devendo 50.000 po em "impostos atrasados" — mas também gera uma boa dose de rancor.

Os Captores já estão em Sigil há algum tempo; sempre houve a necessidade de registradores e coletores de impostos na Cidade das Portas. No entanto, antes que Duque Darkwood entrasse e virasse tudo de cabeça para baixo, a facção adotava uma abordagem nos bastidores da vida e da política em Sigil. Eles ficavam na deles, manipulando os outros com informações e taxações para obterem o que precisavam. Independentemente do aumentar ou diminuir das outras facções, o número de Predestinados permanece relativamente estável — atualmente por volta de 34000 membros.

Não há muito mais conhecido sobre a história dos Desapiedosos, embora se diga que há mais rabiscado na *História Secreta de Sigil*. Mantidos e preservados por todos os próceres desde o início dos Predestinados, esses tomos misteriosos registram, em mínimos detalhes, todos os segredos e informações sensíveis recolhidas pelos Captores em toda Sigil. Muitas vezes, a sombra faz pouco sentido para a maioria dos novatos, mas para os *escavadores* da facção (notórios que analisam cuidadosamente os dados e juntam segredos), não há informações inúteis — apenas informações que podem demorar um pouco para *se tornarem* úteis.

Duque Darkwood é prócer há menos de um ano, mas sua atitude arrogante e exigente já infectou muitos Captores. Ele estabeleceu escritórios em cada uma das seis alas de Sigil assim como bases de cobrança de impostos e agora envia seus Captores para recolher impostos duas vezes por mês, em vez de apenas uma vez. Embora os impostos sejam cobrados metade da quantia usual, a taxa de cobrança é a mesma, o que, é claro, dobra o troco dos Predestinados. Claro, as outras facções mantêm os olhos abertos de modo que maiores aumentos nas taxas necessitem ser colocados em votação do Salão dos Oradores. Ainda assim, no ano passado, houve mais do que do que um grupo ou outro diante dos Guvners para apresentar queixas sobre os Predestinados.

Darkwood faz questão de descobrir tudo o que pode sobre os queixosos. O duque tem cerca de duas dúzias de notórios conhecidos como escavadores que atuam como seus fatores, sangues que funcionam como seu braço direito. A maioria é conhecida apenas pelo Duque, o que tende a deixar um miserável nervoso na Jaula — o parvo com quem ele está compartilhando sombras em um bar pode ser um escavador. Os escavadores são conhecidos por vasculhar as ruas da Jaula e os cofres do Salão em busca de informações para ajudar Darkwood a intimidar ou atacar seus oponentes.

Entretanto, um escavador é muito extravagante para se encaixar no molde secreto — o deva astral Ziporath (Pl/♂ deva/DV 12/Predestinados/NB). Ele caiu da afabilidade celeste há quase um século e se dedica aos Predestinados desde então. Ele é um sujeito colorido, muitas vezes encontrado perambulando em Sigil, sondando aspirados em busca de informações sem revelar ninguém além de si mesmo. Seu charme malandro e o Carisma extremamente alto (19) geralmente garantem o sucesso, principalmente entre as mulheres.

Darkwood sabe quem normalmente está na sua cola. Os Predestinados se dão bem com a Liga Livre, pois a filosofia dos Soberanos de "Deixe-me quieto" é similar a atitude dos Captores de "Cada parvo por si mesmo". O fato é que a

DIGNIDADE? HMMM...
— O CAPTOR TENDO UMA IDEIA PARA UMA NOVA TAXA

Liga Livre e os Predestinados frequentemente trabalham juntos, embora em uma base estritamente monetária — um novato pode ser contratado como mercenário pela outra facção, por exemplo. Recentemente, o Duque descobriu que alguns Teimosos estão perturbando os Soberanos e por isso está tentando criar uma maneira de ajudar a Liga Livre — desde que os Soberanos possam oferecer algo em troca. Se acontecer de uma guerra vir, os Impiedosos certamente ficariam do lado dos Harmonium. A Morte Rubra gosta da política dos Predestinados, de um chapa ser responsável por suas próprias ações — sem se queixar de ser prejudicado — mas eles simplesmente não podem ignorar a falta de fé dos Captores na lei ou na justiça.

Os Captores têm vários bares e pardieiros por toda Sigil que servem como refúgios para os membros da facção, incluindo a Lágrima do Barghest, o Coração de Ferro e os Braços de Heshter, todos encontrados na Ala dos Eruditos. Cada local tem um porão protegido reservado para uso exclusivo dos Predestinados, não participantes dos Predestinados não são admitidos sem a aprovação de pelo menos três membros da facção.

PRÓCER
✦ ROWAN DARKWOOD ✦

Humano macho primevo
Dual-Classe 19º nível de ranger/20º nível de sacerdote de Heimdall, Predestinados (prócer)
Caótico e bom

FOR	20	INT	17	HP	104
DES	17	SAB	20	CA	–3
CON	20	CAR	18	TAC0	2

EQUIPAMENTO: *espada +2*, *matadora de gigantes*; *anel de proteção +5* (não é eficaz com armadura); *anel de teletransporte*; *cota de talas +3*; *buraco portátil*; *pedra ioun* vermelha (respiração na água); *broche do escudo*; poções de *controle* e *crescimento de gigantes das colinas*.
MAGIAS/CÍRCULO: 11/11/10/11/7/5/2
PODERES: Darkwood é imune as seguintes magias: *causar medo*, *encantar pessoa*, *comando*, *esquecimento*, *amizade*, *imobilizar pessoas*, *hipnotismo*, *raio de enfraquecimento* e *aterrorizar*. Ele tem acesso as esferas: todas, combate, adivinhação, guarda, proteção, convocação e solar. Seus poderes garantem a ele a habilidade de ver em até 100 metros, dia ou noite, e escutar qualquer som dentro de 500 metros. Além das habilidades padrão de ranger, ele tem empatia com animais com teste de resistência de -6 e pode se esconder nas sombras e se mover silenciosamente com 95% (em couro cravejado ou menos, metade em terras sem árvores). Os inimigos da espécie de Darkwood são gigantes. Finalmente, ele tem habilidades padrão da facção.

Muitos dos que conhecem o Duque em carne e osso ficam mais impressionados do que esperavam. A estatura de 1,93m é magra, mas muscular — ele parece tão rápido quanto um gato infernal e igualmente forte. Seu rosto é áspero e bronzeado, suas mãos e braços estão marcados com cicatrizes permanentes, um lembrete para toda a vida de seu embate com um dos tenentes dos Nove Senhores de Baator. O fato é que uma dessas cicatrizes faciais foi profunda demais, deixando-o cego no olho direito.

Terceiro filho de um nobre insignificante em Oerth *(o Duque gosta de reivindicar Toril como seu mundo natal — Ed.)*, Darkwood tinha poucas perspectivas de sucessão e se aventurou. Ele se tornou um ranger e vagou por seu mundo natal por vários anos, indo bem o suficiente para montar um pequeno feudo. Ele tomou por esposa uma mulher chamada Merilyn, que lhe deu dois filhos, Rory e Reuel. O padrão de sua vida parecia definido — não fosse um menestrel que deixara um baralho de cartas maltratado na mansão de Darkwood. Não sabendo que era mágico, o duque deixou seus filhos brincarem com as cartas. Infelizmente, os meninos invocaram um demônio — um cornugon chamado Amaggel — que tentou reivindicá-los como escravos. Darkwood fez uma pechincha com Amaggel, que concordou em jogar um único jogo de cartas. Se Darkwood vencesse, as crianças ficariam livres; se Amaggel vencesse, Darkwood retornaria voluntariamente a Baator como escravo. É claro que o demônio trapaceou, mas Darkwood de alguma forma o derrotou em seu próprio truque, vencendo o jogo por um único ponto.

Amaggel sabia que ele havia sido descascado. Estava furioso, mas cumpriu sua palavra, ele libertou Rory e Reuel, mas teletransportou Darkwood para Baator para uma vida inteira de punições inimagináveis. O duque passou a década seguinte lá com nada além de um desejo de viver que nem mesmo os chicotes farpados do cornugon poderiam acalmar. Com o tempo, Armaggel desenvolveu um respeito relutante pelo humano cujo espírito ele não podia quebrar e libertou o Duque. Maltratado e quase inutilizado, Darkwood finalmente conseguiu sair de Baator e voltar para Oerth. Lá ele descobriu que Merilyn havia se casado novamente e seus filhos haviam crescido; sem vida para ele, o duque voltou aos planos. Ele se tornou um sacerdote de Heimdall, eventualmente curando corpo e espírito, embora ainda tenha as cicatrizes de seu cativeiro.

Cerca de um ano atrás, ele decidiu fazer da Cidade das Portas sua casa; desde então, ele não apenas se juntou aos Predestinados mas também saltou para a posição de prócer. *(E não sem um pouco de negociar, dizem alguns. — Ed.)* Mas Duque Darkwood é a própria imagem de um homem feito por si mesmo, desde suas roupas caseiras até sua atitude brusca e sem sentido no Salão dos Oradores. Ele não tem as habilidades persuasivas de sua principal inimiga, Prócer Erin Montgomery, dos Sensitivos, mas é tão teimoso quanto um goristro com presas na boca. Quando o duque toma a palavra no Salão dos Oradores, uma vaia exaustiva se espalha pelo salão. Mas ele não é bobo; Darkwood *sabe* exatamente como sua personalidade irrita os nervos. Ele se orgulha de ser impiedosamente eficiente e não tem tempo para as gentilezas sociais e os cortejos políticos em que outros próceres se envolvem. Ele consegue o que quer, quando quer e do *jeito* que ele quer, e o que ele quer agora é conquistar a Jaula.

✦ O SALÃO DE REGISTROS ✦

Encerrada por uma dívida com exatamente uma semana de atraso no pagamento, a Faculdade de Artes Acadêmicas de Bigby foi convertida no Salão dos Oradores, um campus de seis edifícios, muitos séculos atrás. Um sétimo edifício — uma biblioteca — foi vendido pelos Captores com grande lucro, que mais do que pagou pela reforma dos seis restantes. Claro, afiados como são, os Captores venderam somente a *construção*, não os livros, pergaminhos e outros tesouros acadêmicos. Aqueles materiais foram escondidos nos arquivos do subsolo para serem usados como base do novo projeto de pesquisa: *A História Secreta de Sigil*. Ao longo dos séculos, os próceres subsequentes continuaram a esconder os raros e valiosos tomos em suas criptas secretas. Hoje, o complexo do subsolo ocupa uma ampla área assim como as estruturas acima; várias construções podem entrar em colapso devido a escavações descuidadas e escoramentos precários ao longo dos anos.

As seis construções remanescentes foram primeiramente usadas como um refeitório, dois dormitórios para estudantes, dormitório para os professores, um enorme salão acadêmico e um salão de recreação. Na maior parte, alguns desses edifícios ainda mantêm suas funções originais. Por exemplo, no refeitório, agora chamado Salão da Facção, os Predestinados e seus companheiros podem fazer uma boa refeição — e até um pequeno quarto — a um preço razoável. Parvos sem troco podem trabalhar por seu jantar ou quarto, desde que façam seus arranjos com antecedência.

Um dos dormitórios dos estudantes abriga membros do "exército" dos Predestinados. Duque Darkwood aumentou gradualmente o número de membros da facção estacionados dentro do Dormitório da Facção: agora possui 2.500 Captores. Aparentemente, as tropas são necessárias para ajudar a manter o lugar e mover a maior parte dos arquivos, mas algumas pessoas continuam com suspeitas.

O segundo dormitório estudantil e o dormitório dos professores foram convertidos em salas de registros menores. Um é o Salão de Registros de Propriedades, onde um chapa pode descobrir quem é o dono do quê em toda a Sigil — se ele se importar em procurar. É claro que *encontrar* o registro certo é uma coisa complicada e os Predestinados cobram uma boa taxa pela tarefa (além de tomar nota de quem *queria* as informações). E o Salão de Registros Estatísticos tenta acompanhar a população flutuante da gaiola. Os Predestinados fazem um trabalho decente de registrar nascimentos, mas as mortes são outra coisa — principalmente porque os Falecidos nem sempre se preocupam em relatar os nomes dos mortos que coletam. O fato é que as duas facções geralmente se vêem quase brigando com a questão.

O salão recreativo de cinco andares, renomeado como Academia de Treinamento Rowan, é o local de desafios para posições entre os Captores. Duas vezes por semana, no auditório do primeiro andar, ocorrem concursos de combate, magia, inteligência ou alguma outra habilidade. Se um novato de baixo escalão quer subir, ele encontra um factótum que tem o trabalho que ele deseja e lança um desafio. *(Alguns novatos preferem "convencer" o factótum a se aposentar ou se engajar na posição de outra pessoa; alguns factótuns teimosos desaparecem completamente. — Ed.)* Como esta é uma importante fonte de entretenimento em Sigil, os Predestinados cobram, naturalmente, a entrada de todos os espectadores — e concorrentes também. Quanto maior a posição desejada, maior a taxa.

Quando não está sendo usado para desafios, o salão é dedicado à recreação de um tipo muito mais parecido com instruções de treinamento. De acordo com as ordens do prócer e sob a orientação de Rayl Colher Branca (Pl/♀ githzerai/F4,W6/Predestinado/CN), os membros da facção aprendem as sutilezas da guerra, através de magia e armamento. Colher Branca, embora devotada a si mesma, respeita as façanhas de Duque Darkwood e está disposta a segui-lo — pelo menos até que surja uma perspectiva melhor. Cerca de 3.000 membros da facção estão em treinamento na Academia.

Também é encontrado dentro da Academia um portal permanente para Himinborg — um burgo na primeira camada de Ysgard, onde o poder do duque, Heimdalt, é, às vezes, encontrado. Há uma boa quantidade de passagens entre Himinborg e Sigil, pois não somente os Predestinados vão a Ysgard por recreação mas também muitos dos habitantes desse plano gostam de assistir (e às vezes participar) dos desafios e sessões de treinamento da Academia.

O edifício final, que dá nome a todo o campus, é o Salão dos Registros — uma torre monstruosa com trinta andares de altura. Aqui são encontrados todos os registros de empréstimos, transferências de impostos, inadimplências de devedores, cartas de crédito estrangeiras e similares — *qualquer coisa* relacionada com troco. Duque Darkwood tem cerca de 3.000 membros da facção no Salão, todos dedicados a encontrar mais informações úteis em sua busca pelo controle de Sigil.

Quando os escavadores descobrem um segredo digno de relatar eles o trazem para o primeiro andar, onde são enviados através de tubos mágicos para o próximo andar e classificados. Dependendo da natureza da informação, ela pode ser enviada para os andares mais altos, até que a sombra mais sensível de todas finalmente chegue ao último andar. *(Muitas outras pessoas na gaiola aprenderam a trazer informações úteis para o Salão, onde geralmente recebem uma ou duas peças de ouro em troca. — Ed.)*. Uma vez que informações privilegiadas tramitam dentro do Salão, guardas estão sempre a postos por todo o edifício; da mesma forma, bolas de cristal para observação estão localizadas em pontos chave, tornando a guarda menos óbvia e mais efetiva.

Debaixo do Salão dos Registros, encontra-se a parte principal dos arquivos (embora eles tenham se espalhado ao longo dos anos sob quase todos os edifícios). Uma equipe de 4.000 tenta coletar conhecimento de pergaminhos antigos ou montar listas de informações cruzadas sobre possíveis ameaças a Darkwood. Os únicos visitantes que podem acessar os arquivos são outros membros da facção com permissão escrita do próprio Duque. Durante seu ano como prócer, Darkwood permitiu somente 37 visitantes.

Um dos mais célebres historiadores do Salão dos Registros é uma gigante glacial chamada Brigitte Gunnarsmoon (Pl/♀ giganta glacial/DV 14/Predestinados/CN); ela geralmente está muito ocupada para se encontrar com todos os aspirados da rua, mas, em alguns casos, interessa-se por uma solicitação intrigante e atende pessoalmente as necessidades de um visitante. O sangue a

ser usado quando todo o resto falha, porém, é Aram Fazcarvalho, conhecido por ser a mão direita do Duque no Salão.

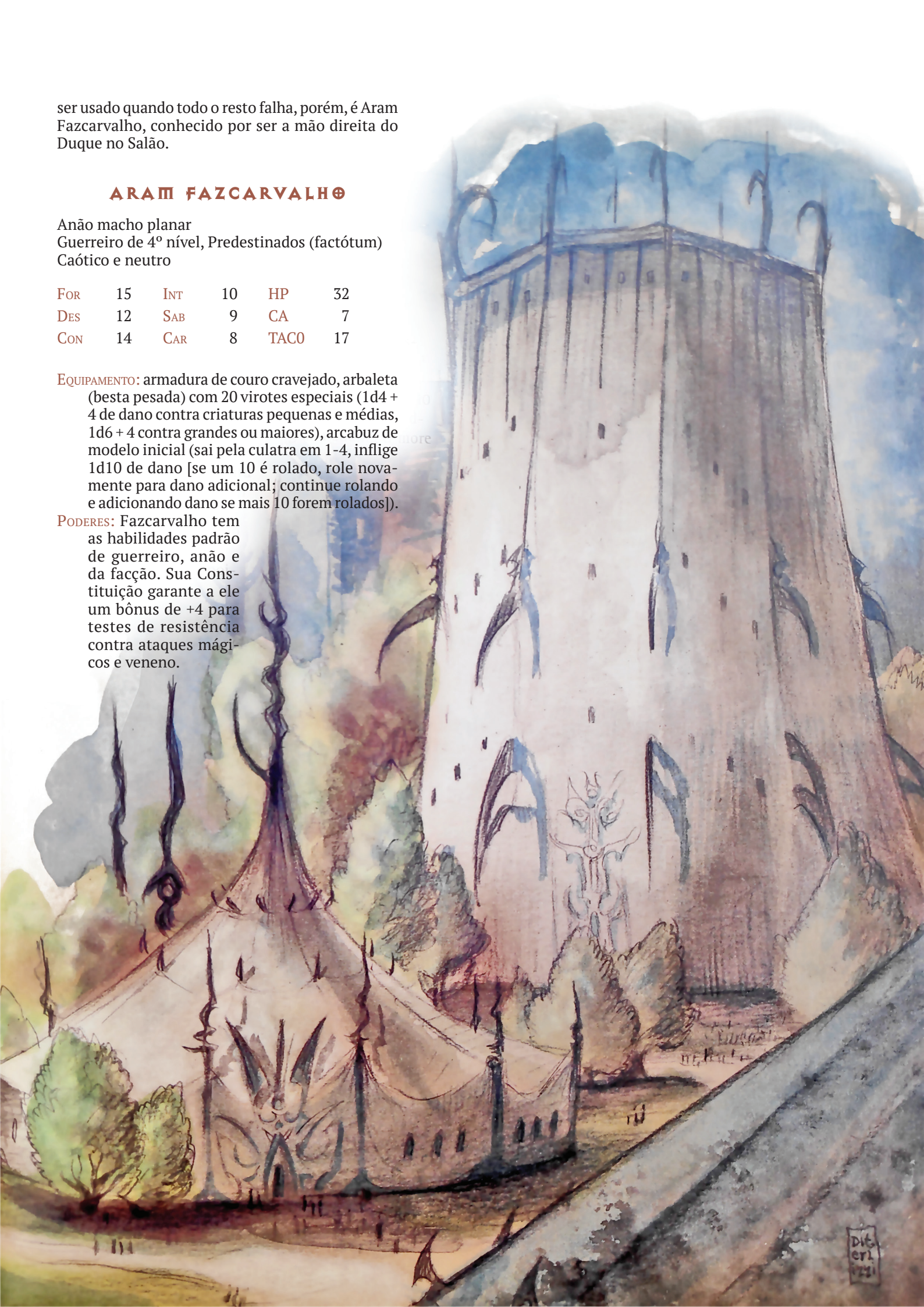
Aram Fazcarvalho

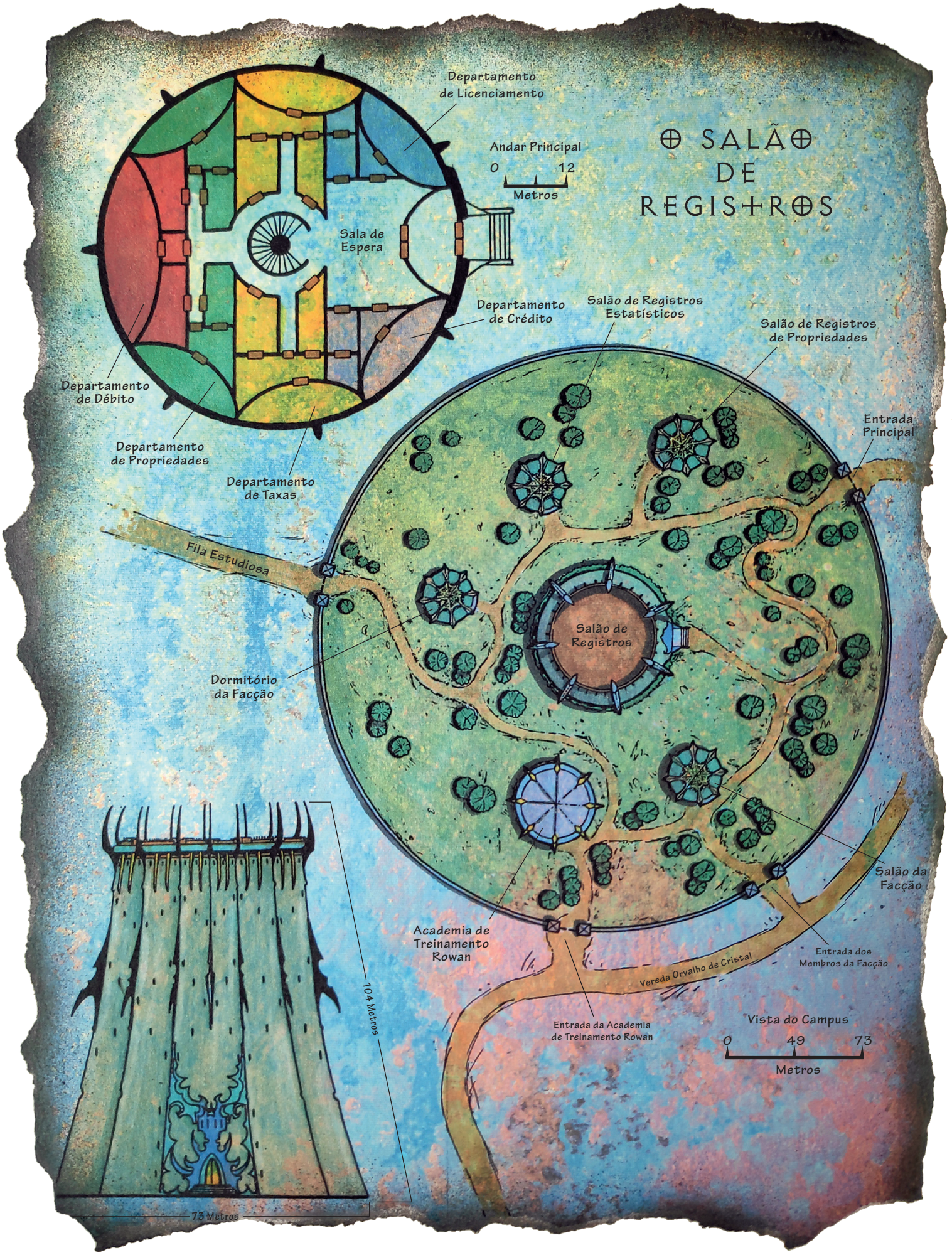
Anão macho planar
Guerreiro de 4º nível, Predestinados (factótum)
Caótico e neutro

For	15	Int	10	HP	32
Des	12	Sab	9	CA	7
Con	14	Car	8	TAC0	17

Equipamento: armadura de couro cravejado, arbaleta (besta pesada) com 20 virotes especiais (1d4 + 4 de dano contra criaturas pequenas e médias, 1d6 + 4 contra grandes ou maiores), arcabuz de modelo inicial (sai pela culatra em 1-4, inflige 1d10 de dano [se um 10 é rolado, role novamente para dano adicional; continue rolando e adicionando dano se mais 10 forem rolados]).

Poderes: Fazcarvalho tem as habilidades padrão de guerreiro, anão e da facção. Sua Constituição garante a ele um bônus de +4 para testes de resistência contra ataques mágicos e veneno.




O SALÃO DE REGISTROS
Departamento de Licenciamento
Andar Principal
0 12
Metros
Sala de Espera
Departamento de Crédito
Salão de Registros Estatísticos
Salão de Registros de Propriedades
Departamento de Débito
Departamento de Propriedades
Departamento de Taxas
Entrada Principal
Fila Estudiosa
Salão de Registros
Dormitório da Facção
Salão da Facção
Academia de Treinamento Rowan
Entrada dos Membros da Facção
Vereda Orvalho de Cristal
Entrada da Academia de Treinamento Rowan
Vista do Campus
0 49 73
Metros
104 Metros
73 Metros

Como administrador principal do Salão de Registros, Fazcarvalho sempre está em algum lugar do edifício, caminhando apressadamente com vários funcionários atrás dele. Ele é o responsável por supervisionar as atividades do dia a dia do salão. Mas ele também aceita alegremente qualquer oferta de bebida depois do expediente em um bar próximo chamado Saliva de Ferro. Operado por parvos que lhe devem um favor ou dois, é um dos poucos lugares em Sigil que Fazcarvalho se sente a salvo dos olhos de outras pessoas.

O anão tem seus motivos para se preocupar — e carrega armamento pesado. Ele complementa sua renda atuando como "consultor" para miseráveis perturbados por certas informações sensíveis. Por 5.000 peças de ouro, ele tornará algum certo registro perdido ou alterado. Contudo ele não faz isso apenas pelo troco. Fazcarvalho tinha uma péssima relação com a prócer anterior, Emma Fazcarvalho, e esperava substituí-la quando ela saísse. Agora, o anão está ganhando tempo com Darkwood, observando-o de perto, e secretamente fazendo o que pode para fomentar as suspeitas e a desconfiança da facção em relação ao Duque.

Dentro da Hierarquia

Muitas pessoas em Sigil pensam que os Predestinados são como um bando de parvos de negociata que tentam enganar um miserável para pegar sua última peça de cobre. Mas os Predestinados são, na verdade, uma facção ideal para primevos novos na Jaula, muitos dos quais passaram a vida no Plano Material Primário acumulando troco e poder. Também é uma boa opção para aspirados experientes, aqueles que tiveram a chance de explorar um pouco do multiverso e desenvolver uma sensação de como gostariam de moldar seus destinos.

Interpretando os Captores

Muitos aventureiros acham fácil traduzir suas atitudes possessivas sobre tesouros para o multiverso como um todo. Mas, conforme um Captor ganha conhecimento e experiência, ele deveria definir ter objetivos mais altos do que uma moeda na palma da mão e uma coroa na cabeça. Algumas das coisas mais importantes da vida não podem ser tomadas na ponta de uma espada — por exemplo, felicidade, respeito e amizade.

Tudo o que importa é que um Captor persegue o que quer que ele busque com determinação inabalável. Negociou uma mão ruim pelo destino? Não perca tempo choramingando sob sua cerveja sobre o quão injusto é o multiverso — pelo contrário, é o mais justo possível. Absolutamente *tudo* está lá fora, apenas esperando ser reivindicado por aqueles com força para pegá-lo e vontade de segurá-lo. Isso pode parecer cruel, mas não significa que um Captor agarra automaticamente tudo o que pode colocar suas mãos. Não existe uma lei que diga que ele deve reivindicar a cova de um demônio ou descascar seus companheiros de seus objetos de valor. Claro, se é isso que ele quer da vida, tudo bem — embora um parvo ganancioso possa acabar se matando.

Em disputas dentro do grupo, um Captor fica do lado que provavelmente o trará mais benefícios, apesar de que normalmente ajudam membros da Liga Livre e se opõem aos Teimosos. Além disso, não existe cortesia profissional entre os Captores, nem mesmo para aqueles no mesmo grupo; se alguém for muito fraco para defender sua espada +4, outro estará feliz em dar um passo a frente e reivindicá-la.

Por causa de suas grandes habilidades em sobrevivência e conhecimento dos planos, os Captores geralmente se veem atuando como guias para grupos de aventureiros. Naturalmente, os cascudos se perguntam até que ponto confiar em um guia cuja única motivação é seu próprio aperfeiçoamento; uma compensação generosa geralmente garante a confiabilidade de um Captor. Naturalmente, um guia que se inclina para o mal pode abandonar um grupo na quingentésima camada do Abismo, se uma oferta melhor surgir.

Os Predestinados também preferem manter o nariz fora dos negócios de outras pessoas. Por exemplo, se um Captor vê um notório de uma facção rival espancado e desmaiado em um beco, ele não se precipitará em ajudar o pobre miserável — a menos que consiga tirar algo do negócio por si mesmo. Da mesma forma, um Captor toma cuidado para não ficar com dívidas, comprando assim itens e propriedades à vista. E ele só paga após o serviço — seja o que for — for prestado.

Alinhamento: miseráveis de alinhamento ordeiro e bom não podem se juntar aos Predestinados, mas aqueles de tendência caótica ou neutra podem achar o grupo particularmente atrativo. A própria natureza dos Desapiedosos leva a uma perspectiva egoísta e mercenária, mas não sem foco ou propósito. O alinhamento determina normalmente apenas o quão cruel um Captor será para conseguir o quer.

Alguns parvos caóticos e malignos podem andar por aí surrando e tretando outras pessoas, mas a maioria é afiada o suficiente para simplesmente tomar *vantagem* de sua presa. Caóticos de outras inclinações podem torcer as leis a seu favor contanto que a ação não se torne maligna — e podem ainda contribuir para o bem maior, como no caso de um Captor que fecha uma taberna conhecida por sua clientela assassina. Mesmo aqueles que tendem à bondade ainda seguem seu caminho no multiverso, mas se esforçam para evitar prejudicar os outros.

Classe: paladinos, sendo ordeiros e bons, são naturalmente excluídos dos Predestinados. Da mesma forma, sacerdotes cujos poderes defendem o descarte de todos os bens mundanos não podem entrar a menos que renunciem à sua fé. Ladinos, obviamente, são naturais.

Isso não quer dizer que outras classes não se encaixem; de fato, qualquer aspirado com amor a troco ou desejo de controlar os outros geralmente acha a facção tentadora. Tudo depende do que um chapa quer do multiverso. Um guerreiro brutal, cujo único objetivo é acumular pilhas de tesouros e itens mágicos, pode se unir a um mago de nível genial que procura ganhar respeito como o maior lançador de magias de seu plano. Ambos sabem o que querem e vão atrás disso.

FILIAÇÃO DOS CAPTORES

Todos os seres — com exceção dos que são ordeiros e bons — podem se juntar aos Predestinados. A iniciação acontece semanalmente na Academia de Treinamento Rowan; possíveis recrutas são selecionados a partir de registros exaustivos da facção de candidatos anteriores e trazidos para entrevistas e testes. O primeiro conjunto de testes se assemelha aos exames de admissão para universidade, projetados para medir a inteligência de um parvo. Se o recruta tem sucesso, ele passa para os testes físicos — afinal, um Captor tem de ter músculos para sair e agarrar o que lhe é devido.

NÃO SE PREOCUPE ASPIRADO, SEUS SEGREDOS ESTÃO SEGUROS COMIGO.
— ZIPORATH, O ESCAVADOR, CONFORTANDO UM NOVO AMIGO

Se esse recruta passa em ambos os exames, mental e físico, a facção realiza um exame final para ver se o vândalo é realmente um Captor. Em algum momento em um futuro próximo, o recruta tropeça em uma situação onde ele tem a chance de dar no pé com uma bolsa com troco, um item mágico, etc. Entretanto, a armadilha está montada de modo que o recruta perceba que ele não tem que fazer qualquer *coisa* para reivindicar o prêmio — é só pedir. Se o recruta cai na isca sua entrada na facção é negada. Membros dos Predestinados reivindicam somente o que eles merecem por direito; eles não dão ou pegam qualquer coisa de graça.

Habilidades da facção: os Desapiedosos são um grupo auto-suficiente e independente. Eles não liberam itens mágicos ou magias para todo novato na facção; cada parvo tem que conseguir o seu do seu jeito. Entretanto, como estabelecido em *Guia do Jogador para os Planos* no *Cenário de Campanha* Planescape, todos os Captores começam com duas vezes o número de pontos de proficiências não relacionadas com armas. Além disso, todas as categorias de proficiências não relacionadas com armas estão disponíveis para os personagens sem penalidades ou custos adicionais — guerreiros podem aprender proficiências normalmente reservada para magos (e vice-versa) sem gastar espaços extras.

Um chapa que gastar sua vida cuidando de si mesmo tente a aprender novos truques também. Qualquer membro dos Predestinados tentando fazer uma compra pode pechinchar para ter o preço reduzido em 5% (para itens baratos) ou até 10% (para bens caros). Ladinos nos Predestinados também ganham um bônus em sua habilidade de pungar: um ladino do 1º ao 5º nível recebe um bônus de 5%; do 6º ao 10º nível recebe um bônus de 10%; e um ladino do 11º ou superior um bônus de 15% (o que pode praticamente garantir um sucesso automático). Curiosamente, Captores que não são ladinos ganham uma base de 10% para pungar, talvez por conta de sua proximidade com ladrões. (O MDM pode incrementar a chance para um Captor com uma alta Destreza.)

Os Predestinados perceberam que um chapa tem de conhecer a sombra de seu meio se quer se manter longe do registro. Para isto, todo factótum Captor de 3º nível ou superior pode selecionar uma proficiência não relacionada com armas única para a facção chamada conhecimento planar.

Conhecimento Planar

Geral, 1 espaço; Int -2.

A proficiência conhecimento planar permite a um chapa ter familiaridade com todos os perigos, cidadão e refúgios de um plano específico. Ele sabe como os portais para os planos vizinhos se parecem, como encontrá-los e quando usá-los. Ele está familiarizado com os povos e criaturas do plano e sabem como conversar com cada um. Ele tem uma boa ideia dos poderes do plano, onde eles se encontram e como lidar com eles se necessário. Com um sucesso no teste o Captor pode: determinar por qual caminho ir para encontrar qualquer portal ou destino que ele ouvir falar; reconhecer residentes raros ou incomuns no plano; determinar os propósitos de qualquer nativo que ele encontrar; ou sobreviver sem comida, água ou equipamento especial.

Uma vez que um Captor usa seu espaço de proficiência em um plano, ele pode usar outro espaço não relacionado com armas para se especializar em uma *camada* específica do plano. Especialização em camada cria muitos contatos e conhecidos para o Captor na camada. Com um sucesso, ele pode aplicar um ajuste de +3 para qualquer encontro com nativos na camada. Além disso, o Captor tem senso de direção e clima, fora a proficiência de sobrevivência enquanto está na camada.

Claro, apenas porque um Captor escolhe um plano ou camada não significa que a informação simplesmente aparece em sua cabeça. Ele tem que gastar tempo no lugar aprendendo os prós e contras do lugar. Cerca de um mês de viagem e estudo dá ao Captor conhecimento geral do plano, mas se tornar um especialista em uma camada específica requer de quatro a oito meses de viagem para desenvolver o contato necessário e habilidades para sobreviver. Observe que um Captor tem de gastar um espaço e um mês de estudo para conhecimento geral do plano antes que ele possa se especializar na camada.

Os Predestinados têm os meios para aprender e conseguir o que precisam, mas a feroz independência dos Captores é também sua maior fraqueza. Nenhum membro dos Predestinados pode dar ou oferecer qualquer tipo de caridade. É fácil recusar a colocar algumas moedas no chapéu de um pedinte, mas a história é outra quando um Captor está morrendo e um companheiro quer dar a ele um poção de cura. Por mais difícil que seja acreditar, o Captor simplesmente não irá aceitar — ela precisa ser merecida, não dada livremente.

✦ A TOADA ✦

Atualmente, muitas das atenções de Duque Darkwood estão ocupadas em renovar as câmaras dos arquivos sob a sede da facção no campus. As salas subterrâneas foram construídas às pressas quando os Predestinados assumiram o campus e as expansões aleatórias enfraqueceram tanto as estruturas acima que elas podem desmoronar. O Duque temporariamente escorou as construções com magias e itens mágicos e tem Aram Fazcarvalho que está em busca de arquitetos, engenheiros e mineiros habilidosos para começarem os reparos pesados.

A facção precisa da ajuda dos outros também. O administrador chefe da Ala dos Registros de Propriedades — um yogoloth chamado Ik'phus (Pl/♂ nycaloth/DV 11+22/Predestinados/NM) cansado da pressão de ser um observador da Guerra Sangrenta — precisa de guarda-costas para acompanhar Captores em missões para resolver disputas de propriedades no Cortiço. O troco é bom, mas muitos dos parvos se mantêm longe com medo de que o trabalho de alguma forma esteja conectado a todas as reclamações dos juízes dos Guvners sobre os altos impostos dos Predestinados.

Dizem que Duque Darkwood tem suspeitas sobre certos notórios de sua facção — Ziporath o deva caído, por exemplo. O escavador foi designado a investigar os Sensitivos e, apesar de ter conseguido alguns poderosos pedaços da toada, Darkwood ainda sim suspeita que ele possa virar a casaca. Falando de traidores, uma funcionária da hospedaria Braços de Heshter chamada Larillian (Pr/♀ humana/nível 0/Predestinados/CN) jura que ouviu Rayl Colher Branca conversando com um parvo decadente sobre revelar informações embaraçosas sobre o Duque. É de conhecimento comum que Colher Branca e o Duque tiveram um desentendimento; alguns até dizem que foi assim que ela conseguiu sua posição na Academia de Treinamento Rowan.

O fato é que Darkwood abandonou Colher Branca não muito depois de conhecer Alisohn Nilesia, prócer dos Impiedosos. Agora, ele e Nilesia entraram em um namoro fora do comum — um que faz os Impiedosos e os Captores tratarem uns aos outros com um pouco mais de civilidade — embora seja discutível se ele realmente ama a garota ou simplesmente a está usando para um plano maior. Não há sombra em que o Duque espera tomar o controle de Sigil, embora como ele planeja tomar o controle do Salão dos Oradores, colocar a classe dominante da cidade atrás dele e evitar cair em um dos Labirintos da Donzela da Dor seja outra questão.

✦ A SOMBRA DO MDM ✦

Quando uma facção como os Predestinados depende tanto de floreio, intimidação e subterfúgios para atingir seus objetivos, não é surpresa que alguns dos esquemas entrem em colapso. Tome Ziporath como exemplo. As suspeitas de Duque Darkwood são sólidas, pois ninguém menos que Erin Montgomery, prócer dos Sensitivos, está tentando roubá-lo. Contudo Ziporath deu seu preço para Montgomery e ele é alto: o retorno de seu posição como deva celestial. Prócer Montgomery efetuou mais do que um ataque contra os Predestinados. Um dos times de engenheiros contratados por Aram Fazcarvalho para reconstruir o subsolo contém um espião Sensitivo (Pl/♂ tieflin-g/W 15/Sensitivo/CB), enviado para plagiar registros importantes e plantar alguns falsos. *O espião usa um túnel secreto para ir e voltar para o Sanctum Sanctorum no Salão de Eventos mas a abertura secreta do lado dos arquivos está em uma das sessões mais suscetíveis a um colapso. Todos esses jogos de vaivém são na verdade apenas pequenas escaramuças na guerra de Duque Darkwood pelo coração de Sigil. Agora que ele foi feito prócer, seu próximo objetivo é se aproveitar da influência de Montgomery no Salão dos Oradores; ele está contando com seus escavadores para descobrirem sombras sujas o suficiente sobre a prócer dos Sensitivos para derrubá-la. Além do que ele sempre pode taxar os Sensitivos até fora da existência.

Além disso, Alisohn Nilesia prometeu dar a ele os prisioneiros da Prisão para usar como tropas quando a sutileza finalmente chegar ao fim. Finalmente, os 2.500 Captores que ficam no dormitório do Salão dos Registros não estão lá para cuidar da área ou dos arquivos. Quando Darkwood estiver frente a frente com a Donzela da Dor, ele planeja espalhar essas tropas por toda a Jaula para desafiar a cidade e impedir que o grupo *dele* seja sugado para os Labirintos. O Duque ainda tem seus sangues mais espertos pesquisando A História de Sigil e todos os tomos mais antigos nos arquivos em busca de qualquer referência a Donzela e seus Labirintos. Em algum lugar, ele tem certeza, está a informação que ele pode usar contra o ser que ele considera ser seu maior inimigo.

A Fraternidade da Ordem

Parabéns. Você passou nos testes preliminares, então agora você pode se juntar à Fraternidade da Ordem. Alguns acham os pontos seguintes difíceis de entender, então permita me informá-lo da maneira mais clara possível.

Seção (1): Nosso objetivo. Como você obviamente sabe nos dedicamos à lei e ao conhecimento.
- Subseção (A): Leis são representações de poder.
  - Ponto (1): As leis regem a vida de todos os seres.
  - Ponto (2): As leis ordenam as ações de todas as coisas.
- Subseção (B): Conhecimento é poder.
  - Ponto (1): Com o conhecimento vem a compreensão.
  - Ponto (2): Com o entendimento, adquirimos a capacidade de manipular as coisas ao nosso redor.
- Conclusão: O conhecimento da lei, então, é o poder supremo.
  - Ponto (1): Tudo é regido por leis. (Veja Subseção [A], Pontos [l] e [2].)
  - Ponto (2): O conhecimento de todas as leis é o poder para *manipular todas as coisas*.

Agora que estabelecemos a importância de aprender todas as leis, continuemos examinando os diferentes *tipos* de leis. Primeiro, considere as leis menores ou "criadas pelo homem", geralmente chamadas de Regras. As regras governam como os seres vivos devem agir. Várias pessoas ou organizações descobriram e continuam a descobri-las. A maioria das pessoas pensa que *cria* Regras, mas esse ponto está sujeito a debate. Fortes evidências apóiam a teoria de que todas as leis existem o tempo todo e que algumas simplesmente ainda não foram descobertas ou entendidas adequadamente. Estabelecer uma regra significa que outra lei, ou parte de uma, foi descoberta. Cada nova regra impõe um pouco mais de ordem ao multiverso. Quanto mais leis descobrimos, mais Regras produzimos, mais *nós* controlamos o multiverso. (Aham.) Eu discordo.

Depois das Regras vêm as Leis verdadeiras, às vezes chamadas de leis da natureza, geralmente são consideradas leis que os poderes fazem. Novamente, se eles criam tais leis ou apenas as descobrem permanece aberto ao debate (um no qual eu me engajaria alegremente). Na maioria das vezes, as leis permanecem imutáveis, exceto pelos poderes. No entanto, uma vez que as entendamos, podemos usar forças como a magia para manipulá-las. Algumas dessas leis parecem bastante simples, como a Lei afirmando que toda ação tem uma reação; sob certas circunstâncias, essa reação é igual e oposta. Por extensão, a Lei de ação e reação se aplica a todas as coisas, não simplesmente às forças físicas. Por exemplo, nas interações humanóides, uma ação tem uma reação, mas não precisa ser igual ou oposta. Em vez disso, uma reação pode perturbar toda a massa de ação em outra direção, até que um consenso seja alcançado. De fato... *(Restante uma seção excluída por questões de brevidade. — Ed.)*.

Finalmente, acima da multidão de leis importantes, surgem os grandes Axiomas do multiverso, às vezes considerados como verdades supremas. Axiomas são verdadeiramente imutáveis; ninguém sequer pode manipulá-los. Eles simplesmente existem e podem ser aprendidos. Toda pessoa, todo poder, todo animal, todo objeto, todo lugar — todos caem sujeitos aos axiomas. Não se pode evitar Axiomas, nem os conhecidos nem os desconhecidos. Embora tenhamos muitas teorias sobre os axiomas, *sabemos* muito pouco deles. Acredito que conheço um Axioma, talvez dois. Vou discutir um deles em uma palestra em duas semanas; não se pode descrever um Axioma no curto espaço de tempo disponível para nós agora.

QUANDO VOCÊ SABE TODAS AS REGRAS, O MULTIVERSO FICA AO SEU COMANDO.

— O EDITOR

LEIS SÃO PODER.

— PRÓCER HASHKAR

Pode-se precisar do conhecimento de um axioma para se tornar um poder e quem entende todos os axiomas governará o multiverso.

Regras, Leis e Axiomas. De acordo com a Regra de Três (inapropriadamente nomeada, você notará) estes são os três tipos de leis que você aprenderá dentro da Fraternidade da Ordem. Quanto mais você sabe, mais poder você exerce, e mais alto você subirá dentro de nossa orgulhosa organização.

Outro item que eu adoraria deixar perfeitamente claro. Alguns detratores afirmam que nós aprendemos as leis simplesmente para entender como quebrá-las. Essa alegação é falsa. Membros da Fraternidade da Ordem não quebram as leis. No entanto, nós podemos, ao entender as leis, compreender seus limites. Em outras palavras, nós aprendemos como evitá-las enquanto permanecemos dentro delas.

— Prócer Hashkar da Fraternidade da Ordem, em uma palestra acolhendo novatos.

UMA CRÔNICA DE TEMPO: FUNDAÇÃO AO PRESENTE (ABREVIADO)

Os Guvners têm uma longa história, mas não uma cheia de paixão, cores ou atos heróicos. A história deles preenche tomos, mas ler faria até uma pedra dormir. Claro, não pense que a Fraternidade da Ordem não tem eventos de interesse em sua história. Membros da facção simplesmente analisam eventos passados, os dissecam e discutem até fazer um plano completamente novo parecer mundano. Eles simplificam tanto os maiores feitos, que fazem com que um vândalo pense que a façanha segue tão logicamente eventos anteriores que até mesmo um demente poderia ter feito.

Os registros dos Guvners vão até pelo menos mil anos atrás, talvez mais. Para iniciantes, a Fraternidade da Ordem se tornou um grupo organizado 982 anos atrás. Na época, os membros estabeleceram as regras para patentear uma facção em Sigil; eventualmente as outras facções tiveram que se adequar. Os Guvners, portanto, se consideram a primeira facção, uma vez que eles foram a primeira facção patenteada sobre as regras atuais. Outras facções discordam.

De qualquer forma, os Guvners sobreviveram facilmente à Grande Revolta. Eles registram tudo o que acontece com eles, realizam reuniões regulares e, naturalmente, fazem atas de cada uma. O fato é que as atas de uma reunião realizada há 900 anos ainda estão apodrecendo em um cofre em algum lugar de Mecânus.

Os Guvners também mantêm muitos outros materiais de referência; Ao conduzir pesquisas em qualquer campo, eles acreditam que podem descobrir leis previamente desconhecidas (ou não publicadas). Eles estavam certos mais de algumas vezes, eles dizem; alguns Guvners estudando clima, biologia de monstros e, digamos, processos de mineração podem ter um desfecho que apresenta uma descoberta pertinente.

Os Guvners registram todas essas descobertas em um de seus vastos tomos jurídicos. É claro que eles consideram esses registros como os mais importantes e, portanto, os ordenam, classificam, organizam e duplicam. Esses tomos de Regras, Leis e Axiomas se tornam sua história das descobertas da lei e ilustram a história geral da facção.

ENTRE NA FRATERNIDADE DA ORDEM E VOCÊ SEMPRE SABERÁ EXATAMENTE ONDE VOCÊ ESTÁ.

— SLOGAN DE RECRUTAMENTO PROPOSTO

Embora um chapa tenha dúvidas sobre seus registros, os Guvners fizeram muitas coisas excelentes — por si mesmos, pela Jaula e por todos que reverenciam a lei e a ordem. Embora eles façam muitas regras para se governar, eles não fazem leis para governar os outros. Afinal, as outras facções se rebelariam se não tivessem voz e a Donzela da Dor não iria gostar disso. É irônico que uma das mais altas Regras da Fraternidade da Ordem os proíba de criar leis para Sigil por conta própria.

Ainda assim, os Guvners acompanham todas as leis que são feitas (ou descobertas), em Sigil e em outros planos. Eles também acompanham todos os tipos de precedentes legais e interpretações das leis. Esse dever os torna ótimos consultores jurídicos, defensores, advogados e juízes. Embora eles não possam fazer as leis da cidade, eles mantêm o mecanismo da lei bem lubrificado e em movimento. Veja, os Guvners são os que pressionam as outras facções para codificar procedimentos e aderir às regras existentes. Esse comportamento torna a facção muito valiosa para Sigil e para a Donzela. Muitas vezes, a memória e a interpretação de uma lei de um Guvner mantiveram a paz ou ajudaram os outros em grandes feitos.

Como qualquer sangue sabe, porém, simplesmente conhecer uma lei ou anunciá-la não fará outros aspirados obedecerem. Por exemplo, os Anarquistas e os Seguidores do Caos são famosos por ignorar as leis. Esses grupos consideram os Guvners repressivos, assim como os Desolados e a Patrulha da Perdição. Os Destruidores encontram-se na difícil posição de não gostar dos Guvners enquanto e se dão bem com os Impiedosos — que trabalham junto com os Guvners.

Durante uma época, a Fraternidade da Ordem cuidou da aplicação da lei, mas não parecia suficientemente forte para o trabalho. Agora, eles trabalham com os Harmonium e os Impiedosos para formar a roda da justiça em Sigil. Os Guvners conhecem as leis e as dizem para outros aspirados, como os Harmonium. Os Teimosos, por sua vez, procuram os infratores da lei e os prendem (assim como outros miseráveis que eles *acham* que infringiram a lei). A Fraternidade da Ordem realiza julgamentos a supostos criminosos com um Guvner como juiz. *(Muitas vezes eles também atuam como promotor e defensor, além de fornecerem as equipes jurídicas de ambos os lados, os registradores judiciais, e assim por diante. — Ed.)*. Qualquer pessoa que seja condenada por violar uma lei os Guvners entregam aos Impiedosos para punição. Esse sistema prova ser autogovernado porque os membros de cada facção na roda precisam obedecer às leis ou serão presos e sujeitos a julgamento como qualquer outra pessoa. Claro que a maioria dos Guvners encontra brechas para evitar condenações...

A posição da Fraternidade da Ordem no processo judiciário torna os membros da facção bastante poderosos. Embora eles nunca cometam um crime sério, qualquer parvo pode ver que um grupo com uma lei conveniente ou antecedentes de se adequar a todas as ocasiões pode obter quase tudo o que quiser. Se a filosofia do controle dos Guvners de conhecer a lei realmente refletir a sombra das coisas, um dia eles administrarão Sigil — o multiverso inteiro com tempo. E os membros da facção também nunca tentam esconder esse objetivo. Essa é uma das coisas que torna as pessoas tão cascudas com eles.

Alguns Guvners dizem até dizem a um chapa que eles *já* dirigiram as coisas — algumas vezes! Eles dizem que sempre que alguns membros da facção reconhecem um dos Grandes Axiomas, eles fazem mudanças que alteram o multiverso em um nível tão fundamental, que se torna outra coisa. Claro, ninguém percebe que houve uma mudança, porque eles também foram alterados. Os pobres parvos veem o novo estado do multiverso como absolutamente normal. Naturalmente, a natureza fundamental da alteração impede que alguém prove verdadeiramente que isso aconteceu.

✦ PRÓCER HASHKAR ✦

Anão macho planar (?)
Sábio de nível 0, Fraternidade da Ordem (prócer)
Ordeiro e neutro

For	9	Int	24	HP	6
Des	10	Sab	22	CA	10
Con	18	Car	8	TAC0	20

Equipamento: centenas de manuais e tomos.
Poderes: Hashkar pode *compreender idiomas* de qualquer língua, moderna ou antiga. Sua leitura lhe deu um conhecimento equivalente a todas as proficiências relacionadas e não relacionadas com armas. *(Embora saber como uma espada funciona e acertar algo com ela sejam duas questões completamente diferentes. -Ed.)*.

Haskar é um sábio (veja O Guia do Mestre, Capítulo 12: NPCs), com conhecimentos de arquitetura (muitas raças), botânica, cartografia, criptografia, engenharia, heráldica, história (muitas raças e regiões), direito (é claro), matemática, metafísica (todos os planos conhecidos e alguns desconhecidos pela maioria), física, sociologia, teologia e zoologia. Ele também sabe um pouco sobre uma infinidade de outros assuntos. Além de suas habilidades de anão, Hashkar tem habilidades da facção, conforme descrito abaixo e em "Dentro da Hierarquia", página 74.

Para um prócer, Hashkar não parece muito impressionante. Ele é baixo e atarracado, com um grande nariz vermelho e um longo bigode branco. Seus olhos constantemente parecem cheios de sangue pela leitura e ele sempre carrega um ou mais livros ou pergaminhos. Quando não está lendo, ele costuma dar palestras. Os membros da facção se acostumam a vê-lo arrastando-se pelos corredores do Tribunal da Cidade (sede de sua facção em Sigil) murmurando para si mesmo, mal ciente de seus arredores.

Um vândalo percebe ser extremamente difícil manter uma conversa com o velho e chato Guvner. Qualquer parvo idiota o suficiente para lhe fazer uma pergunta deve se preparar para a *Resposta*. Hashkar dá palestras ao sinal de um chapéu — ou a um sinal de praticamente qualquer coisa — iniciando um discurso para responder à pergunta do vândalo incluindo:

(1) A história da resposta.
(2) Uma comparação dessa resposta com qual teria sido a resposta nas versões anteriores das Regras; e
(3) Uma análise da resposta, da pergunta, das razões para fazer a pergunta e o porquê de a resposta ser de vital importância.

Caso o questionador tente sair antes de Hashkar terminar de responder, o prócer o seguirá, alheio a qualquer indício de que o parvo azarado tenha algo melhor para fazer do que ouvir. Esse padrão também se aplica a todos os tipos de perguntas de "Qual é o significado da existência?" para "para que lado é a porta?" Veja, não existe uma resposta simples para alguém que entende tudo.

Hashkar, prócer dos Guvners há 127 anos, teve uma subida impressionante na hierarquia da Fraternidade. Embora o sangue tenha aprendido tudo o que sabe dos livros, lições pessoais ou histórias de outras pessoas, ele entende muito do que normalmente apenas os aventureiros podem aprender. Felizmente para Hashkar, na Fraternidade da Ordem, conhecimento é poder. A vasta capacidade de aprender do anão impressionou tanto seus superiores que Hashkar praticamente entrou na posição de prócer. Ele governa com um pulso firme, delegando autoridade através de seus fatores.

As habilidades da facção permitem ao prócer ajustar as leis da probabilidade (veja "Dentro da Hierarquia") para alterar rolagens para +5 ou -5 (ou +25 ou -25 pontos percentuais). Também, Hashkar conta com cinco poderes especiais semelhantes a magias, devido a brechas que ele descobriu nas leis do multiverso. Estas habilidades incluem:

- Encontrar instantaneamente um portal para o Plano de Energia Negativa em um raio de 20 metros (usado duas vezes);
- Viajar no tempo, "pulando" até 10 minutos (usado uma vez); e
- Convocando até 10 modrons monodrone em seu auxílio instantaneamente (usado três vezes).

Ele nunca usou suas outras duas habilidades de brecha, então elas permanecem um mistério para todos, exceto ele próprio (e o MDM, que deve determinar os poderes de acordo com a situação). Haskar geralmente usa suas habilidades apenas em legítima defesa. O sangue enfrentou várias atentados a sua vida no último século e, apesar de sua fraqueza, ele sobreviveu a elas através do uso inconsciente desses poderes. *(No entanto, ele também pode empregá-los deliberadamente. — Ed.)*.

O prócer parece bom e inofensivo, desde que um chapa não fale com ele. Ele fará o possível para dar ao aspirados mais detalhes do que ele suportaria. Embora alguns outros Guvners tenham ambições de se tornar prócer, ninguém usurparia o cargo — está de acordo com as Regras, entende?

O Tribunal da Cidade

A maioria dos aspirados da Jaula espera que nunca tenha motivos para ir ao Tribunal da Cidade. Veja bem, um chapa raramente tem um motivo para visitá-lo, exceto se ele tiver que pagar uma multa municipal ou se os Harmonium o prendeu por um crime muito grave para uma pena cara. Claro, para os Guvners, é uma história diferente. A Fraternidade da Ordem usa o Tribunal da Cidade como sede, e os membros das facções acham que não há lugar melhor em Sigil.

O imponente edifício do Tribunal fica no coração da Ala da Donzela. *(Os Guvners consideram este local um sinal claro de que a Donzela está satisfeita com eles. — Ed.)*. Essa estrutura sinistra se eleva apenas dois andares acima de sua imensa base de granito, mas sua torre sobe três andares acima. Dentro, os Guvners gerenciam o sistema judiciário de Sigil e mantêm a burocracia da facção.

Os Harmonium mantêm a ordem na vizinhança ao redor do Tribunal da Cidade. As tabernas servem os vândalos que estão matando o tempo antes de suas aparições na

corte e os escribas próximos aguardam deveres relacionados à corte. Embora os Guvners forneçam a cada acusado um advogado da facção, advogados autônomos de outros grupos vendem suas habilidades fora do prédio. Durante todo o dia as pessoas entram constantemente no Tribunal da Cidade assim que outras saem.

Depois de subir as Escadas Grandiosas e passar pelos orgulhosos pilares de mármore que flanqueiam o lado de fora da entrada, um vândalo atravessa uma Esplanada abarrotada com criminosos acusados, agentes dos Harmonium e Trouxas. Empurrando a multidão, um aspirado pode chegar a uma área de recepção para pagar multas por pequenas infrações. Claro, ele tem que gritar para se fazer ouvir acima do barulho das massas gritando na Esplanada que circundam o andar principal do edifício.

E esse é o vândalo de sorte. Ofensas mais graves são levadas a julgamento, a maioria das quais ocorrem nos Tribunais de Custódia realizados em uma das salas menores em todos os andares do prédio e da torre. Os réus menores que não chegam prontamente recebem uma multa por atraso.

Mas os miseráveis destinados a aparecer no Supremo Tribunal *nunca* chegam tarde — os oficiais de justiça dos Harmonium os escoltam da Cadeia da Cidade. O Supremo Tribunal — com sua madeira brilhante, luminárias douradas e mosaicos celebrando a justiça – abriga os casos mais espetaculares e todos os recursos.

NESSES SALÕES SAGRADOS
A RODA DA LEI
TRAZ A JUSTIÇA
AOS MALFEITORES,
DEFESA
AOS JUSTOS E
ORDEM
AOS DESORDEIROS.
— INSCRITO EM TORNO
DO RODA TETO
DO SUPREMO TRIBUNAL

Claro, recursos são *possíveis*, embora os Guvners neguem a maioria deles — eles conhecem todas as leis, então uma vez que um juiz da Fraternidade da Ordem toma uma decisão, é a correta, entende? O advogado pode entrar em recurso do Tribunal da Ala indo até o Superior Tribunal (realizado na câmara da Supremo Tribunal), depois ao chefe de Gabinete do Tribunal de Causas Específicas e, finalmente, a Prócer Hashkar. O Prócer não tem que lidar com um recurso há uma década porque a chefe do Gabinete, Jamis, impede qualquer um que a alcance.

Anexada a cada tribunal há uma câmara particular: uma sala de reuniões e estudos para os juízes e os conselhos dos casos em julgamento nas proximidades. Os chefes de gabinete (fatores), atuam como juízes e os administradores (factótuns) fornecem representação legal. O prócer gosta de sentar em câmaras adjacentes ao Supremo Tribunal, lendo. A chefe do Gabinete Jamis também passa grande parte de seu tempo nessa área pesquisando ou consultando.

JAMIS

Humana fêmea planar
Sacerdote de Oghma de 10º nível, Fraternidade da Ordem (fator)
Ordeiro e bom

For	11	Int	18	HP	4
Des	10	Sab	18	CA	8
Con	9	Car	15	TAC0	14

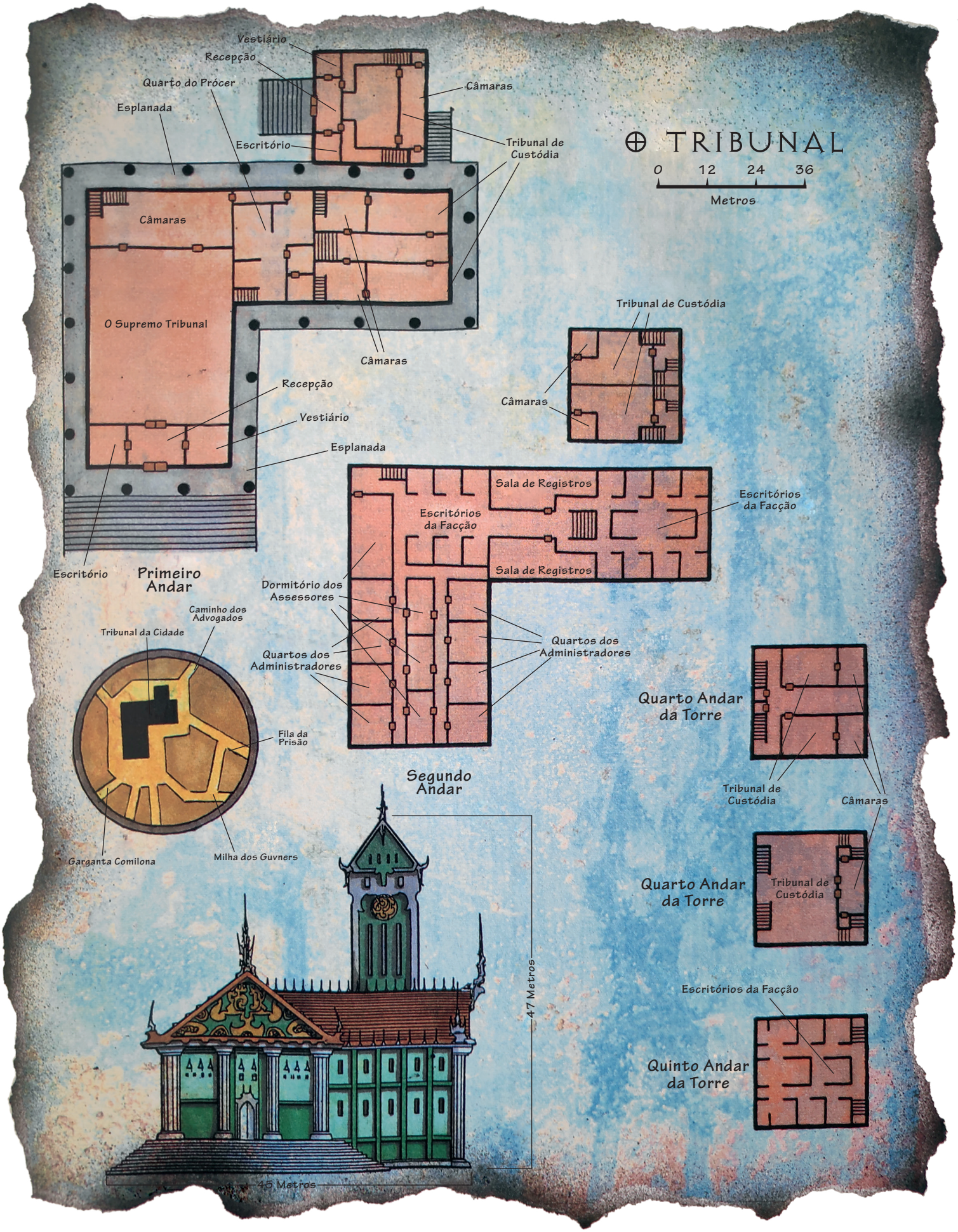
Equipamento: cajado.
Magias/Círculo: 6/6/4/4/2.
Poderes: Jamis lança magias das seguintes esferas: todos, adivinhação, adivinhação, guarda e solar. Ela tem as outras habilidades padrão de sacerdote e da facção.

Jamis, Chefe do Gabinete dos Tribunais de Causas Específicas (classificação B2), passou a maioria de seus 40 anos no estudo de direito e precedentes legais. *(Consulte "Dentro da Hierarquia" página 74, para obter detalhes sobre o sistema de classificação da Ordem. — Ed.)* Juíza de caráter excelente, ela faz perguntas sondadoras que chegam diretamente ao cerne de um assunto — geralmente, uma decisão sobre designações para funcionários do tribunal. Essa juíza justa e imparcial, tão versada na lei e capaz de tomar decisões acertadas com rapidez, geralmente lida com os poucos recursos que a alcançam em tempo recorde.

Jamis, de pele escura, tem um rosto bonito, uma silhueta gorda e um sorriso deslumbrante. O sacerdócio de um deus do conhecimento a preparou bem para uma carreira com os Guvners. De fato, parece provável que Jamis ascenda a uma classificação B1 dentro da facção na próxima abertura e alguns consideram-na uma escolha possível eventual escolha para prócer — isto é, se ela sobreviver mais que Hashkar. Sua principal competição, Nancias Garabutos (Planar/♀ humana/W11/Fraternidade da Ordem/ON), rege a Fortaleza do Iluminismo Disciplinado, a sede da facção em Mecânus.

Além de suas horas de consultoria com a chefe do Gabinete Jamis nas câmaras, Prócer Hashkar gasta bastante tempo em seus aposentos privados no andar principal. Esse conjunto ordenado de salas, conectado aos aposentos do Supremo Tribunal por um pequeno corredor, também leva escada abaixo para a biblioteca da facção. Hashkar conduz negócios da facção em seus aposentos, embora ele prefira gastar seu tempo pesquisando uma das centenas de tomos que ele mantém lá.

Abaixo de uma pequena escada dos aposentos do prócer (e de vários outros locais do primeiro andar) começa a biblioteca dos Guvners chamada de Cofre do Conhecimento. Ela consiste dos três primeiros subníveis abaixo do Tribunal, todos de 6 a 10 metros do chão ao teto e cheios com livros e pergaminhos ordenadamente organizados e catalogados para facilitar o acesso. Somente Guvners podem entrar; não se pode confiar em outras pessoas para tocar nos valiosos livros da lei, magias e outras infinidades de conhecimentos encontrados aqui.


TRIBUNAL
0 12 24 36
Metros
Vestiário
Recepção
Quarto do Prócer
Esplanada
Escritório
Câmaras
Tribunal de Custódia
Câmaras
O Supremo Tribunal
Câmaras
Recepção
Vestiário
Esplanada
Escritório
Primeiro Andar
Tribunal de Custódia
Câmaras
Sala de Registros
Escritórios da Facção
Escritórios da Facção
Sala de Registros
Dormitório dos Assessores
Quartos dos Administradores
Quartos dos Administradores
Caminho dos Advogados
Tribunal da Cidade
Fila da Prisão
Garganta Comilona
Milha dos Guvners
Segundo Andar
47 Metros
45 Metros
Quarto Andar da Torre
Tribunal de Custódia
Câmaras
Quarto Andar da Torre
Tribunal de Custódia
Escritórios da Facção
Quinto Andar da Torre

Os notórios da facção têm seus escritórios no segundo andar do edifício principal, bem como o andar superior da torre. Também no segundo nível estão dormitórios para assessores (novatos) quartos para administradores (factótuns) e câmaras duplas contendo todos os registros judiciais da cidade. Claro, qualquer cabeça oca pode ver que estas salas de registros não suportam nem mesmo os registros judiciais de Sigil do último *ano,* muito menos materiais datando séculos atrás. Somente oficiais de pelo menos posição fator podem acessar portais secretos nestas salas para abrir um semiplano de bolso onde a Fraternidade da Ordem armazena a maior parte dos registros judiciais.

DENTRO DA HIERARQUIA

A maioria dos Guvners parece um aspirado do tipo estudioso, aqueles que desejam estudar e aderir a centenas de regras e leis. Para provar que aprenderam as leis, os membros da facção devem passar em testes, o que lhes confere a admiração de seus colegas e a oportunidade de subir na hierarquia.

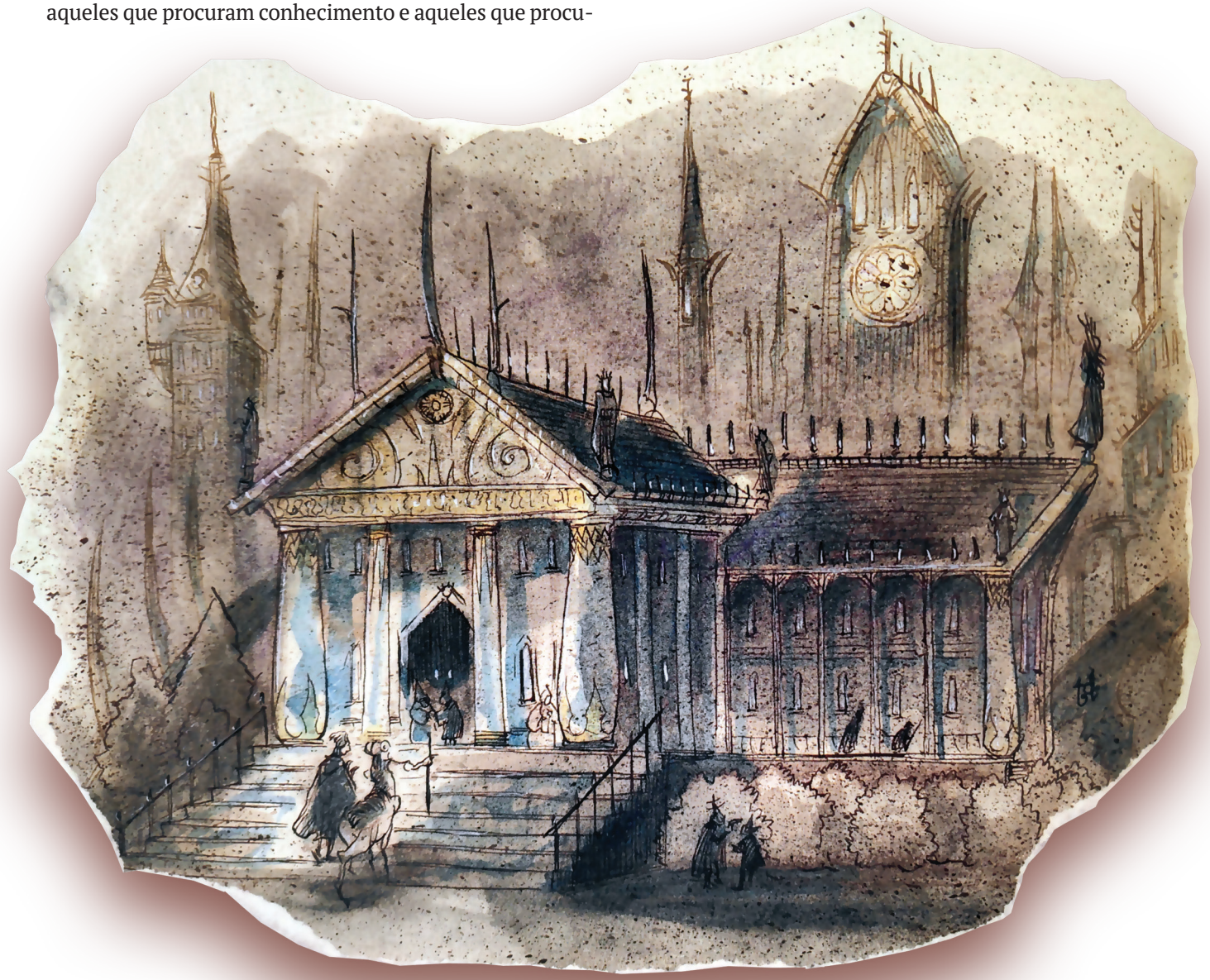
INTERPRETANDO OS GUVNERS

Dois tipos básicos de vândalos se juntam aos Guvners: aqueles que procuram conhecimento e aqueles que procuram poder. Para a maioria, as duas missões são exatamente a mesma coisa — lembre-se, conhecimento é poder, parvo.

Alguns membros da facção desfrutam de ilusões de poder além da razão, mas não conseguem ir longe. Veja, esses megalomaníacos perdem o senso de ordem em sua ambição fanática. Enquanto muitos Guvners buscam conhecimento com fervor, os que crescem através da hierarquia são aqueles governados por um senso de ordem. Eles não *anseiam* pelo poder do conhecimento, mas aceitam que ele virá.

Alinhamento: um aspirado precisa ser ordeiro para se juntar aos Guvners — e passar nos testes certos, é claro. Personagens bons respeitam as leis como elas são, enquanto os maus se emocionam em dobrá-las legalmente sempre que podem.

Classe: a maioria dos membros da Fraternidade da Ordem são magos, pois essa profissão incentiva a pesquisa; todas as especialidades aparecem no rol da facção, embora os magos selvagens Guvners pareçam menos selvagens do que a maioria e se preocupem em aprender as leis e os padrões do caos (como são). Muitos Guvners restantes são sacerdotes, geralmente de um poder que representa a lei e a ordem, a justiça ou um tópico relacionado. Os guerreiros parecem um tanto comuns e os raros ladinos Guvners podem ser um bardo ou um ladrão que legalmente tenta frustrar outros ladrões.



Raça: embora a raça de um personagem faça pouca diferença para os Guvners, muitos humanos e anões se juntam. Meio-elfos e tieflings parecem incomuns (eles não seguem regras estritas), bariaures são raros e githzerais quase desconhecidos — eles gostam menos ainda de regras.

Filiação da Fraternidade da Ordem

Os Guvners têm sua parcela de novatos: parvos que passam nos testes iniciais (cobrindo leis e conhecimentos gerais), mas não se esforçam para aprender após a aceitação. Eles se juntam apenas para pertencer a uma facção. Esses novatos, ou Assessores, são as menores engrenagens da máquina da Fraternidade e executam as tarefas do dia a dia da facção. Seus superiores lhes atribuem deveres, mas também podem solicitar designações. Frequentemente, notórios incentivam os Assessores a irem a aventuras para obter conhecimento em primeira mão, desde que escrevam relatórios completos em seu retorno.

É claro que os membros da facção nem sempre podem ir a aventuras. A Fraternidade da Ordem também exige pelo menos algumas horas de serviço regular de cada Guvner toda semana. Os assessores servem como assistentes de factótuns ou, se tiverem sorte, para Guvners em posições mais altas. *(Contudo, nenhum novato tem contato regular direto com o próprio prócer — Ed.)*. A maioria dos novatos trabalha suas horas como arquivista, assistentes de pesquisa e registradores judiciais. Alguns têm tarefas mais domésticas, como limpar ou vigiar o Tribunal da Cidade. Todos os assistentes devem seguir as ordens de qualquer factótum, a menos que essas ordens entrem em conflito com uma tarefa atual e contínua.

É muito provável que estar à disposição de todos os outros incentive os Assessores a se tornarem factótuns ou, para usar o termo dos Guvners, Administradores. Para essa promoção, um Assessor deve passar por uma série de testes oferecidos a cada 100 dias. *(No entanto, um Assessor pode preencher um formulário solicitando a realização dos testes com antecedência. -Ed.)* A aprovação nos testes faz do vândalo um administrador de classificação A10. (A1 é a mais alta.)

Os administradores de baixo escalão sentem-se pouco mais do que Assessores honrados, pois apenas auxiliam os notórios de facções. Alguns desses Administradores têm tarefas administrativas como supervisionar os Diários Alternados, relatos de como os vários portais alternados de Sigil são usados e por quem. *(Apenas factótuns e superiores podem ver os diários secretos e às vezes eles enviam novatos para ficarem de tocaia nos portais mais importantes para coletar dados para o diário. — Ed.)*.

Factótuns de escalões mais altos, de A5 a Al, podem servir como assistentes também, mas geralmente eles têm seus próprios assessores para supervisionar também.

> Toda nossa história foi construída para o dia que nós iremos conhecer e controlar tudo que há.
>
> — da introdução do Guia da Fraternidade da Ordem e Manual Filosófico.

Esses notórios passam a maior parte do tempo na sede da facção (em Sigil ou em Mecânus). Alguns realizam missões de pesquisa, desde que primeiro façam as solicitações apropriadas com os formulários corretos através dos canais apropriados. Dentro do sistema judicial os Administradores de todas as categorias atuam como advogados, promotores e defensores, bem como consultores jurídicos.

Cada factótum tem um superior. Às vezes, um administrador com classificação alta atua como supervisor, mas geralmente é um *Chefe de Gabinete:* um fator na Fraternidade. Embora alguns factótuns possam servir como assistentes do prócer, eles o fazem sob ordens de um Chefe de Gabinete e precisam responder as ordens do prócer e do Chefe de Gabinete. Administradores avançam fazendo testes uma vez a cada 100 dias. Uma pontuação excepcional pode fazer com que um chapa seja promovido duas posições, em vez de uma.

O avanço para Chefe de Gabinete exige, naturalmente, um teste. No entanto, os vândalos são promovidos apenas quando um cargo de Chefe de Gabinete está vago. Somente ocasionalmente o prócer cria um novo gabinete que precise de um chefe; a maioria dos Als precisa esperar que um Chefe de Gabinete se aposente ou morra. A facção tem muitos gerentes intermediários, especialmente de posições A3 a Al, porque eles não têm para onde avançar.

O prócer atribui um A1 com conhecimento e sorte para se tornar Chefe de Gabinete. As posições dos Chefes de Gabinete começam com B5 e chegam até B1. Os B5 supervisionam Gabinetes menores, muitos dos quais fazem parte de Gabinetes maiores. Os Chefes de Gabinete do nível B1 dirigem os Gabinetes Estrelas: Manutenção de Registros, Pesquisa, Assuntos Internos, Assuntos Planares e Assuntos Primevos. Esses cinco gabinetes existem há centenas de anos. É claro que alguns outros gabinetes importantes, como os Gabinetes de Causas Específicas, têm B2s ou B3s no comando. Embora tecnicamente esses gabinetes sejam temporários, alguns já existem há um século ou mais; um deles, o Gabinete de Tribunais, atribui deveres aos membros da facção. Alguns chefes de Gabinete, geralmente de nível B5 ou B4, *não* possuem escritórios próprios. Servem como juízes ou funcionários do Gabinete de Tribunais.

Para se tornar prócer da Fraternidade da Ordem, um aspirado deve primeiro servir como chefe de departamento B1. Quando a posição do prócer se abre, os Bls votam em um de seu número para posição. Em caso de empate, os Guvners estendem a votação para os Chefes de Gabinete de todas as posições. Os contadores de votos eliminam os candidatos com o total de votos mais baixo até um vencedor claro surgir pela maioria relativa dos votos.

Parece pouco provável que a posição de prócer se abra no futuro próximo. Veja, Hashkar mantém o trabalho há

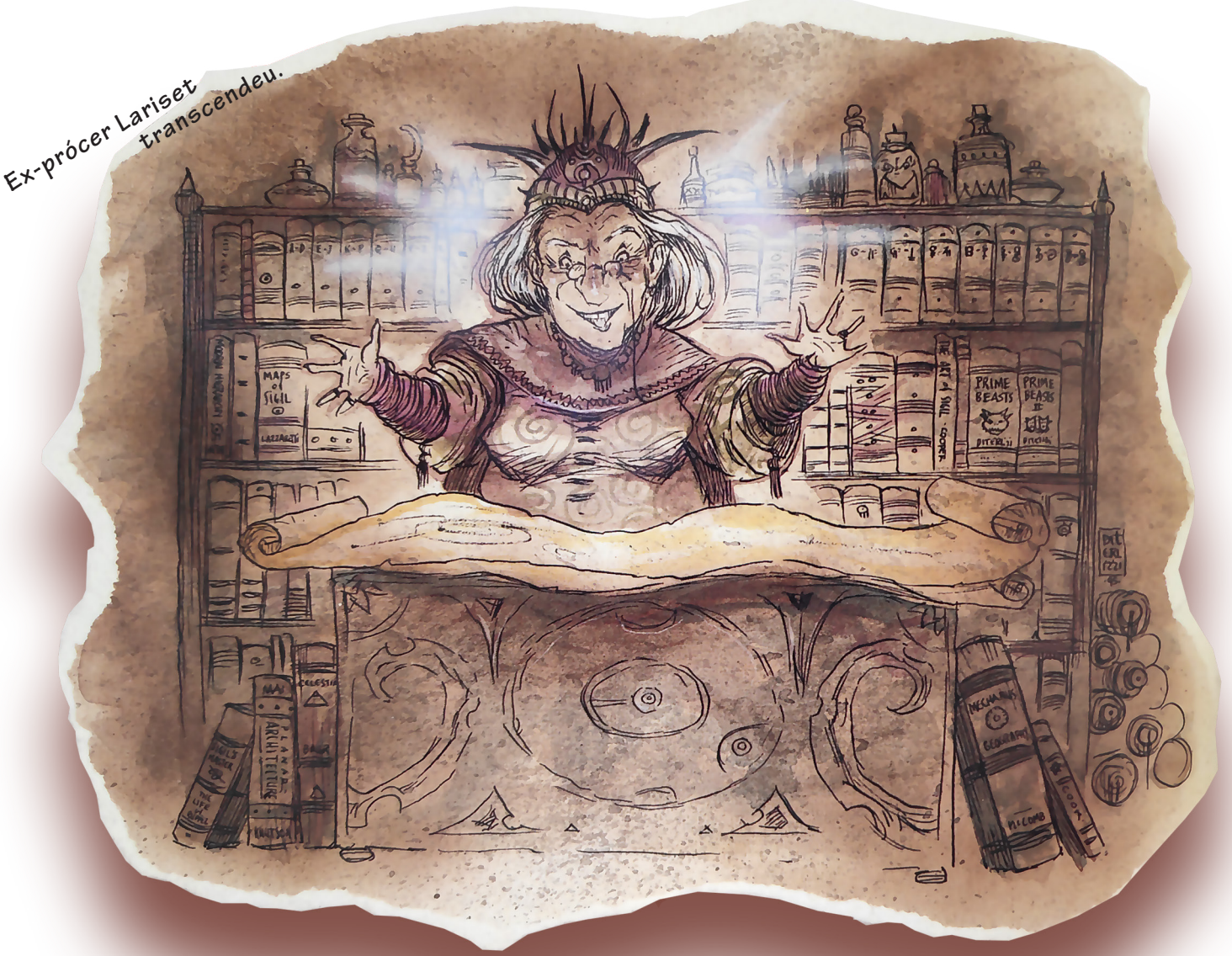
127 anos e mostra poucos sinais de desaceleração. No entanto, nem todos os próceres deixam a posição morrendo. Alguns se aposentaram, saindo para a honrado posição B1. (*Um aposentado serve como chefe de um departamento sem funções e sem funcionários, além de permitir que o ex-prócer se incline para a senilidade. — Ed.)* Alguns próceres, incluindo o antecessor de Hashkar, desapareceram sem deixar rasto, apesar dos esforços dos melhores investigadores da facção.

Habilidades da Facção: uma vez que Guvners tendem a entender padrões facilmente, eles podem usar *compreender idiomas* uma vez por dia. Um Guvner de qualquer posição, novato até prócer, pode usar *item* uma vez por dia, também, com duração máxima de 24 horas ao atingir o 7º nível.

È claro que os Guvners notórios desfrutam de habilidades especiais adicionais. Os Administradores de pelo menos 5º nível ganham um poder limitado de manipular a probabilidade. Uma vez por dia, o Guvner pode mexer com as leis do acaso para obter uma vantagem. O personagem pode se dar um bônus de +1 a uma jogada de ataque, jogada de dano ou teste de resistência. Ele também pode se permitir um bônus de -1 em uma jogada contra uma pontuação de proficiência ou habilidade (ou ajustar uma porcentagem em 5 pontos percentuais). No 5º nível, o Administrador também pode alterar a capacidade de um inimigo, causando uma penalidade de -1 ou -5 pontos percentuais na jogada do oponente. Este modificador melhora um ponto (ou 5 pontos percentuais) a cada três níveis. Portanto, os personagens do 8º nível podem ajustar uma rolagem em +/-2 pontos (+/-10 pontos percentuais). Guvners de nível 11 ou superior podem ajustar uma rolagem em +/-3 pontos (+/-15 pontos percentuais). Para se tornar um Administrador, um Guvner precisa mostrar que entende uma brecha nas leis do multiverso. De fato, o teste para ascender à posição de factótum exige que um Guvner demonstre uma habilidade especial com base no entendimento de tal brecha. Essa habilidade vem somente após meses de aventuras ou pesquisas.

As habilidades de brecha variam amplamente de acordo com a personalidade de um personagem. Um guerreiro pode aprender a usar fogo elementar para transformar temporariamente sua espada em uma *lâmina flamejante*; um ladrão, aprendendo como todas as sombras se encontram no semiplano das sombras, pode aprender a entrar em uma e se teletransportar para outra sombra. Os MDMs decidem os parâmetros dos poderes seguindo algumas diretrizes.

Primeiro, a habilidade não deve ser maior que a de uma magia que um personagem do nível de experiência do Guvner possa lançar. Por exemplo, o poder de fogo mencionado anteriormente se assemelha à *lâmina flamejante*, magia de sacerdote de segundo nível, que um sacerdote de terceiro nível ou superior pode conjurar. Então, o guerreiro no exemplo deve ter pelo menos o terceiro nível para obter esse poder. Além disso, um Guvner deve realizar a mesma quantidade de estudo e gastar a mesma quantia de dinheiro para obter uma habilidade de brecha que um



lançador de magia gasta pesquisando a magia desse nível. *(Isso é explicado no Capítulo 7:* Magia do Guia do Mestre. *— Ed.)*. Depois de gastar o tempo e o dinheiro necessários, o Guvner tem uma porcentagem de chance igual à sua inteligência, mais seu nível de experiência para fazer a habilidade funcionar. Parece difícil? Bem, ganhar um poder de brecha *deve* ser difícil — os MDMs podem exigir feitos extraordinários (como se aventurar bem) antes de conceder um poder.

Segundo, a habilidade não funcionará para sempre. O personagem pode usá-la uma vez por rodada, quantas vezes por dia desejar. Mas cada vez que um Guvner a use, ele acumula 10% chance de que a brecha na lei do multiverso se feche. Por exemplo, a primeira vez que um ladino usa a habilidade de *teleportar* entre as sombras, ela funciona bem, mas ele tem 10% de chance de perder aquele poder permanentemente depois disso. Se o ladrão não perdeu a habilidade, ele pode usar uma segunda vez então, depois disso, tem uma chance de 20% de perdê-la. O MDM deveria fazer a checagem enquanto a habilidade está em uso; embora uma derrota não evite o uso atual do poder, uma rolagem de 01 até 05 faz com que a brecha se feche catastroficamente. *(MDMs, sejam criativamente malévolos. — Ed.)*. Um personagem pode assim usar uma única habilidade de brecha até 10 vezes — Depois disso, a chance da brecha fechar é de 100%. No entanto, Guvners espertos usam seu poder de manipular probabilidades para ajustar a porcentagem das rolagens para fechamento de brechas, possivelmente ganhando mais alguns usos. Mesmo com o ajuste de probabilidade, porém, uma rolagem de 1 até 5 falha.

Finalmente, um Guvner pode ganhar somente um número limitado de poderes. Normalmente, um personagem tem um poder por cinco níveis. *As poucas exceções incluem o próprio prócer, que nunca ganhou um nível sequer. No entanto, PJs nunca deveriam se tornar exceções. — Ed.)*. Uma vez que um poder é perdido, o personagem pode ganhar um substitutivo algum dia, mas apenas com extrema dedicação.

✦ A TOADA ✦

A antecessora de Hashkar, Lariset, a Inescapável, passou os últimos meses de sua liderança principalmente em pesquisas, ocasionalmente explicando que estava à beira de uma grande descoberta. Quando ela desapareceu de seus aposentos, não deixando nenhuma evidência, arcana ou não, sobre o seu paradeiro, os outros assumiram que ela havia feito sua descoberta — presumidamente um dos Grandes Axiomas — e ascendeu a um nível mais alto de poder. Alguns acham que ela agora cuida dos Guvners e de todos os outros que buscam poder e conhecimento. Uma minoria até sugere que o Axioma de Lariset permitiu que ela substituísse a Donzela da Dor. *(Eles dizem que ela se tornou a mais recente a assumir essa "ocupação", mas apenas um demente acreditaria nisso. — Ed.)*. Outra minoria na Fraternidade da Ordem, os matemáticos, sentem-se fortemente atraídos pelas engrenagens de Mecânus, ainda mais que os outros membros da facção.

Eles acreditam que qualquer coisa imaginável existe em algum lugar em Mecânus, talvez em uma roda dentada distante, e querem encontrá-la através do uso da lógica, simbolismo e matemática mais complicados do que o mero cálculo. *(A página 12 do livro detalhando Mecânus em Planos da Lei inclui mais sobre esta seita. — Ed.)*. Muitos notórios de outras facções parecem pensar que os Guvners estão próximos de encontrar a brecha definitiva do plano Mecânus — a qualquer momento eles podem assumir o plano com um artifício. Não somente isso, mas se eles obtiverem a sombra da natureza do plano, eles entenderão todas as engrenagens do multiverso e acabariam controlando todo o espetáculo. Certamente, pessoas escutaram essa toada por séculos, mas parece mais alta ultimamente. Muitos dos aspirados sentem um pouco de preocupação sobre os Guvners.

✦ A SOMBRA DO MDM ✦

A Liga Revolucionária está prestes a vazar um boato surpreendente: Hashkar é um postulante. Sangues da facção estremeceriam só de pensar, mas essa é a sombra que os Anarquistas têm: muito tempo atrás, Hashkar, um anão planar, se juntou aos Guvners. Estudando as leis como exigido ele veio a algumas conclusões. Primeiro, uma vez que a Jaula é o centro do multiverso, se um chapa aprender todas as leis de Sigil, ele aprenderá as leis do multiverso. Segundo, a Donzela da Dor é a lei em Sigil. Então Hashkar começou a reverenciar a Donzela da Dor, a Jaula por si só (seu "plano") e os armazéns de conhecimento que os Guvners mantêm em Sigil.

Mas um dia ele morreu como todos os mortais.

Tempos depois, Hashkar se encontrou como um postulante em Sigil, trazido para cá por conta de sua devoção a Donzela da Dor, do lugar, e da sede dos Guvners. Agora, como um postulante, ele tem tempo ilimitado para aprender as leis e, com uma vasta acumulação de conhecimento, ele naturalmente ascendeu à liderança da facção.

Os Anarquistas até têm evidências para validar a afirmação. Primeiro, Prócer Hashkar, como todos postulantes, é extremamente chato, preso ao assunto que define sua existência. A maioria dos parvos conversando com um postulante tem a sensação de que o miserável unidimensional se dedica a apenas um único pensamento. Hashkar também passa esse sentimento a um chapa.

Segundo, um postulante não pode deixar o plano ao qual se dedica, a menos que esteja em uma missão por seu poder. Sabe-se que Hashkar nunca deixou Sigil, nem mesmo para a sede da facção em Mecânus — ele diz estar feliz em deixar Senhora Nancias governar a Fortaleza. Quando ele intervém em seu governo, ele envia um subordinado.

Mas algumas contra-evidências existem também. Principalmente, Sigil simplesmente não recebe postulantes. A Jaula não possui divindades ou poderes aos quais alguém se dedique, nada para segurar um vândalo com tanta força que o puxe para cá como postulante. Para Hashkar voltar a Sigil como postulante, ele teria que ter *adorado* a Donzela da Dor! Até os Trouxas sabem que isso é uma coisa de demente porque os sangues que adoram a Donzela sempre acabam mortos — ou pior. Claro, Hashkar pode ter um acordo especial com a Donzela: ela permite sua devoção silenciosa, e sua facção continua fornecendo a Sigil seu serviço judicial. Se a suposta adoração da Donzela por Hashkar realmente atinge a toada, ela pode ter que destruí-lo como exemplo.

A sombra do assunto continua sombria.

A Liga Livre

"Vão embora, companheiros! Eu não quero problemas!" A voz do Soberano aumentou. "Eu não fiz nada errada!" Quadi recuou dos três Harmonium em patrulha com seus cascos estalando nervosamente contra os paralelepípedos do beco atrás da taberna. O bariaur abaixou a cabeça levemente e os músculos ao redor do pescoço e dos ombros ficaram tensos. O líder Teimoso assobiou apontando para o bariaur e batendo no braço de um camarada. "O cabrito aqui acha que vai carregar! Você acredita nisso?"

Um dos outros Teimosos avançou. — Você está preso, cabrito. Venha conosco pacificamente ou— "

"Por que estou preso?" Quadi gritou, dando outro passo para trás. Um casco atingiu a parede do beco, e ele sabia que os Teimosos o haviam levado a um beco sem saída. Um dos Teimosos recuou um pouco para as sombras com sua espada brilhando no escuro. Os músculos do ombro de Quadi ficaram tensos. "Afinal", ficou parado por um tempo, "vocês nem sabem meu nome. Como posso estar preso? Onde está seu mandado?"

Os lábios do Teimoso se apertaram. "Você é um da Liga Livre, não é? Ou isso é apenas uma "cicatriz" na sua bunda magricela? "O líder apontou para o flanco esquerdo de Quadi; à luz fraca da rua, a imagem de um dragão se devorando era claramente visível, raspada em seu couro.

Quadi recuou ainda mais, com os jarretes e a anca raspando a vinha navalha que subia a parede atrás dele. "Eu sou um Soberano, sim. Mas por que-"

De repente, o líder dos Harmonium bateu no rosto de Quadi e o bariaur instintivamente ergueu-se nas patas traseiras. "*Porque* você é um Soberano, é por isso", o homem gritou quando o bariaur voltou ao chão. "O seu tipo não tem negócios aqui em Sigil!"

Um dos olhos de Quadi se fechou rapidamente enquanto o sangue escorria de seu nariz. Seus punhos cerraram quando ele se preparou para outro golpe. Outro Teimoso se aproximou dele, mas o homem apenas falou em um sussurro. "Estamos nos livrando de vocês fracotes –de *todos* vocês. Estamos cansados de vocês deixarem todos os parvos de negociata e seus irmãos no bazar. Você está preso, cabrito. Então o vândalo olhou para os outros patrulheiros. "Amarrem-no".

Quadi carregou. Ele não tinha espaço para nenhum tipo de velocidade, mas ele deu uma cabeçada no peito do Teimoso. Ele era um carneiro jovem e seus chifres mal começaram a se enrolar. Apenas uma semana atrás, no entanto, ele estava no armeiro, aplicando pontas de prata em seus chifres.

Agora as bordas endurecidas atuavam como lanças perversas e uma ponta atravessava o peitoral do homem e perfurava um pulmão. O Teimoso gritou de dor e entrou em colapso, com o sangue espumoso coagulando em seus lábios.

O vândalo que atacou Quadi avançou, puxando a espada para fora da bainha. Mas Quadi foi mais rápido e deu um salto à frente. Ele balançou a cabeça para baixo e para cima e os dois chifres com ponta de metal encontraram a barriga macia do humano. O Teimoso cambaleou para trás com suas mãos agarrando a garganta de Quadi. O par caiu pesadamente no chão.

O terceiro Teimoso correu para frente, sacando a espada. Assim que o jovem bariaur se libertou das garras do moribundo, ele sentiu a dor lancinante do metal frio morder sua espinha dorsal. O bariaur tentou retomar o passo, mas seus cascos falharam. Ele estava deitado enrolado, com a coluna cortada. Quadi olhou para o Teimoso que restava e tentou focar seus olhos rapidamente escurecendo.

"Vocês nunca vão nos destruir", Quadi engasgou, seu corpo estava tremendo. "Escória... preferimos morrer..." A voz do bariaur se transformou em nada com seus olhos olhando sem piscar para o assassino. O Teimoso cuspiu. "Então morra."

VIVA LIVRE OU ✦ MORRA ✦

Ser um Soberano, um membro da facção Liga Livre, tem suas vantagens e desvantagens. Na maioria das vezes, todas as outras facções — exceto os Harmonium — lançam um olhar cascudo aos Soberanos, mas geralmente os deixam em paz. Frequentemente a única interação entre a Liga Livre e as outras facções é negociar serviços contratados, para os Soberanos desejando ser contratados pelo preço certo. Soberanos frequentemente aceitam empregos como mercenários, espiões, mensageiros e guardas; como tal, eles frequentemente estão a procura por posições-chave em Sigil e nas Terras de Fora. Além disso, vários próceres veem os membros da Liga Livre como recrutas em potencial para suas próprias facções, incluindo os Sensitivos, os Predestinados e a Liga Revolucionária. Alguns deles começaram a empreender uma campanha para fazer os Soberanos desistirem de sua independência e entrarem nas "verdadeiras" facções, embora, se pressionados, a maioria admita que é um esforço fútil.

PENSE POR VOCÊ MESMO, PARVO — NÃO ME ESCUTE!

— VALEK XANDER, UM RECRUTADOR SOBERANO

Soberanos em Sigil estão tendo um momento especialmente difícil nos últimos tempos. Os Harmonium — nem um pouco amigos da Liga Livre para começar — intensificaram os esforços ultimamente em uma aparente tentativa de afastar os Soberanos da cidade. É verdade que os membros da Liga Livre nem sempre seguem as leis como os juízes da Fraternidade da Ordem gostam, mas, como regra, os Soberanos tentam não causar problemas. Os Teimosos sempre foram, bem, *teimosos* em relação a atitudes e pontos de vista de espíritos livres, mas agora deram um passo adiante, praticamente tentando impedir a Liga Livre de existir. E os vândalos Teimosos abraçaram sua tarefa com o que só pode ser descrito como alegria maliciosa.

A natureza da Liga Livre — que nem sequer é uma facção de verdade sendo mais ou menos apenas uma coleção de chapas que pensam parecido — tornou-os vulneráveis ao plano dos Harmonium. A Liga Livre não tem um prócer, o que significa que elas não têm voz no governo de Sigil e não têm assento no Conselho. Sua liberdade e disposições independentes são de tal ordem que eles nem conseguem suportar que alguém lidere seu grupo. Mas um prócer, no entanto, pouparia alguns de seus problemas atuais.

Assim, os membros da Liga Livre só agora estão cientes das táticas dos Harmonium. Houve muitos desaparecimentos de amigos e conhecidos para deixar a cidade em busca dos livres mais novos. Mas sem hierarquia na facção, eles não têm aos recursos pelos meios normais. Além disso, os Soberanos são auto-suficientes demais para relatar o problema a qualquer outra facção, até a Fraternidade da Ordem. O fato é que os Soberanos suspeitam que os Guvners e os Impiedosos estejam no plano dos Harmonium. Afinal, as três facções costumam trabalhar de mãos dadas: os Harmonium prendem; os Guvners julgam; e os Impiedosos punem. Os Soberanos começaram a evitar as três facções, observando seus membros com olhos cautelosos. E há a questão de o que os Harmonium estão *fazendo* com os membros da Liga Livre que eles "prenderam". Muitos dos Soberanos nem sequer são esfolados, mas apenas espancados ou mortos — e alguns desaparecem sem deixar rasto.

O fato é que os Liga Livres estão muito mais à vontade nas Terras de Fora do que na Jaula e não apenas porque a cidade tem sido difícil para eles ultimamente. Dentro da Jaula existem apenas paixões e filosofias conflitantes com muitas pessoas lutando pela força e poder. Os Soberanos, com seu amor à neutralidade, muitas vezes parecem um frágil desperdiço na luta pelo poder.

Nas Terras de Fora, contudo, é uma história diferente. A Terra é um lugar de neutralidade suprema, um perfeito lugar de encontro para vândalos de todas as ocupações, vícios e credos. O símbolo dos Soberanos de um dragão se devorando é comum em quase todas as cidades das Terras de Fora marcando tabernas, lojas, albergues, chapeleiros e qualquer coisa amigável a essa facção. Veja, as Terras de Fora são um ponto de equilíbrio para todos os planos. Partes dela são sugadas pelas filosofias avassaladoras dos Planos Exteriores ao redor, mas a luta pela neutralidade — e identidade — continua. Isso se deve em grande parte à Liga Livre. A facção espalha sua filosofia perspicaz por toda Terras de Fora, imbuindo os habitantes e até a própria terra com o ideal da *liberdade*. E isso significa libertar-se das paixões e maquinações de todos aqueles que poderiam controlar uma terra, que poderiam deformar uma parte da terra com as filosofias impetuosas de outro plano.

Portão do Comércio, perto do plano neutro de Bitopia, é uma cidade popular entre os Soberanos. Vários portais levam da cidade para pontos dentro do Bazar em Sigil. Portão do Comércio é um lugar onde qualquer Soberano pode encontrar uma mão amiga. Por um preço generosamente baixo, vândalos locais estão dispostos a participar de grupos de um Soberano para explorar Baator, Acheron ou qualquer outro lugar; Membros da Liga Livre que procuram tal assistência sabem ir a um sangue chamado Swider (Pr/♂ humano/T3 /Liga Livre/CN). É claro que os aspirados que *não são* da Liga Livre podem achar os pensadores independentes para uma longa jornada um pouco demais, mas os Soberanos são bons em não tentar converter os outros à sua filosofia.

ASCENÇÃO E QUEDA

Talvez a melhor maneira de entender os problemas atuais dos Soberanos seja compreender como a Liga se desenvolveu. Lamentavelmente, perguntar a qualquer Soberano sobre ele mesmo ou sua história é tão inútil quanto perguntar a um balor o motivo da Guerra Sangrenta. Um membro da Liga Livre vive para o aqui e agora e ele não se vê como parte de um grupo restrito, pelo menos não um grupo que ele possa identificar com meras palavras. *(Um entrevistador enviado para interrogar um centauro Soberano no Grande Bazar foi expulso ganhando uma clavícula quebrada e três tornozelos torcidos — tudo em nome de pesquisas honestas! — Ed.)*.

A gigante do gelo Brigitte Guunarsmoon (Pl/♀ giganta/DV 14/Predestinados/CN), historiadora do Salão de Registros, estava mais preparada para conversar — pela quantidade certa de troco. Um trecho dessa discussão aparece abaixo, seguido de anotações do entrevistador.

Brigitte Gunnarsmoon: A Liga Livre? Alguns dizem que é tão antiga quanto a própria Jaula. No passado, quando a cidade estava se fragmentando —

Erlon Mybrowse: Você está se referindo a Grande Revolta?

BG: Sim, senhorita, uns 630 anos atrás. Nós tínhamos 49 facções diferentes, cada uma reivindicando seus próprios pedaços da Jaula na época. Caos, sim. Então a Donzela — a própria Donzela — visitou cada prócer. Ela apontou para um dabu e a criatura cuspiu uma sequência de fotos que significavam — vamos ver — que significava: *por ordem da Donzela da Dor, haverá apenas 15 facções em Sigil. Organize suas cores em quinze dias — ou morra.*

EM: E centenas *morreram*, se não estou enganada.

BG: Bem, as 49 facções tiveram que trabalhar rápido, e assim fizeram, na maior parte. Dentro de duas semanas, 34 delas se dissolveram ou morreram. Muitos membros desertaram denunciando publicamente seus envolvimentos ou entrando em outra facção. Dito isso, somente 17.734 morreram na purgação.

EM: O que? dezessete *mil* —

BG: Na verdade, de todas as facções, a Liga Livre se saiu melhor. Muitas pessoas viram suas facções se voltaram para a Liga imaginando que se juntariam aos Soberanos por um tempo até que toda a bagunça terminasse. Afinal, os Soberanos nem afirmam ser uma facção, então as pessoas pensaram que estariam a salvo lá. Fato é que a agitação da Donzela deu a Liga a maior filiação de qualquer facção de *todos os tempos* — por volta de um milhão de membros registrado mais ou menos. Hoje, é claro, existem conversas sobre começar novas facções, já que a Donzela não disse às pessoas que elas deveriam ficar com 15 facções *para sempre* Mas -

EM: Qual é a filiação da Liga hoje?

BG: Aqui em Sigil ela diminuiu para menos de 20.000 — e esses são apenas os que anunciam sua filiação. Muitos parvos se chamam Soberanos e não se exibem.

EM: Por que a filiação diminuiu tão drasticamente?

BG: Bem, senhorita, eles são um grupo raro, não são? Muitas pessoas não conseguem lidar com toda a liberdade — elas precisam de foco, direção, *regras*. Não é que —

EM: Espere. Você está dizendo que, de mais de *um milhão* de membros, a Liga Livre caiu para menos de 20.000 em — o que? — 600 anos?

BG: [*desconfortável*] Na verdade, aconteceu muito mais rápido do que isso — durante os primeiros 50 anos após a agitação da Donzela.

EM: Mas... mas *como* os números poderiam diminuir tão rápido? Todas aquelas pessoas desertaram?

BG: Não. Elas apenas — morreram.

EM: *Morreram?*

BG: [levantou] Perdão, senhorita, eu tenho outros afazeres. Desejo-lhe um bom dia.

EM: Mas —

BG: Por favor, saia, senhorita, ou os guardas do Salão ficarão felizes em escoltá-la para *outro lugar*.

Gunnarsmoon recusou qualquer contato adicional. Os documentos públicos do período em questão eram irregulares no final, mas um tomo sobre medicina apresentava uma curiosa nota lateral sobre uma praga de vida curta que varreu Sigil há cerca de 600 anos — uma praga que parecia atingir o coração da Liga Livre.

Essa referência enigmática foi tudo que pude encontrar. Poderia ter sido outra guerra de facções nos Soberanos — uma tentativa de livrar a cidade de pensadores livres? Ou talvez algo maior — talvez os demônios errados tenham sido descascados no Grande Bazar e decidiram limpar todos os Soberanos que pudessem encontrar. Claro, somente um ser realmente governa Sigil — a Donzela da Dor.

É mais são — e mais seguro — acreditar que os mortos foram vítimas de uma repentina e miserável praga.

✦ Líderes da Liga ✦

Na Cidade das Portas, o poder da Liga Livre está diminuindo, principalmente porque seus membros não têm voz. Mas, embora o grupo não tenha um prócer oficial, três pessoas estão emergindo nas fileiras como protagonistas: Bria Tomay, uma mulher humana e Lethea e Lesander, dois gêmeos wemics.

O par de wemics e a humana formam um trio estranho, mas podem ser a única chance da facção. Os três descobriram a ameaça dos Harmonium à facção e se uniram, mantendo reuniões secretas com outros membros da Liga no Bazar. No início, muitos membros da Liga Livre se opuseram — eles não seguem bem as ordens. Mas Bria, Lethea e Lesander sabem como lidar com seus companheiros. O fato indiscutível de que mais e mais Soberanos estão desaparecendo de partes da cidade contribuiu para seu ponto de vista.

Bria Tomay

Humana fêmea planar
Barda de 14º nível, Liga Livre (líder)
Caótico e neutro

For	11	Int	15	HP	57
Des	16	Sab	12	CA	6
Con	9	Car	17	TAC0	12

Equipamento: armadura acolchoada, cítara (herança de família), *saco de truques*, *pedra da sorte, bastão +2, anel de proteção +2.*
Magias/Círculo: 3/3/3/3/1.
Poderes: *Bria tem as habilidades padrão de bardo e da facção.*

Bria, uma mulher de trinta e poucos anos, é de uma longa linhagem de ourives de Sigil, muitos dos quais se interessaram por música ao longo dos anos. Apesar de sua natureza independente ela nunca saiu da Cidade das Portas, preferindo transformar as façanhas de outras pessoas em música. Uma mulher normalmente quieta, quando ela fala ou canta diante dos Soberanos, uma faísca brilha através de seu comportamento comum. Ela muitas vezes perambula por toda Sigil mantendo contato com Soberanos em outros alas.

Na maioria das vezes, Bria é encontrada no Soar das Lâminas, a ourivesaria de seu pai, *(Encontrada na Estrada Vento Vermelho no Grande Bazar. — Ed.)*. Ela ajuda o pai e o irmão mais novo na loja; os três são os últimos dos Tomays de Sigil. Bria resistiu a aprender a arte de moldar a prata, preferindo criar e desenvolver novos instrumentos de sopro ou corda.

Lethea & Lesander

Wemics fêmea e macho
Guerreiros de 6º nível, Liga Livre (líderes)
Ordeiro e neutro

For	16	Int	12	HP	54
Des	9	Sab	10	CA	4
Con	17	Car	14	TAC0	15

Equipamento: dois dardos cada. Como são supersticiosos, evitam magia; no entanto, Bria lhes deu "pulseiras" de prata como presentes (na verdade, são *braceletes de defesa CA 4*).

Poderes: os wemics raramente são surpreendidos e desfrutam de uma espécie de telepatia entre si. Além disso, eles têm as habilidades padrão de wemic e da facção.

Os wemics, irmão e irmã, são imediatamente reconhecidos por suas jubas intensamente avermelhadas. Eles são praticamente idênticos em aparência, com exceção apenas de seus sexos. Lethea é fêmea, Lesander é macho. Capturados ainda como filhotes em seu mundo natal, Rublia, eles foram trazidos a Sigil pelo notável biólogo Gorad Tambor Seguro — e prontamente escaparam.

Os gêmeos cresceram fugindo da captura aprendendo a sobreviver nas ruas ásperas da Jaula. A adversidade aprimorou seus espíritos para o de uma independência feroz — como um par. Eles *nunca* estão distantes e se guardam com devoção selvagem. Eles são tão tensos que só podem ser surpreendidos por meios mágicos, como alguém se *teletransportando* imediatamente na frente deles. O vínculo deles é inquebrável e eles operam como se fossem uma entidade única e altamente eficiente, compartilhando até pensamentos através da telepatia. *(Uma vez, um grupo de primevos inteligentes conseguiu separar os wemics e capturar Lesander. Lethea prometeu dar a eles tudo o que desejassem em resgate, mas os parvos bobearam e foram mortos antes que pudessem coletar. Surpreende-me que — os poderes me livrem — mais pessoas não tenham tentado obter sucesso onde eles falharam. — Ed.)*

SOMENTE OS FRACOS NÃO ACREDITAM EM NADA.

— ANTON CRÂNIO NIVELADO DOS HARMONIUM

Lethea e Lesander raramente saem do Bazar, mas eles percorrem os locais de negociação todos os dias reivindicando a área como *seu* território (um instinto que não conseguiram conter). Eles conhecem todos os Soberanos que frequentam o Bazar e pegam pequenas toadas de mercadores e clientes que passam por lá ao longo do dia.

✦ O GRANDE BAZAR ✦

É justo que a Liga Livre não tenha um prédio de verdade como sede, pois isso poderia derrotar seu propósito de "liberdade". Em Sigil, vários lugares oferecem refúgio para Soberanos — geralmente em troca de sua contratação como guardas para futuras caravanas.

Principalmente, porém, os membros da Liga Livre se reúnem na praça em posse das tendas, caravanas e carroças do Bazar (às vezes chamado de Grande ou Grande Bazar). Localizado na Ala do Mercado, o Bazar cobre várias avenidas e ruas laterais adjacentes, espalhando-se como as pernas de uma aranha monstruosa. Dentro do bazar, um parvo pode encontrar literalmente *qualquer coisa* que ele queira. Ou melhor, ele pode encontrar um comerciante que *venda* o item: se o item realmente está presente é outra questão completamente diferente. A praça fica coberta de barracas e tendas de mascates; qualquer coisa que não possa ser transportada ou rebocada é mantida em *sacos de espera* ou outros dispositivos multidimensionais. Claro, quem compra algo que não está fisicamente presente naquele momento e não confirma que realmente existe está apenas pedindo para ser descascado. E isso sem mencionar os batedores de carteira, fraudadores e outros cavaleiros de negociata — que marcarão um alvo fácil em instantes. Um parvo precisa ter cuidado nos corredores lotados do Bazar. Não é um lugar para ingenuidade ou simpatia pois ambulantes e mendigos aparecerão ao miserável o tempo todo.

Mas o Bazar oferece uma coisa de valor genuíno: liberdade. Os Soberanos cuidam disso. Um comerciante é livre para exercer sua profissão e obter um salário honesto por isso; ele não precisa dourar a mão de algum notório como poderia ter que fazer em uma das outras alas. Até o menor dos mascates pode levar seus artigos para o Bazar e os Soberanos garantirão que ele obtenha um espaço no estande que não lhe custará os olhos da cara.

O Bazar muda constantemente e nunca se trata da mesma mistura de vendedores de uma semana para a outra — parte da razão pela qual os Soberanos demoram tanto para perceber que seus membros estão desaparecendo. Mas as tabernas, pousadas, estábulos, cafés e outros estabelecimentos permanentes que se alinham na praça fornecem uma rede de esconderijos para a Liga Livre. Um deles é a Pousada Leão Vermelho.

SOMENTE OS FORTES ACREDITAM EM SI MESMOS.

— BRIA TOMAY EM RESPOSTA

A POUSADA LEÃO VERMELHO

Bria Tomay, Lethea e Lesander frequentam esta pousada, uma grande hospedaria à beira do bazar. *(A Leão Vermelho fica na esquina da Alameda dos Santos com a Estrada Di-*

EU SOU UM INDIVÍDUO DE VERDADE!

— KALO SETH, UM SOBERANO QUE ENTENDE

versão a um quarteirão da Estrada Crepúsculo — a principal via da Ala do Mercado. — Ed.). O prédio é incrível, mais de 130 metros de comprimento, com pilares irregulares subindo 60 metros no céu de Sigil. Seu teto plano serve como um campo de aterrissagem para viajantes aéreos, bem como alojamentos aéreos para hipogrifos, grifos e outros voadores.

O fato é que a Leão atende principalmente aos seres híbridos — isto é, wemics, centauros, bariaur, sátiros e outros. O interior da pousada está em uma escala confortável para essas criaturas fora de norma humanóide: sem cadeiras e com mesas na altura da cintura (para quem prefere ficar de quatro) ou na altura do joelho (para quem quer deitar-se nos juncos suaves que cobrem o chão). Barracas espaçosas fornecem quartos de dormir para centauros ou bariaures, enquanto wemics e outros carnívoros podem alugar tocas aconchegantes com exatamente uma pequena abertura. Além de Bria Tomay, humanos e semi-humanos são uma visão rara na pousada. A menos que acompanhados por um companheiro híbrido os visitantes humanóides são certamente rejeitados.

Os pilares da pousada uma vez suportaram uma estrutura de vários andares, mas o dono atual, Jadex (Pl/♂ centauro/R10/Liga Livre/CN), esvaziou o prédio. Ele deixou os pilares como indicação para convidados aéreos. Jadex também deixou no lugar as portas da entrada principal, mas acrescentou outras entradas ao edifício, ostensivamente como "decoração". No entanto, todas as portas são totalmente funcionais e a Pousada Leão Vermelho pode efetivamente fechar suas portas e se defender muito bem em caso de cerco.

EU TAMBÉM!

— PEEPING JOMAT, UMA SOBERANA QUE NÃO

Lethea e Lesander estão especialmente satisfeitos com a Leão Vermelho como fortaleza. Eles se sentem seguros o suficiente para relaxar; aqui, os gêmeos dormem ao mesmo tempo. (Eles têm um recanto privado reservado exclusivamente para eles com um esconderijo adicional escondido atrás de uma porta secreta.). E Bria frequenta o lugar com frequência agora que Jadex comprou uma cadeira para ela. O trio começou a realizar reuniões semanais no antipico *(que alguns primevos chamam de "meia-noite" — Ed.)* fechando a pousada para todos, exceto Soberanos.

DENTRO DA HIERARQUIA

Embora a Liga Livre seja uma facção baseada na liberdade, ela é uma facção, afinal. Soberanos que optam por usar seu símbolo com orgulho o fazem não para se identificar, mas para promover as ideias associadas ao símbolo — a saber, aceitação, equilíbrio e individualidade. Também é um sinal para outros Soberanos de que um potencial aliado está próximo; Os membros da Liga Livre não são um grupo unido, mas gostam de jogar toada fora por aí e olhar um para o outro. É provável que a Liga Livre apele a personagens de naturezas independentes e aos que tem vergonha de adotar uma filosofia específica.

INTERPRETANDO OS SOBERANOS

É difícil ser um Soberano. Verdadeiros membros independentes da Liga Livre não têm preconceitos, atitudes, ou pontos de vista que possam nublar a verdade de um assunto. Não é fácil interpretar um personagem sem viés, preconceitos ou inclinações de um qualquer tipo. Um Soberano pode ficar suspeito, mas não julgar. Eles não acreditam que qualquer filosofia seja o princípio e o fim do multiverso. Adotar uma ideologia nega pensamento, avaliação e existência independentes.

A maioria dos Soberanos, tolerante e de mente aberta, sabe como conviver com as outras facções. Eles são excelentes companheiros de grupo, mesmo que algumas outras facções os vejam com um olhar cético ao sentir que a natureza puramente neutra de um Soberano o torna de algum jeito indigno de confiança. Mas a atitude simples e visão franca dos Soberanos pode muitas vezes atuar como amortecedor para membros de facções menos neutras. Afinal, um companheiro de grupo genuinamente neutro não deveria tomar parte uma vez que um conflito surgisse entre seus companheiros deixando-os livres para usar o livre arbítrio em disputas. Além disso, ele não é propenso a ser influenciado pelos apelos ou maquinações dos colegas PJs; o Soberano verdadeiro pensa do seu jeito em qualquer que seja a situação.

O fato é que, em grupos formados por membros de diferentes facções, é o Soberano que geralmente mantém o grupo unido. Com os membros dos Predestinados ele é bastante cordial; Captores acreditam na ideia de cuidar de si mesmo primeiro e como mais importante e os membros da Liga Livre admiram essa independência. Com todas as outras facções, exceto os Harmonium, um Soberano é absolutamente neutro sendo aquele que defende uma abordagem mais imparcial nas disputas do grupo. É claro que, quando um grupo contém um Soberano e um Teimoso, pode resultar em pancadaria, mas isso contribui para interpretações emocionantes.

ALINHAMENTO: a maioria dos Soberanos é neutra, embora os membros desta facção possam ser de qualquer alinha-

A POUSADA LEÃO VERMELHO
0 12 24
Metros
Andar Principal
Entrada de Visitantes
Sala de Reuniões
Quartos dos Rebanhosas
Cadastramento
Quartos para Centauros e outros Herbívoros
Cadastramento
Até o Campo de Aterrissagem
Quartos Privados do Estalajadeiro
Estoque Privado
Entrada de Serviço
Área de Convivência
Entrada Principal
Pátio
Armazenamento e Preparação de Alimentos
Bar
Até o Campo de Aterrissagem
Covil Reservado
Quartos para Wemics e Outros Carnívoros
Entrada dos Visitantes
Alameda dos Santos
A Pousada Leão Vermelho
Estrada do Crepúsculo
Estrada da Diversão
Caminho do Cisne
Campo de Aterrissagem e Quartos Aéreos
60 Metros
140 Metros

mento. Mas e se um jogador que não é neutro optar pela Liga Livre? Um Soberano ordeiro e bom deveria ajudar o mundo ao seu redor, enquanto um Soberano caótico e mal promove as sementes vis de traição por toda parte? Não necessariamente. De todas as facções, a Liga Livre é a menos influenciada pelos ideais do multiverso — ou pelo alinhamento de seus membros. E aqueles com fortes tendências para o bem e o mal tendem a evitar essa facção achando sua premissa imparcial desconcertante. De fato, um PJ Soberano de qualquer alinhamento, bom ou mau, não será visto como confiável por outros membros da Liga Livre; ele não terá acesso à rede subterrânea de informações da facção (consulte "Filiação dos Soberanos", abaixo).

Raça: a Liga Livre está aberta a qualquer raça, é claro, mas vale a pena ressaltar que seres híbridos parecem preferir a Liga em relação às outras facções. Talvez por causa de sua natureza dual, bariaur, sátiros, wemics, centauros e semelhantes tenham uma visão mais neutra da vida, que exemplifica perfeitamente os Soberanos. O "animal" neles parece mais em harmonia com os ritmos naturais do multiverso, mais consciente do equilíbrio verdadeiro da vida.

Filiação dos Soberanos

Membros da Liga Livre aceitam os outros pelo que são, não impondo restrições aos membros em termos de raça, sexo, alinhamento ou classe. Qualquer pessoa com espírito independente e mente questionadora pode se unir — basta pedir a qualquer Soberano a admissão. Ele fará algumas perguntas, como: "em que você acredita?" *(É melhor que a resposta não seja algo concreto: se for, o membro da Liga Livre direciona o parvo para a facção apropriada.)*. Pelo que *você desistiria de sua independência?* (É melhor que a resposta seja um retumbante «Nada!»). Em seguida, o candidato é avisado que, sem um prócer, a Liga Livre não tem representação — e poucos direitos — em Sigil. Se o parvo ainda estiver disposto a se inscrever, tudo o que resta é comprar uma rodada de bebidas quentes para seus novos colegas Soberanos.

Habilidades da Facção: conforme observado em *Guia do jogador para os Planos* do cenário de campanha Planescape os membros da Liga Livre têm uma resistência natural aos encantamentos, sejam eles de magias, criaturas ou itens mágicos. Os testes de resistência contra encantamento dos Soberanos recebem um bônus de +2. Contra encantamentos que normalmente não permitem testes de resistência, eles ainda fazem uma rolagem (embora sem o bônus).

Mas a resistência de um Soberano vai além da tentativa direta de encantar. Tão forte é a vontade de um membro da Liga Livre que ele recebe um bônus de +2 contra todas as *outras* tentativas afetar sua mente, não importa qual seja a fonte (novamente, sendo concedido um teste de resistência — embora sem bônus — mesmo contra tentativas que normalmente não permitam um). Isso inclui poderes psiônicos (como dominação), itens mágicos (como um *anel de ilusão*) e ataques especiais de criaturas (como o olhar de beholder). E se um parvo simplesmente tentar convencer um membro a emprestar-lhe uma mão ou um pouco de troco, bem, ele não terá chance. Soberanos não se derretem por um apelo apaixonado pedindo por ajuda ou compram uma "cura milagrosa" de um vendedor barato com base em suas habilidades de venda.

Os Soberanos não são um grupo coeso, mas cuidam dos seus. Membros da Liga Livre que comprarem mercadorias no Bazar de Sigil recebem um desconto de 20% em todos os itens comprados. Além disso, um PJ Soberano de 3º nível ou superior tem acesso à rede subterrânea de informações da facção; esses contatos os tornam duas vezes mais propensos a captar partes importantes de toadas. E em brigas públicas, um membro da Liga que exibe o símbolo de sua facção tem duas vezes mais chances de obter ajuda de outros Soberanos que estejam passando.

Em geral, porém, os Soberanos não distribuem poderes e equipamentos especiais para todos os parvos que usam as cores. No entanto, eles sabem que outras facções fazem isso com seus membros e os Soberanos sempre gostam de conhecer a sombra de com quem estão lidando. Uma maneira que eles fazem isso é com a seguinte magia:

Conhecer Facção (Adivinhação)
Magia arcana ou divina de 1º círculo

Alcance 18 metros	Componentes: V, G
Duração: 1 rodada/Nível de Experiência	Tempo de Conjuração: 1
Área de Efeito: especial	Teste de Resistência: nega

A magia *conhecer facção* permite determinar a facção de um chapa apenas olhando para ele. Dura uma rodada por nível do lançador; a cada rodada, o lançador pode determinar a facção de uma criatura dentro do alcance. Se um alvo estiver tentando ocultar sua facção, o Mestre pode lançar um teste de resistência à magia para o alvo e um sucesso significa que a magia falha. *(O MDM deve fazer o teste secretamente para que o alvo não saiba se sua verdadeira facção foi detectada ou não. — Ed.)*. Note que um espião anarquista faz automaticamente o teste de resistência, pois os membros da Liga Revolucionária podem se apresentar como membros de outras facções.

De vez em quando a magia *conhecer facção* revela as crenças filosóficas profundas de uma criatura em vez de sua facção. Por exemplo, um sacerdote que adora um poder da morte pode ser confundido com um Falecido.

✦ A TOADA ✦

Notícias de que os Harmonium parecem estar intensificando seus esforços para capturar os membros da Liga Livre correm pelo Grande Bazar. Um oleiro chamado Austick (Pl/♂ gnomo/nível 0/Liga Livre/ON) até jura que ouviu dois Teimosos que estavam passando por sua pequena bancada sobre fornecer aos Impiedosos escravos e tropas para guerras em Aqueronte. De fato, os Teimosos estão prendendo um grande número de Soberanos em Sigil, mas até agora os "incidentes" ocorreram além dos limites do Bazar. Portanto, Bria Tomay e Lethea e Lesander tem recomendado que os Soberanos se retirem do resto da Jaula para o Bazar para lá tomar uma posição caso os Harmonium autorizarem uma afronta. Todos, exceto os Soberanos mais inflexíveis, se mudaram para o mercado ou para as proximidades.

O Bazar é grande o suficiente para suportar o fluxo — abertamente. Mas quase todos os estabelecimentos para dormir estão lotados e alguns comerciantes de fora da cidade foram recusados. Ninguém veio para resolver o problema, mas há muitas queixas.

Diz-se que Bria e os gêmeos estão discutindo várias linhas de defesa contra os Teimosos: enviando espiões para se infiltrar nos Harmonium, fazendo Soberanos agir como isca para emboscar os Teimosos que vagueiam, até fazendo um forte contra-ataque para afastar o que pode se tornar uma completa guerra em grande escala. Todos os membros da Ligas interessados em ajudar a causa devem procurar Bria na Pousada Leão Vermelho.

Também vale a pena notar a toada que diz que a Leão Vermelho tem portais secretos para as Terras de Fora que são usados para trazer suprimentos. A irmã Zil (Pl/♀ tiefling/P4/Liga Livre/NM), que serve aos mendigos no Bazar, participou de uma recente reunião de facção na pousada. Ela diz que as conversas se concentraram na possibilidade de usar os portais para trazer mais tropas Soberanas para Sigil.

Infelizmente, os Teimosos não são o único problema que a Liga Livre enfrenta no momento. Muitos Soberanos na Jaula foram atingidos por uma doença estranha que os faz cair em uma febre abrasadora e que causa delírios. Até agora, todos os miseráveis que contraíram a doença morreram (alguns dentro de uma hora, outros resistindo até três semanas). Nenhuma cura conhecida parece ajudar; ninguém sequer sabe o que está causando a doença, embora alguns Soberanos também culpem os Teimosos por isso. Mas alguns membros da Liga Livre em Portão do Comércio estão trabalhando no problema desde que a primeira vítima ficou doente e agora se sabe que eles podem ter encontrado alguma coisa.

✦ A SOMBRA DO MDM ✦

Apesar dos numerosos rumores que rodopiam em torno do aparente esforço dos Harmonium para livrar a Jaula dos Soberanos, o assunto é mais simples — mas não menos perigoso — do que a maioria dos membros da Liga acha. Um pequeno grupo obscuro (consistido majoritariamente de parvos malignos) se formou dentro dos Harmonium com o objetivo de se livrar dos pensadores livres dos Soberanos. Eles irão espancar ou até matar um Soberano se eles pensarem que ele possa fugir sabendo disso deixando secretamente os Coletores dos Falecidos disporem dos corpos no Mortuário. De outra forma, eles irão apenas estrangular o miserável, muitas vezes com acusações de punição, e então usarão de floreio ou chantagem para fazer que ele termine em uma prisão. *(As duras diretrizes de sentença recentemente instituídas pela nova prócer dos Impiedosos são uma bênção para o plano de Teimosos. — Ed.)*. Nenhuma das outras facções está diretamente envolvida nos planos desonestos dos Teimosos e membros da Liga Livre não estão sendo emboscados para serem vendidos como escravos ou por qualquer outro motivo — é apenas ódio e intolerância, puros e simplesmente.

No entanto, os Harmonium não têm culpa do abate dramático da Liga Livre nos anos que seguiram da Grande revolta — isso cai sobre a Donzela da Dor. Quando ela emitiu seu mandato, ela não tinha ideia de que tantos miseráveis iriam para a bandeira da independência quando suas facções morressem. A Donzela sempre foi capaz de manipular as facções mais raivosas, mantendo os ordeiros e os caóticos ocupados de mais pulando de uma picuinha para outra para causar qualquer problema de verdade. No entanto, ela não poderia encontrar a pessoa certa para lidar em meio a um milhão de pensadores livres e isso a deixou desconfortável. Então ela apenas cortou a facção para um número mais tratável.

Mesmo hoje, ela monitora a Liga Livre com mais cuidado que qualquer outra facção. E, divertida com as tentativas de historiadores de atribuir as mortes massivas de Soberanos a alguma praga repentina, ela criou uma praga *real* que está abatendo a liga hoje. Toda vez que um Soberano entra em Sigil, O MDM precisa secretamente rolar um dado de porcentagem para o personagem. Uma rolagem de 98 ou superior indica que o PJ foi capturado pela febre e irá morrer em 1d10 dias (se a rolagem de porcentagem foi 98 ou 99) ou 1d20 horas (se a rolagem de porcentagem foi 00). Durante esse tempo, o PJ permanece em um estado febril, incapaz de lutar, falar, ou mesmo pensar coerentemente. Nenhuma tentativa de cura ou ressurreição irá ter sucesso fora de Portão do Comércio; somente na cidade portal dos Soberanos eles sabem a sombra para curar essa praga. *(O MDM é livre para inventar as especificidades da cura. — Ed.)*.

Finalmente, apesar dos rumores dos Soberanos do contrário, a Pousada Leão Vermelho contém apenas um portal. Localizado próximo a um dos quartos dos aposentos privados de Jadex, o arco parece ser uma entrada comum para um armazém extra. Contudo, qualquer pessoa que carregue um fragmento polido da presa de um baku será teleportada para Portão do Comércio (o Mestre pode escolher o ponto de entrada). A chave do portão para a viagem de volta é um dos milhares de azulejos dourados e roxos que cobrem a ampla praça do bazar de Portão do Comércio, embora seja difícil arrancar um sem ser notado.

OS HARMONIUM

Certo, vocês aí parvos, escutem.

Vocês acabaram de fazer a melhor escolha de suas vidas. Ao ingressar nos Harmonium, você está saindo de parvo para sangue. A harmonia universal é o objetivo. Pode não ser o objetivo do multiverso — embora os poderes saibam que deveria ser — mas é *nosso* objetivo e é o objetivo correto. As coisas são realizadas melhor em uma atmosfera de paz e harmonia. Entendeu? Agora, alguns parvos resistem à paz. Mas os membros dos Harmonium acreditam tanto na paz que estamos dispostos a lutar por ela. Aceite a paz ou considere-se em guerra com os Harmonium. Nosso poder fará o certo.

Isso funciona para todos vocês? Caso contrário, saia neste minuto. Temos o direito disso, entende? Para garantir que vocês também têm o direito disso, vocês começarão um programa de oito semanas — o que? Sem falar nas fileiras! Nunca me interrompam. Saiam vocês três — os Harmonium não dão uma segunda chance.

Como eu estava dizendo, começaremos com o nosso programa de treinamento de oito semanas. A parte do treinamento físico deste programa começa imediatamente após essa sessão de doutrinação. Esta semana de treinamento enviará vocês, em horários planejados, a alguns lugares desconfortáveis. Pode parecer sem sentido para você, mas não é. O esforço físico ao ponto de exaustão entorpece sua mente. É isso que queremos. Durante esta primeira semana, vocês esquecerão tudo o que pensam que sabem. Seus instrutores quebrarão todas as crenças erradas que vocês têm em suas lamentáveis cacholas.

Na segunda semana, emitiremos uma cópia deste livro que estou segurando no momento. É o *Livro dos Harmonium,* que descreve nossas regras e regulamentos. Vocês aprenderão cada palavra. No início da terceira semana vocês receberão um segundo livro, *O Código Municipal de Sigil*. Como os Harmonium compõem a Vigília da Cidade, vocês devem conhecer as leis da cidade. Na maioria das vezes, basta apoiarmos a harmonia universal e garantir que as pessoas se comportem. Não se preocupem muito com os detalhes do código da cidade — isso é para a Fraternidade da Ordem resolver. Durante a terceira semana do programa, vocês também começarão a treinar a aplicação da lei, incluindo métodos de captura e restrição de criminosos usando equipamento padrão, como os apanhadores planares.*

Na quarta semana, vocês podem começar a sentir que sabem alguma coisa. Não deixe subir para a cabeça — vocês nem começaram. Durante a quarta semana, testamos o seu conhecimento de Sigil e ensinamos pontos de referência importantes para que vocês encontrem seus caminhos pela cidade. No final da semana, seu instrutor irá te vendar (além de tapar os ouvidos e o que for preciso) e o deixará sozinho em algum lugar da Jaula. Você terá um tempo definido para voltar ao quartel.

Na quinta semana, você estudará as outras facções para aprender a reconhecer os causadores de problemas. Na sexta semana, nós os introduzimos aos membros dos Impiedosos e da Fraternidade da Ordem. Vocês trabalharão com eles para administrar a justiça. A sétima semana de treinamento é sempre interessante: testaremos vocês sobre todos os conhecimentos adquiridos, mas em condições adversas. Finalmente, a oitava semana vocês passam patrulhando com membros do Harmonium. Esses sangues o avaliarão no final da semana. Ao entrar, você ganha promoções regulares através da hierarquia.

Vocês fizeram a escolha certa e outras pessoas seguirão seus passos. Agora, procurem seus instrutores.

— Prócer Sarin dos Harmonium
(de uma sessão introdutória para novos recrutas)

BOM BANDO DE CARAS.
PAZ E
HARMONIA UNIVERSAL —
DO CONTRÁRIO!

— O EDITOR

** Nota do Editor: toda patrulha dos Harmonium carrega pelo menos um apanhador planar, uma vara longa com um conjunto de mandíbulas afiadas em uma extremidade. As runas gravadas no aço desta arma +2 impedem que os salteadores de planos como githyankis escapem.*

HERANÇA DE AMBIÇÃO

Os Harmonium existem há alguns séculos, talvez mais. Depende de quem um vândalo ouve. De acordo com a própria facção — e qualquer membro dirá a um corpo a mesma coisa porque é infundido neles durante a doutrinação — o grupo foi fundado há cerca de 500 anos em um mundo primário chamado Ortho. Lá, um grupo de aventureiros partiu para "livrar o país do caos e trazer paz à terra". Objetivo bastante simples, certo? Muitos aspiram à mesma coisa.

A coisa é que esse grupo realmente foi e conseguiu.

Eles trouxeram paz e harmonia à sua terra, então começaram a se chamar Harmonium. E então eles se mudaram para outras terras e espalharam paz e harmonia por lá também. Foi um trabalho difícil, às vezes, porque eles tiveram que forçar a paz em alguns pobres parvos que não sabiam o que era melhor para eles. Mas os Harmonium assumiram de bom grado esses trabalhos difíceis. Eventualmente, eles entregaram seu mundo inteiro a paz e harmonia.

Naturalmente, espalhar a paz em todo o mundo exigia que os Harmonium eliminassem muitos tipos desagradáveis — todas aquelas pessoas mal-intencionadas e de pensamento livre que gostam de causar problemas. Aqueles que viajam para Ortho hoje dizem que é um lugar muito rígido, onde anões, orcs, beholders e humanos trabalham juntos sob a lei do Harmonium. No entanto, não há um elfo ou piexe para ser visto em qualquer lugar.

Os Harmonium governavam seu mundo e seu mundo conhecia paz e harmonia. *(Se não exatamente a felicidade. — Ed.)*. Então os problemas começaram.

Parece que de vez em quando o caos e a discórdia conseguiam erguer suas cabeças feias. Os líderes dos Harmonium se cansaram dessa desordem ocasional e se reuniram para discutir o assunto. Os notórios decidiram que o caos deveria se originar de outro lugar — afinal, não poderia vir de dentro de seu próprio mundo perfeito. Suspeitando que os culpados viessem dos Planos Exteriores, os Harmonium montaram uma expedição e seguiram para Abismo. Depois de terem seus traseiros chutados do Plano dos Portais Infinitos para as Cavernas da Deusa Caveira e vice-versa, eles decidiram que precisavam de outro plano. Assim, a expedição dos Harmonium se mudou para Sigil, para estabelecer uma espécie de praça d'armas.

E ali eles permaneceram.

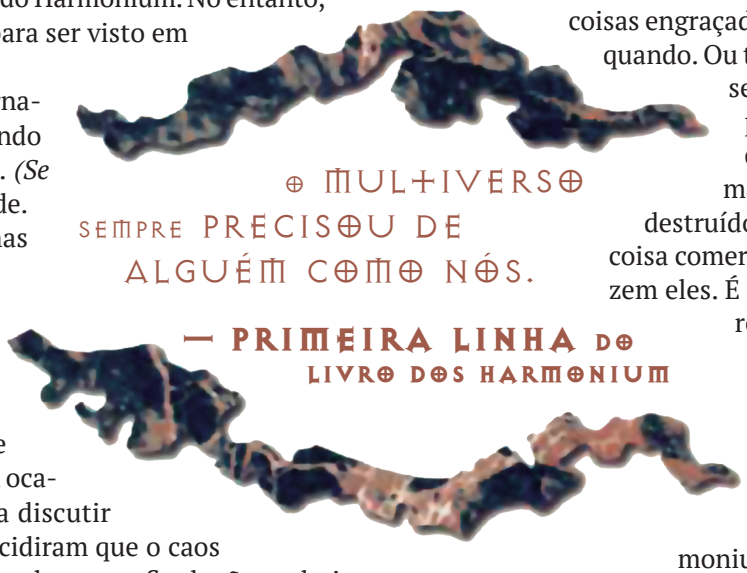
A facção encontrou algumas pessoas com a mesma opinião em Sigil — pessoas como os Guvners — e a Donzela da Dor parece aprovar a ordem que eles trazem para a Jaula. Eles também encontraram alvos para sua guerra pela paz nas inúmeras pessoas de outras facções. Muitos desses grupos consideram os membros do Harmonium como os valentões do parquinho, um monte de parvos que querem estragar a diversão de todos. Mas pergunte a um Teimoso e ele lhe dirá que está absolutamente certo sobre o Caminho Que Deve Ser.

Ah, os Harmonium cometeram alguns erros nesse tempo, embora os membros nunca tenham admitido isso. Basta perguntar a algum notório sobre o recente "incidente" em Arcádia e vê-lo se contorcer enquanto ele tenta encontrar algum tipo de resposta. *(Os Harmonium acidentalmente permitiram que a terceira camada do plano deslizasse para Mecânus, conforme relatado na caixa* Planos da Lei. *— Ed.)*. Ou mencione a cidade de Fortitude, nas Terras de Fora; esse também é um ponto dolorido para os Teimosos que sabem disso. *(Em resposta à perda da camada Arcadiana, a facção tentou levar esta cidade para Arcadia na aventura* Fogo de Dis. *— Ed.)*.

Há também a questão do mundo de Athas, o planeta primário que abriga muitos gigantes, psiônicos, entre outras coisas. Parece que, alguns milhares de anos atrás, um bando de vândalos chamados "Campeões de Rajaat" começou a guerrear com os outros para eliminar o caos e trazer a paz. Parece familiar certo? Bem, os Harmonium não existiam naquela época, então a facção não poderia estar envolvida — embora o tempo faça algumas coisas engraçadas entre os planos, de vez em quando. Ou talvez os Harmonium tenham se inspirado nos Campeões. O problema é que os vândalos que estiveram em Athas o chamam de mundo horrível e seco destruído pela magia. Quase qualquer coisa comeria um chapa só por andar, dizem eles. É isso que os Harmonium querem?

Claro, os Teimosos negam. Athas dos dias de hoje é resultado das ações de dementes com ideias próprias que não sabiam quando parar, eles afirmam. Os Harmonium sabem recuar antes desse ponto. Eles dizem.

Os membros dos Harmonium têm que suar a camisa — afinal, a Jaula não adota exatamente a paz e a lei. No entanto, os Teimosos recebem ajuda no trabalho dos Guvners e dos Impiedosos, seus parceiros no crime. *(Isto é, para impedir o crime. — Ed.)*. Os Harmonium fazem as prisões, os Guvners conduzem os julgamentos e os Impiedosos aplicam a punição. Todas as três facções acreditam na lei e ordem, então trabalham muito bem juntas, embora os Teimosos pareçam felizes que os Guvners dolorosamente meticulosos que preenchem este triplicado não criem as leis.



Em contrapartida, a "roda da justiça" encontra oposição nos amigos do caos, como os Soberanos, a Liga Revolucionária e os Seguidores do Caos. Claro, a Liga parece muito independente para apresentar muita ameaça, mas os Anarquistas e os Desconexos podem ser perigosos.

Os Harmonium também consideram perigosas as atitudes egoístas ou destrutivas dos Predestinados e dos Desolados, além da Patrulha da Perdição. A Patrulha da Perdição se tornou um espinho na carne dos Harmonium, porque essa facção controla o Armoril e mantém as armas fora das mãos dos Harmonium, impedindo os Teimosos de iniciar uma guerra em grande escala pela paz. Então, novamente, esse arranjo combina com todo mundo, da Donzela até os Trouxas.

Os Harmonium consideram os Athar e os Primorosos um pouco dementes à luz de suas crenças estranhas, mas inofensivos no final. Os Teimosos tendem a ignorar os relativamente inofensivos — embora assustadores — Falecidos. Os Signatários podem se tornar irritantes, com seus grandes egos, mas, como o resto, eles parecem ineficazes; de fato, os Signatários ajudam a preservar a paz administrando o Salão dos Oradores e reunindo as facções. Os Sensitivos também se mostram uma pequena ameaça, mas a maioria dos Harmonium se sente desconfiados deles de qualquer maneira; ao querer experienciar todas as coisas, os Sensitivos buscam pela desordem. Os Trouxas, embora possam se tornar imãs para problemas, permanecem aceitáveis pelos Harmonium

⊕ JEITO CERTO É ⊕ JEITO DOS HARMONIUM. — PRÓCER SARIN

Os Cifrários parecem um bando interessante. Eles buscam a harmonia do corpo e da mente — por enquanto, tudo bem, de acordo com as crenças dos Harmonium.

Ao unir pensamento e ação em harmonia, o espírito de um aspirado pode se alinhar com o multiverso. O problema é que os Cifrários buscam harmonia *individual* — não muito consistente com a harmonia *universal* que os Teimosos querem. Além disso os Cifrários agem sem pensar, o que contradiz o desejo dos Harmonium de pensar em tudo — ou pelo menos parecer.

No entanto, aqui está a sombra: os Cifrários pareçam demais com os Harmonium. Além de buscar a harmonia, os dois grupos gostam que seus membros tenham tanta certeza de si mesmos que ajam sem reflexão prévia. Os Teimosos veem um reflexo meio torcido de si mesmos nos Cifrários e isso os incomoda o suficiente para permanecerem cascudos com eles.

A visão dos Harmonium sobre as várias outras facções determina como os Teimosos irão realizar seu objetivo de longo prazo de paz. Não se esqueça, os Teimosos estão dispostos a lutar por isso. Encorajados por seu sucesso há muito tempo em seu mundo primário, os membros dos Harmonium realmente acreditam que todos um dia aparecerão e se juntarão a eles. Enquanto isso, os membros podem eliminar os criadores de problemas: começando com os Anarquistas, Seguidores do Caos e Soberanos.

✦ PRÓCER SARIN ✦

Homem macho primevo
Paladino de 16° nível, Harmonium (prócer)
Ordeiro e bom

For	17	Int	13	HP	97
Des	15	Sab	13	CA	0
Con	17	Car	17	TAC0	5

Equipamento: *armadura de placas de aço vermelho, duas cimitarras +2, manopla do poder ogro, anel de resistência de fogo,* manto.
Magias/Círculo: 3/3/2/1.
Poderes: Sarin lança magias como um sacerdote de 8º nível das esferas combate, adivinhação, cura e proteção. Além de suas outras habilidades padrão de paladino e da facção ele é especializado no uso de cimitarras e no estilo de duas armas. *(Veja* O Livro Completo do Guerreiro. — *Ed.)*

A toada diz que Prócer Sarin veio do mundo Ortho dos Harmonium, onde ele ascendeu pela hierarquia para se tornar um notório. Merecedor de uma promoção, Sarin decidiu ir para Sigil ao invés de pegar a rota fácil através da hierarquia no mundo primário dos Harmonium. Ele sabia que Sigil poderia ser um posto difícil comparado com um em Ortho e que ele tinha chegado lá próximo de um Trouxa. Ainda sim, ele queria a Jaula.

Esse fato deve dizer uma coisa até para um Teimoso: Sarin se sente dedicado à causa Harmonium. Esse compromisso se mostra em todas as suas palavras e ações. Desde sua chegada em Sigil, há duas décadas, ele se tornou o Teimoso derradeiro, incorporando todas as razões pelas quais sua facção foi presa ao apelido.

Sarin é duro — nem mesmo um demente ou Trouxa poderiam sugerir o contrário. Ele acredita na inabalável causa dos Harmonium e fará qualquer coisa honrosa, lícita e boa para promover a paz e a harmonia. Não é de surpreender que essa atitude torne muito difícil para muita gente lidar com Sarin.

E o prócer lida com muitas pessoas. Como ele permanece ativo em Sigil, os habitantes locais veem sua figura imponente nas ruas com alguma regularidade. O prócer alto e de ombros largos tem uma aparência perpetuamente severa e veste sua inconfundível armadura feita de um metal do mundo primário que alguns chamam de *aço vermelho.* A frente da armadura é decorada com o

símbolo da facção dos Harmonium e os espinhos que brotam dos ombros e do capacete se assemelham às lâminas brilhantes da própria Donzela da Dor. A semelhança não é mera coincidência: Sarin gosta de lembrar os vândalos que ele apóia a ordem da Jaula e que, ao fazer isso, ele apóia a Donzela.

De qualquer forma, a aparência do prócer atrai atenção assim como sua personalidade. Alguns membros dos Harmonium podem se sentir inclinados a vender suavemente a facção, mas não Sarin. Não, ele aproveitará a chance de dar uma palestra para alguém, a qualquer momento, se ele não achar que eles entendem a *correção* absoluta da causa dos Teimosos. Ele também sente que pode aumentar a moral de seu pessoal executando as tarefas que ele pede que eles façam. Sarin não acha que ele esteja fazendo um bom trabalho, a menos que prenda alguém pessoalmente, pelo menos a cada um ou dois dias.

O prócer se torna acessível aos membros da facção em um contexto social, se eles o encontrarem — mas ele só fala sobre negócios da facção com aspirados que seguem os procedimentos adequados para obter uma audiência com ele. Ele lida diretamente com qualquer membro da facção e trata todo mundo de maneira justa — pelo menos considerando a visão dos Harmonium de "justo".

Sarin tem uma voz suave e profunda que pode realmente explodir em uma sala de palestras ou nas ruas da jaula. Ele pode agir de maneira encantadora, quase amigável — quando ele quer. Mas, mesmo quando está discutindo sobre as toadas dos Teimosos ou enfiando a lei na cachola de um pobre negociador, sua personalidade magnética exige respeito. Sem dúvida, Sarin está entre os melhores líderes de Sigil. Ele até tem o respeito de outros próceres, incluindo aqueles que o odeiam ou discordam dele. O Teimoso ocasionalmente os leva a trabalhar com ele — embora isso funcione em parte devido à ameaça que sua facção representa para aqueles que não se comportam. Contudo, não se engane, Sarin merece respeito e ele tem; ele nunca precisa liderar através da intimidação.

Sarin lidera a facção há pouco mais de cinco anos e espera liderá-la por um longo tempo. O sangue é temperado e não toma decisões precipitadas que possam levá-lo a ser expulso, então ele provavelmente ficará por um bom tempo.

Além de ser um líder primevo, carismático e popular, Sarin chama a atenção entre a maioria dos próceres por outro motivo: ele é casado e tem uma família. Sua esposa, Fé, é uma sacerdote (Pl/♀ humana/P12/Harmonium/OB), uma das líderes espirituais da facção. Sarin e Fé têm nove filhos, todos eles criados de maneira amorosa, porém disciplinada. A mais velha, uma menina de 14 anos chamada Marinda, já planeja se juntar aos Harmonium.

QUARTEL DA CIDADE

O imponente Quartel da Cidade parece uma gigantesca placa de pedras pesada o suficiente para esmagar as próprias ruas. A estrutura, com seu telhado de ardósia cinza pontiagudo, parece tediosa, mas impenetrável e pode abrigar mais de 1.000 pessoas. Tem uma única entrada sobre a qual se ergue um arco em forma de dois braços levantados apertando as mãos para formar um punho enorme. *(Alguns dizem que os notórios têm sua própria entrada particular, mas o local permanece em sombra. — Ed.).* O quartel é um lugar feio — não que algum vândalo queira que um Teimoso o ouça dizer isso.

QUE PRÉDIO FEIO!

— FARVIS, UM TROUXA POUCO ANTES DE SER PRESO POR UM HARMONIUM POR "FAZER COMENTÁRIOS DEPRECIATIVOS SOBRE AGENTES DA LEI"

A Ala da Donzela em torno desta sede permanece calma e ordenada — os membros da facção cuidam para isso! Os estabelecimentos locais — poucos e distantes uns das outros — certificam-se de seguir as leis já que estão tão pertos da sede dos Harmonium. A primeira coisa que um chapa encontra ao se aproximar do quartel dos Harmonium é um grupo de guardas. Quatro ficam vigiando a entrada do edifício o tempo todo, dia ou noite, não mportando as condições que surjam ao redor deles. Eles param todos que entram, perguntado simplesmente, "Quem vem aí?". Os guardas rejeitam qualquer um sem um bom motivo para visitar a sede, mas permitem que os membros dos Harmonium passem, assumindo que eles têm preocupações relacionadas com a facção.

Os visitantes andam sob as mãos cerradas de pedra arqueando-se acima da porta e indo para uma área de recepção logo abaixo da porta principal. Os visitantes que não pertencem aos Harmonium devem se identificar aqui e declarar seus negócios à recepcionista da facção. Se ela aprovar o visitante, ela emiti um passe que o visitante precisa usar enquanto estiver no edifício. Somente os Harmonium podem entrar livremente; aqueles que não conhecem seu caminho recebem um membro da facção para guiá-lo. *(Geralmente aqueles que estão em treinamento. — Ed.).* A

recepcionista, Diana, a Guardiã, lembra os visitantes de ficarem sempre com os guias designados.

DIANA, A GUARDIÃ

Humana fêmea planar
Feiticeira de 12º nível, Harmonium (factótum)
Ordeira e neutra

For	10	Int	16	HP	31
Des	17	Sab	15	CA	6
Con	16	Car	17	TAC0	17

Equipamento: *anel de proteção +1, medalhão de percepção extra-sensorial,* cajado.
Magias/Círculo: 5/5/5/5/5/2.
Poderes: o livro de magias de Diana contém quase todos os encantamentos dos círculos de magia que ela pode acessar, bem como a maioria das magias de adivinhação, como *revelar tendência*. Os MDMs podem dar a ela outros, mas pelo menos um em cada nível deve ser um encantamento/feitiço. Diana tem as habilidades padrão de mago e da facção.

Uma humana agradável, com quase 30 anos, Diana pertence aos Harmonium há mais de uma década e é muito dedicada ao grupo. Ela é alegre, brilhante e extremamente profissional, cumprimentando cada visitante quando ele entra. A recepcionista usa adivinhações e outras magias conforme apropriado em caso de problemas ou se percebe algo incomum em um visitante. Ela usa *um medalhão de percepção extra-sensorial* para sentir as intenções das pessoas e detectar quando elas mentem para ela.

Diana faz com que todos os visitantes se sintam bem-vindos e que todos os membros dos Harmonium se sintam em casa. Suas habilidades sociais escondem sua dureza inata, fazendo com que mais de um intruso a subestime. Ela chamou os guardas exteriores várias vezes para esfolar os tipos suspeitos que por eles passaram — ela não tolera atitudes desagradáveis de ninguém.

NÍVEL 1: ÁREAS PÚBLICAS

Passando pela área de recepção, um vândalo surge na parte pública do Quartel da Cidade encontrando a primeira de muitas salas de aula espalhadas pelo nível do solo. Nessas grandes salas os recrutas recebem instruções, embora também participem de aulas na sede da facção em Arcádia. Além disso, os Teimosos podem visitar uma sala de aula para uma aula de treinamento para oficiais mais avançados ou para instruções oficiais. As salas possuem mesas compridas para estudo e dezenas de cadeiras. Uma sala de aula normalmente possui um pequeno palco e púlpito para instrutor também.

Caminhando pelo corredor forte e bem iluminado do Quartel da Cidade, um vândalo pode escutar os sons de botas pesadas ecoando. Depois de passar por algumas salas de aula se chega a alguns dormitórios. Estes quartos de dormir para novatos são separados por gêneros. A facção desencoraja a confraternização entre oficiais e membros de escalões mais baixos, dando aos novatos quartos nos andares de baixo e localizando salas de factótuns e fatores nos andares superiores.

Um pequeno auditório ocupa uma torre no primeiro nível; um salão muito maior, que engloba os dois níveis de outra torre, é usado para instruções três vezes ao dia realizadas antes das patrulhas dos Harmonium partirem para cada turno de serviço na cidade. Esses auditórios são úteis para reuniões de massa como direções do prócer. O pequeno anfiteatro comporta cerca de 200 pessoas enquanto o maior abriga 500.

O corredor dos fundos passa por uma sala de treinamento e um refeitório. Essas instalações têm duplicatas nesse andar e também no andar superior. A extensa biblioteca da facção contém livros relacionados às leis, além de livros de poesia e ficção aprovada. A biblioteca também oferece folhetos religiosos confiscados em abundância e várias cópias do *Livro dos Harmonium* e do *Código Municipal de Sigil*. Os membros da facção podem fazer uma retirada de livros por semana.

Do térreo é possível obter acesso ao imenso pátio que o Quartel da Cidade inclui. Partes do treinamento físico dos recrutas ocorrem aqui; o mesmo acontece com sessões regulares de exercícios para os novatos e práticas diárias de marcha. Os notórios da facção estão sempre conscientes da aparência e apenas frequentam os treinos dados aos novatos e oficiais de comportamento militar polido que tanto impressiona o povo de Sigil.

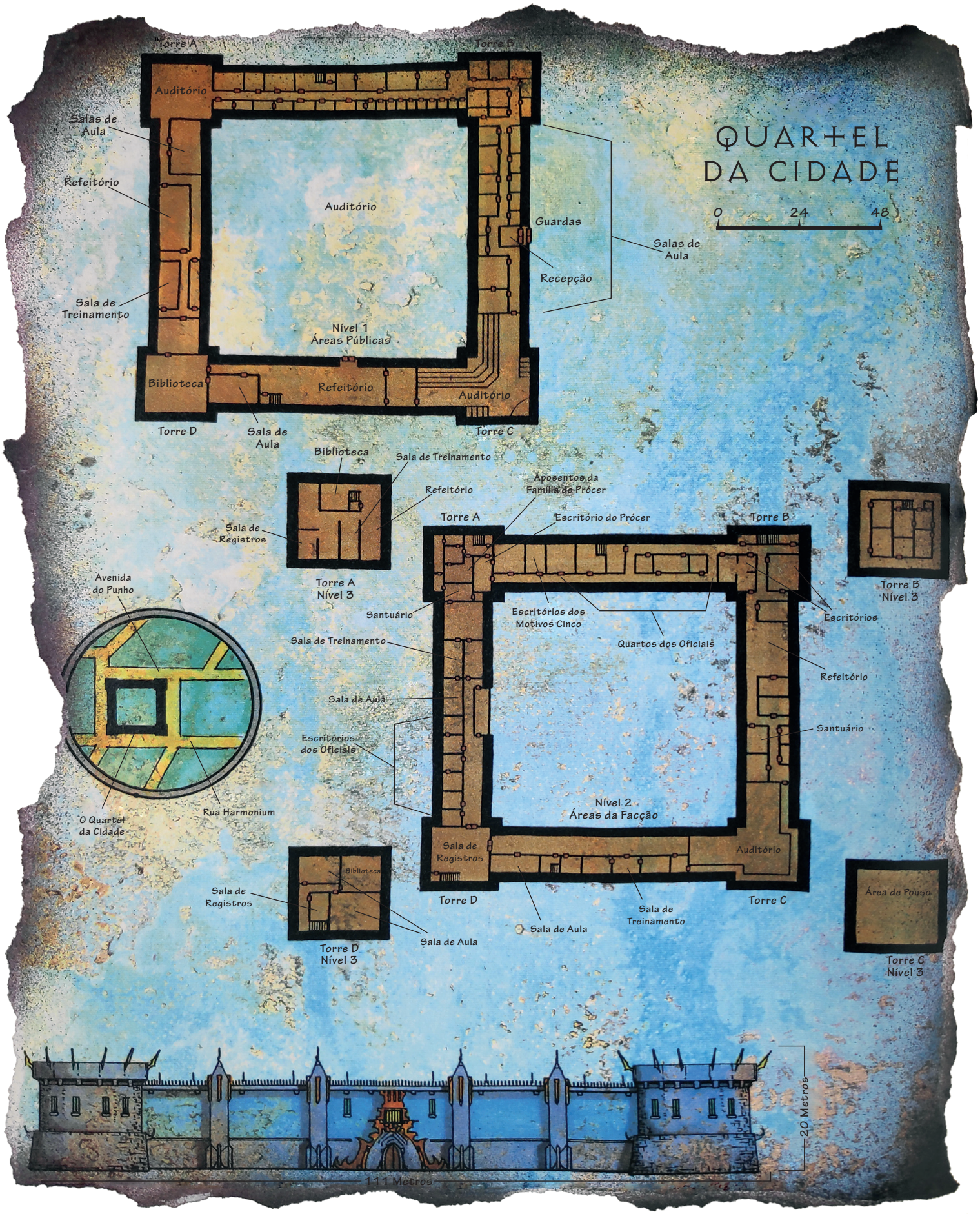
NÍVEL 2: ÁREAS DA FACÇÃO

Os Harmonium reservam o acesso ao segundo nível do quartel apenas para membros da facção. Diretamente acima da biblioteca fica a grande sala de registros que contém pergaminhos que listam os membros dos Harmonium juntamente com a tarefa e supervisor atual de cada Teimoso. Esta câmara da torre também contém livros que descrevem a história conhecida dos Harmonium. Além disso, a facção mantém registros de todas as prisões feitas pelas patrulhas dos Harmonium em Sigil: um grande grupo de funcionários rastreia criminosos atualizando os registros regularmente.

Vândalos que acham que os Harmonium se resumem a lutar para fazer cumprir a lei recebem um rude despertar quando se encontram designados para a sala de registros por uma ou duas semanas.

O andar de cima possui dois santuários para hábitos religiosos pessoais. O segundo andar de uma das torres possui vários escritórios de facção.

Os aposentos dos oficiais ficam ao longo do corredor do andar de cima. Factótuns e fatores vivem em dois por quarto. Cada câmara possui móveis simples: duas camas


QUARTEL DA CIDADE
0
24
48
Torre A
Torre B
Auditório
Salas de Aula
Refeitório
Auditório
Guardas
Salas de Aula
Recepção
Sala de Treinamento
Nível 1
Áreas Públicas
Biblioteca
Refeitório
Auditório
Torre D
Sala de Aula
Torre C
Biblioteca
Sala de Treinamento
Refeitório
Aposentos da Família do Prócer
Sala de Registros
Torre A
Escritório do Prócer
Torre B
Torre A
Nível 3
Torre B
Nível 3
Avenida do Punho
Santuário
Escritórios dos Motivos Cinco
Escritórios
Sala de Treinamento
Quartos dos Oficiais
Refeitório
Sala de Aula
Santuário
Escritórios dos Oficiais
Nível 2
Áreas da Facção
O Quartel da Cidade
Rua Harmonium
Sala de Registros
Auditório
Biblioteca
Sala de Registros
Torre D
Torre C
Área de Pouso
Sala de Aula
Sala de Treinamento
Sala de Aula
Torre D
Nível 3
Torre C
Nível 3
20 Metros
111 Metros

de solteiro, duas mesas pequenas e três cadeiras. Os quartos também possuem pequenos armários de armazenamento. A facção permite algumas decorações pessoais, desde que os oficiais as mantenham dentro dos quartos. Acessórios extravagantes ou excessivamente luxuosos não são permitidos na região dos oficiais.

Logo após os aposentos dos oficiais fica o escritório do imediato de Sarin, Tonat Shar. Esse fator lida com muitos dos negócios diários da facção deixando Sarin livre para orientar os Harmonium como um todo. O prócer dá a Shar uma boa quantidade de responsabilidade e poder, treinando-o para uma eventual sucessão à liderança da facção.

Como Shar lida com os Teimosos com mais frequência do que Sarin, não é incomum ver oficiais bem como os de escalões mais baixos no escritório de Shar. Todas as manhãs, o notório instrui os outros fatores sobre os negócios da facção. Seu escritório, um pouco maior que o do prócer, é configurado especificamente para instruções.

NOSSO PODER FARÁ O CERTO.

— INSCRIÇÃO NA PAREDE DA ÁREA DA RECEPÇÃO DO QUARTEL DA CIDADE

O escritório de Shar tem uma mesa grande, duas mesas de serviço público e uma grande mesa de conferência. Uma dúzia de cadeiras fica em volta da mesa de conferência e outras quatro ficam perto da mesa de Shar permitindo-lhe passar instruções de maneira mais íntima. As paredes não exibem enfeites embora, em uma gaveta de uma das mesas menores, Shar mantenha vários mapas que duplicam os que o prócer tem pendurado nas paredes de seu escritório.

TONAT SHAR

Homem macho planar
Guerreiro de 9º nível, Harmonium (fator)
Ordeiro e bom

For	10	Int	16	HP	31
Des	17	Sab	15	CA	6
Con	16	Car	17	TAC0	17

Equipamento: *armadura de couro +2. espada de duas mãos +1.*
Poderes: Shar desfruta de todas as habilidades padrão da facção e de guerreiro para sua raça e classe.

Shar, embora tão alto quanto um humano típico, tem uma constituição corpulenta o suficiente para um anão. Ele usa uma armadura de couro vermelho com um símbolo dos Harmonium em azul brilhante no peito direito. O fator é sério, severo e profissional — e ele aparenta isso. Ao contrário de Sarin, que sorri para encantar seus seguidores, Shar nunca abre um sorriso. Os oficiais que trabalham com ele aprenderam a reconhecer o brilho ocasional em seus olhos como um sinal de excitação.

O que lhe falta de encantos, Shar compensa com justiça. Quando ele entrevista alguém, ele ouve atentamente, talvez faça uma ou outra pergunta pontual, e então toma sua decisão. O prócer deve concordar com ele porque ele nunca contradisse um dos julgamentos de Shar.

Shar permanece decidido e profissional o tempo todo. Ou seja, ele está sempre de serviço e nunca tira tempo da causa da facção. No que diz respeito à toada, Shar não tem um amigo de verdade. Ele se vê como uma espécie de pai da família Harmonium e, embora ofereça apoio, ele não se envolve demais com a vida pessoal dos membros. O sangue só quer permanecer objetivo.

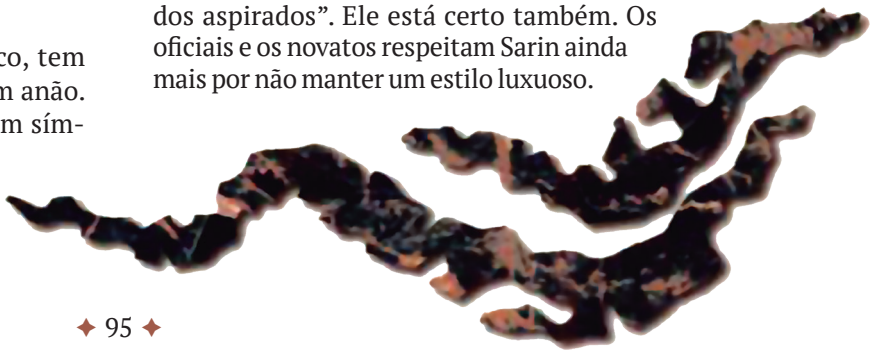
Embora não seja tão amado pelo seu povo como Prócer Sarin, Shar tem tanto respeito quanto ele. Sua acessibilidade faz muito para superar a distância emocional que ele coloca entre si e os outros Teimosos. Shar faria qualquer coisa por sua organização e seguiu Sarin até Baator e voltou com ele. Todos os Harmonium que lidam com Shar concordam que ele é a pessoa certa para assumir o cargo de prócer — embora eles esperem que isso não aconteça muito em breve, pois todos gostam muito a Sarin.

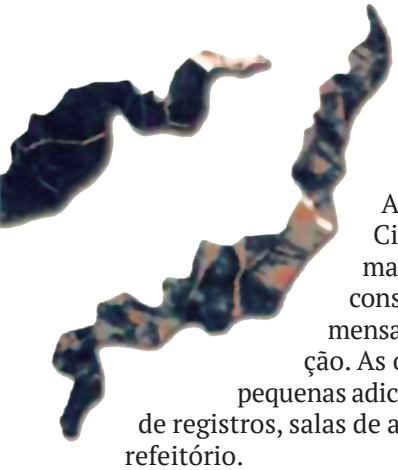
Contudo, o prócer não disse que Shar tomará seu lugar um dia — há outro fator da posição de Shar a considerar: Killeen Caine. Caine (Pl/♂ meio-elfo/ W15/Harmonium/ ON) mantém a sede da facção em Melodia no plano de Arcádia. Independentemente do charme e do sucesso de Caine, a toada coloca troco certo em Shar se tornar prócer.

Depois de passar pelo escritório de Shar, apenas mais alguns passos levam ao escritório do prócer. A câmara possui móveis simples incluindo uma mesa grande, duas mesas de bom tamanho e meia dúzia de cadeiras. Nas paredes estão pendurados mapas de Sigil, bem como mapas de outros pontos problemáticos atualmente importantes para a facção. No momento, estes incluem mapas de Arcádia, Mecânus e as cidades de Fortitude e Xaos. Muitos marcadores coloridos foram presos nos mapas.

Claro, alguém que não é um Harmonium raramente acaba no escritório de Sarin já que entrevistas com o prócer normalmente acontecem em uma das salas de reunião. Somente membros da facção — ou visitantes notórios — entram no escritório do prócer para uma audiência com Sarin ou para receber ordens.

Logo ao lado se encontra os aposentos da família do prócer, um conjunto de quartos para Sarin, Faith e seus nove filhos. Além de serem maiores, os quartos do prócer não são diferentes dos quartos de seus oficiais. Sarin acredita que esse fato o torna mais atraente para as classes mais baixas — ele quer ser "apenas um dos aspirados". Ele está certo também. Os oficiais e os novatos respeitam Sarin ainda mais por não manter um estilo luxuoso.





Torres Superiores

As quatro torres do Quartel da Cidade se erguem um nível acima do edifício principal. Uma torre consiste em uma área de pouso para mensageiros alados e membros da facção. As outras três mantêm bibliotecas pequenas adicionais, salas de armazenamento de registros, salas de aula, salas de treinamento e um refeitório.

Próximo da Sede

Muitas facções têm esconderijos em Sigil, mas não os Harmonium. Os Teimosos preferem operar abertamente. Como eles obedecem à lei, eles não precisam de lugares para se esconder. É claro que não dói tendo em vista que os Harmonium possuem uma presença grande na Jaula; com colegas Teimosos a apenas um grito de distância, um membro pode se sentir bem seguro.

Ainda assim, os Harmonium têm alguns lugares que tentam manter relativamente secretos. Por exemplo, pegue um estabelecimento próximo chamado Salão da Liberdade. A maioria das pessoas chamaria de taberna, mas o local tem uma atmosfera bastante calma em comparação com outras cervejarias. Aqui, os Harmonium fora de serviço vêm para relaxar. *(Com a frequência que os Teimosos relaxam, o que não é muito. — Ed.)*. O Salão da Liberdade tem um Clube Notório (para os novatos), um Clube dos Oficiais e uma sala secreta nos fundos que mantém um portal para a cidade de Melodia em Arcádia . A facção protege bem este portal; O fato é que o Salão da Liberdade geralmente possui mais de 100 Harmonium a qualquer momento. Até onde os Harmonium sabem apenas membros de sua facção já usaram essa porta — mas um chapa pode ouvir uma história diferente de certos Soberanos e Anarquistas...

Sede de Arcádia

A cidade de Melodia é uma fortaleza Harmonium na segunda camada de Arcádia, Buxenus. Embora Nicolai Mabru (Pl/♂ tiefling/W10/Harmonium/ON) governe a cidade, o verdadeiro notório local é Killeen Caine. Como Tonat Shar, Caine tem a confiança de Prócer Sarin, então ele goza de muito poder e responsabilidade. Esse sangue carismático se dá bem com seu povo. O fato é que sua natureza afável pode causar sua ruína; Sarin prefere distância entre líderes e membros da facção.

Nenhum vândalo que chama Melodia de reduto dos Harmonium está apenas sacudindo sua caixa de ossos — quase 10.000 Teimosos moram na cidade, em comparação com apenas um punhado de pessoas que não pertencem à facção. Os Harmonium usam toda a cidade como sede da facção e operam muitas atrações para mostrar aos visitantes a felicidade da vida sob harmonia universal. Além disso, os novos recrutas recebem treinamento em quatro grandes campos de uso constante nos arredores da cidade. Melodia dá as boas-vindas a todos os recrutas e os aceita no grupo.

Dentro da ✦ Hierarquia ✦

Os Harmonium formam uma grande facção. Além de vários milhares de membros em Sigil e os 10.000 em Melodia, os Harmonium incluem vários milhares em outros lugares de Arcádia e alguns milhares na cidade de Fortitude — para não mencionar todo um mundo primário cheio deles. Isso é muita gente. Um Teimoso raramente se encontra longe de um colega Teimoso.

Interpretando os Harmonium

Os Harmonium abrem suas portas a todos que realmente acreditam nos termos do grupo para a paz universal. Membros de qualquer raça e classe podem participar desde que sigam um código ético legal.

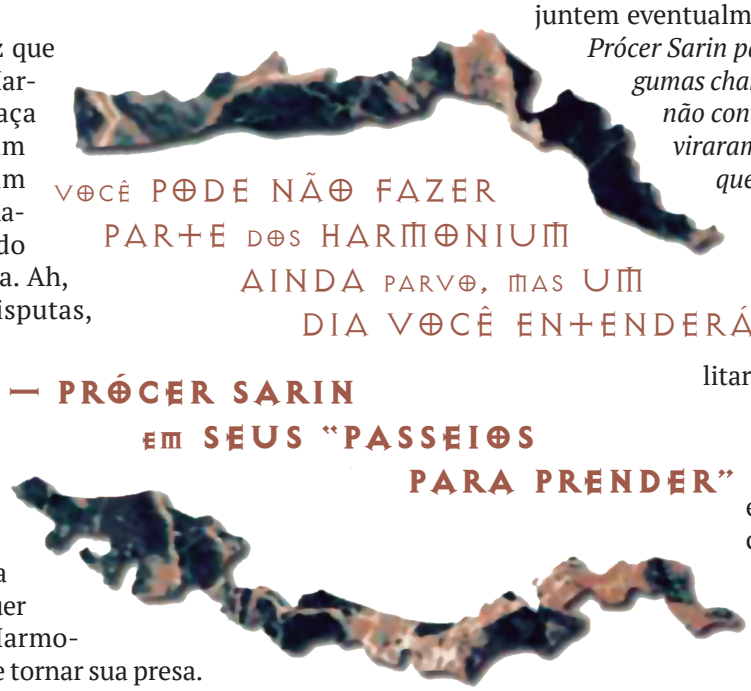
Alinhamento: a crença verdadeira no modo Harmonium implica um alinhamento ordeiro, mas os membros maus são tão bem-vindos quanto os bons. A compreensão da lei e da ordem é mais importante do que a consideração do bem e do mal. Fato é que poucos nos Harmonium parecem realmente maus; muitos são bons e muitos caem em algum lugar no meio do espectro do bem e do mal. Veja, o mal não se mostra verdadeiramente propício à harmonia e à paz. Mas até um baatezu entende a ordem e as vantagens da estabilidade.

Raça: assim como os baatezu entendem a ordem, membros de outras raças também. Humanos e anões continuam sendo os mais propensos a apreciar a ordem e muitos humanos se juntam aos Harmonium; os anões se juntam em menor número, proporcional à menor população racial. Githzerai e bariaur geralmente não apreciam a ordem e raramente se juntam aos Harmonium, mas alguns tieflings e meio-elfos planares se juntam; enquanto a maioria tem muita independência para essa facção militarista, alguns desses solitários se sentem atraídos pelo senso de família que os Harmonium oferecem. Quanto aos primevos, elfos e gnomos não parecem gostar muito das ideias dos Teimosos. *(Especialmente quando descobrem que os membros da facção exterminaram a maioria de seus irmãos em Ortho. — Ed.)*. A maioria dos primevos que ingressam nos Harmonium o faz por causa dos slogans de recrutamento que oferecem estabilidade e segurança em um mundo novo e surpreendente.

Classe: o "mundo" é forte e exige pessoas fortes que lutem pelo que é certo. Assim, os Harmonium apelam muito a todos os tipos de guerreiros, especialmente aos paladinos. Rangers não são bons Teimosos, pois muitas vezes gostam de estar sozinhos. Sacerdotes são muito mais comuns — pelo menos aqueles que apreciam os princípios da paz e da estabilidade. Sacerdotes de deuses da guerra são mais difíceis de encontrar nas cadeiras dos Harmonium, não porque eles discordam da facção, mas sim porque ter muitos deles como membros seria ruim para a imagem

dos Harmonium. Muitos sacerdotes da facção reverenciam um poder chamado "St. Cuthbert" de um mundo primário chamado Oerth. Parece que os seguidores de Cuthbert têm várias das mesmas ideias que os Harmonium; qualquer um deles que visite Sigil se vê rapidamente atraído pela facção.

Os magos aparecem com pouca frequência entre os Teimosos, embora alguns dos mais militantes e ordeiros se juntem. Ladinos se tornam membros da facção apenas raramente, em parte por causa de sua própria natureza — "ladinos" não trabalham bem com os outros, afinal — e em parte por serem conhecidos como infratores da lei. Muitos aspirados se surpreendem ao ver que os Harmonium permitem ladinos nas cadeiras da facção, mas alguns ladinos realmente trabalham para impedir que outros de sua classe cometam atos criminosos. Até os Harmonium ordeiros às vezes precisam de bons espiões — desde que não violem a lei, é claro.



No entanto, uma vez que um aspirado entra nos Harmonium coisas como raça e profissão não importam muito. Um Teimoso é um Teimoso e todos eles permanecem juntos cooperando como uma grande família. Ah, eles têm sua parte de disputas, com certeza, mas todos os membros dos Harmonium sabem que virar à casaca significa que perderão todos os benefícios do grupo. Não apenas isso, eles encontrarão sua anteriormente amada facção caçando-os; qualquer pessoa que esteja nos Harmonium sabe que não quer se tornar sua presa. Não são muitos os Teimosos que viram à casaca.

FILIAÇÃO DOS HARMONIUM

Um vândalo pode se juntar aos Harmonium de duas maneiras. Primeiro, um chapa pode ir ao Quartel da Cidade e pedir alguns panfletos de recrutamento. O grupo interessado recebe um convite para algumas pequenas reuniões e atividades sociais onde os agentes de recrutamento os observam. Se eles concordarem que ele mostra mérito eles pedirão para ele entrar.

Outros aspirados receberão um convite de maneira inesperada para entrar nos Harmonium — é uma das poucas facções que recruta ativamente. Sangues levarão muitos Trouxas a se juntar sabendo que a estabilidade e força de sua facção oferece a Estrangeiros uma visão agradável do futuro. Eles parecem fornecer um lar e o conforto do que equivale a uma família enorme. *(Relatos de que os parvos mais fortes dos Harmonium entram na facção de fora das ruas usando o termo "táticas de reforma dos Teimosos" são muito exagerados. Mas quando os números caem a níveis muito baixos para lidar com o aumento de tumultos na Jaula... bem, às vezes acontecem coisas que não deveriam. Aparentemente, Sarin* não sabe nada sobre esses métodos de recrutamento não-ortodoxos. *– Ed.).*

A cada quatro semanas, todos os recrutas recentes se reúnem para o discurso de doutrinação de Sarin. A palestra do prócer mostra o tipo de homem que ele é — duro, franco, carismático e implacável — e diz aos recrutas o que esperar. Eles então são enviados para campos de treinamento em Buxenus, a segunda camada de Arcádia.

No final das oito semanas de treinamento exaustivo, os recrutas ou desistiram para se tornarem parvos comuns novamente ou se transformaram em Teimosos oficiais. Aqueles que falham, embora considerados com alguma cautela, podem livremente tentar o treinamento novamente depois. Veja, a facção espera que todo mundo se juntem eventualmente. *(Apesar das palavras de Prócer Sarin para os recrutas, a facção dá algumas chances. Os únicos que os Teimosos não convidam de volta são aqueles que viraram a casaca com o grupo. Aqueles que o prócer prendeu e testou. Os culpados geralmente são condenados a árvore sem folhas — Ed.).*

Os Harmonium têm uma organização paramilitar. Os novatos que completaram seu treinamento se tornam *Notários*, isto é, soldados comuns. Os Notários se enquadram em cinco classificações dependendo do tempo de serviço, de Notário Um ao Notário Cinco.

Alguns Notários mais tarde decidem seguir o treinamento de oficiais. A cada seis meses, os notórios dos Harmonium selecionam alguns Notários que se mostraram duros, inteligentes e dedicados (e atingiram pelo menos o 3º nível). Esses aspirados recebem treinamento avançado e, após a graduação, tornam-se *Medidas*, o nome dos Harmonium para factótuns. Como os Notários, os Medidas são divididos em cinco classificações, dependendo do tempo de serviço deles; de Medida Um, a classificação menor, a eventualmente, a classificação mais alta, Medida Cinco.

Acima da posição de Medida estão os *Motivos,* fatores dos Harmonium. Estes notórios selecionam novas adições a sua posição entre os Medidas Cinco. Cada Motivo também possui uma posição de Um a Cinco. (Tonat Shar e Killen Caine são os únicos Motivos Cinco. — Ed). O próprio prócer decide quem é digno de promoção entre os Motivos baseando sua decisão em habilidade, tempo de casa e excelência de serviço na facção.

Liderando todas as posições está o prócer, também conhecido entre os Harmonium como o Compositor. (De-

vido a ele ser o dirigente de todos os componentes na Harmonia, escrevendo a musica, como ela é. — Ed.). O prócer ocupa o cargo desde que seus oficiais o considerem competente, um Motivo Cinco se torna o novo Compositor e promove um Motivo Quatro para o lugar.

Habilidades da Facção: todos os membros dos Harmonium, de Notários para cima, podem usar *encantar pessoa* uma vez por dia. Aqueles de posição Medida Um (factótum) ou acima recebem bônus adicionais. No nível 4, por conta de seus treinamentos intensivos, Medidas ganham um bônus de +1 nas rolagens de ataque com uma arma a escolha. Esta habilidade não afeta especialização; o bônus de rolagem de ataque dos Harmonium se acumula com qualquer outro bônus aplicável.

Maestros de pelo menos 7º nível desenvolveram suas crenças e dedicação ao dever de maneira tão rígida que se tornaram difíceis de distrair. Eles ganham bônus de +3 em testes de resistência contra medo e magias relacionadas com emoções (ou habilidades semelhantes a magias) como *amizade, susto, provocação, esquecimento, aterrorizar, emoções, medo, desespero, comando visual, causar medo e até medo de dragão.*

Finalmente, Motivos Quatro e Cinco de pelo menos 10º nível podem usar uma habilidade semelhante à magia chamada *ditar* uma vez por dia, independentemente da classe. (Todos sacerdotes Harmonium podem acessar ditar como uma magia de 2º círculo. — Ed.).

Ditar (Encantamento/Feitiço)
Magia divina de 2º círculo
Esfera: Lei

Alcance: 30 metros
Componentes: V
Duração: 1 rodada/nível
Tempo de Conjuração: 5
Área de Efeito: até seis criaturas em um cubo de 6 metros.
Teste de Resistência: nega

A magia *ditar* melhora a magia *comando* divina de 1º círculo. Pode afetar até seis criaturas ao mesmo tempo com efeitos que duram mais de uma rodada. Como uma magia, ou habilidade semelhante a um magia, *ditar* permite que o lançador fale uma curta e precisa frase de não mais do que uma dúzia de palavras que todos os alvos devem obedecer se falharem em seus testes de resistência. Exemplos incluem "Joguem suas armas no chão!" ou "Fique aqui até eu voltar!" e até "Peguem aquele elfo!" O membro da facção deve declarar o comando em um idioma conhecido pelos alvos ou a magia falha. Os sujeitos continuam a obedecer a ordens de longo prazo (como "Esperem aqui") por até uma rodada por nível de experiência do lançador.

Para ditar uma ordem um Teimoso deve expressá-la para criar um curso imediato de ação física no alvo. Comandos como "morra" ou "durma" geralmente não funcionam, mas ordens como "deitem-se e coloquem suas mãos atrás da cabeça" se mostram efetivas. Se o membro da facção fizer a frase de maneira mal feita, MDMs podem adicionar modificadores de +1 a +4. Se o lançador dirigir as vítimas a realizar uma ação obviamente autodestrutiva ("Se jogue daquele penhasco!"), vítimas que falharem em seus testes de resistência ficam paradas por uma rodada, combatendo a compulsão em obedecer.

✦ A Toada ✦

Os Harmonium sempre foram uma daquelas facções com Planos. Teimosos querem ação e eles desejam tomar ações contra algumas outras facções acima de tudo. Os Anarquistas provavelmente se demonstram a maior ameaça para a filosofia dos Teimosos uma vez que eles ativamente procuram perturbar a ordem de Sigil. Os notórios dos Harmonium estão planejando uma estratégia contra eles, embora eles continuamente se encontrem frustrados ao ter que fazer planos contra um bando de parvos sem planos específicos.

Os Seguidores do Caos também se tornaram problemáticos, principalmente porque as outras facções podem usá-los para seus propósitos. Os Harmonium como um todo não se moveram contra os Desconexos, embora oficiais e Notários individuais constantemente prestem atenção para quando eles quebrarem as leis. Então eles podem tirar os parvos das ruas. *(Já que os Seguidores do Caos não conhecem a maioria das leis e não ligam para as que sabem, eles as quebram bastante. — Ed).*

Membros da Liga Livre chamam bastante atenção de alguns dos Harmonium. Ao se recusarem a se juntar a facções "reais" — mesmo aquelas que os Teimosos não gostam – eles ostentam sua recusa em aceitar a ordem das coisas dos Harmonium. À medida que os Soberanos ficam mais organizados eles ganham a atenção dos Harmonium — uma fonte maior do que alguns preocupados com a Liga Livre. Para alguns (e não apenas os Soberanos) parece que os Teimosos querem exterminá-los. Com uma frequência crescente eles prendem pessoas apenas por serem Soberanos e depois as preparam para os Falecidos.

A Liga Livre não sabe disso, mas esse esforço não está oficialmente sancionado. Veja, um pequeno grupo de Notários e Medidas se pôs a tarefa de se livrar dos Soberanos — e eles usam os meios que parecerem necessários. *(Como é óbvio, não é necessário dizer que esses membros dos Harmonium se enquadram na extremidade "planar inferior" da escala de alinhamento. — Ed.)*

Prócer Sarin permanece desconhecendo essa agenda minoritária. Desde que as atividades "extracurriculares" dos odiadores de Soberanos não interfiram em suas tarefas normais, é improvável que ele as note — a menos que outra facção os chame a atenção. Os Soberanos assumem que ele está por trás do movimento de extermínio, então eles não levarão o assunto a ele. Se Sarin souber da campanha secreta ele provavelmente ordenará que seus organizadores sigam suas ordens normais e deixem de inventar novos deveres para si mesmos. Afinal, decidir o curso de ação da facção é dever *dele,* não dos membros de baixo escalão. A eliminação de Soberanos, embora não seja contrária à política dos Harmonium, não deve ser tentada sem ordens específicas. Isso é violar as regras.

Por um bom tempo a Patrulha da Perdição e a Cabala Desolada apareceram no topo da lista de criadores de problemas do prócer. Claro, muitos deles parecem pacientes, seja porque eles acham que nada importa (os Desolados) ou porque acham que tudo acabará seguindo o seu caminho (os Destruidores). No entanto, algumas dessas pessoas desenvolveram uma cobiça por destruição ativa. Além disso, suas filosofias realmente incomodam os Teimosos; eles não querem que nenhum dos grupos infecte os outros com ideias de dementes. Os Desolados podem ser fáceis de lidar; quanto aos Seguidores do Caos, espere um pouco. Eles vão cometer um erro; então os Teimosos poderão prendê-los.

A Patrulha da Perdição é outro assunto. A facção tem uma função importante em Sigil: controla o Armoril — um grande problema, no que diz respeito às preocupações dos Harmonium. Os Teimosos trabalham para enfraquecer a Patrulha da Perdição de todas as formas possíveis sem confrontar diretamente os Destruidores. Veja, se eles lutam contra eles diretamente, eles caem direto nas mãos do outro grupo ao promover a entropia. Prócer Sarin é esperto demais para isso. Em vez disso, ele tenta contornar a autoridade deles construindo boas obras e promovendo a geração de harmonia e paz. Somente apoiando seus próprios objetivos os Harmonium podem esperar derrotar a Patrulha da Perdição; no momento em que os Teimosos enfrentarem esse inimigo diretamente, eles estarão fazendo as coisas da maneira da Patrulha da Perdição.

✦ A SOMBRA DO MDM ✦

Mover camadas e cidades de planos se tornou a principal prioridade no lado sombrio da agenda dos Harmonium. O próximo passo em direção ao seu objetivo final envolve lidar com uma situação recém-desenvolvida em Arcádia. Veja, recentemente, os Harmonium decretaram um plano para converter um monte de vândalos caóticos em sua causa. Bem, o plano funcionou até certo ponto, mas teve um efeito colateral: fez com que toda a terceira camada de Arcádia deslizasse para Mecânus. Parece que o pouco de mal gerado durante a operação Arcádia equilibrou o bem da camada. Quando a camada ficou mais neutra ela foi para Mecânus!

É claro que os Teimosos se sentem muito irritados com esse descuido, o que apenas provou que bater em cabeças funcionava melhor como regra geral do que qualquer plano sutil que eles pudessem inventar. Eles querem levar a camada de volta para Arcádia. Enquanto eles descobrem como, eles trabalham continuamente para impedir que os modrons se movam para firmar a camada em Mecânus. Enquanto isso, os Harmonium tentam proteger essa sombra até mesmo da maioria de seus Notários.

Há também a questão de Fortitude, uma cidade nas Terras de Fora. Parece que os Harmonium querem ajudar a compensar a perda de parte de Arcádia, fazendo com que esta cidade deslize para Arcádia em uma reunião chamada Ascensão Harmoniosa. *(Veja a aventura* Fogo de Dis. — *Ed.)*. Os sangues da facção mantêm as coisas bastante calmas enquanto enviam oficiais em missões para espalhar benevolência e harmonia entre o povo de Fortitude. Claro, os poucos habitantes locais que esbarraram no plano começaram uma contra-trama.

Os Impiedosos

Sonho com justiça, a doce justiça, e nada mais. Meu coração arde com o desejo de vingar todos os erros deste mundo, para corrigir as injustiças e fazer bem com o que é mal. Meu ser é consumido com essa paixão, essa necessidade de devorar o crime e impor seu castigo.

Eu sou jovem, mas tão pura é minha fé, tão absoluta é minha convicção, que eu recentemente me tornei prócer dos Impiedosos. Não foi uma decisão difícil para os meus irmãos: Prócer Mallin ficou velho e negligente. Seu coração não queimava mais com a chama brilhante e justa, mas desejava paz tranquila e beleza pastoral. Isto é tão apropriado que eu, no Mortuário, pedi aos Falecidos para descartarem seu corpo em Athas. Certamente, aquele mundo arruinado irá dá-lo a serenidade que ele tanto merecia.

Contudo não me tornei prócer simplesmente por conta da morte prematura de Mallin, mas porque minhas convicções são tão fortes, tão certas. Eu sei o caminho que os Impiedosos devem seguir agora. Eu sei o caminho que devemos seguir. Só eu conheço o nosso melhor e mais verdadeiro destino - pois isso me foi revelado em um sonho.

Todo crime deve ser punido de acordo com a lei. Não existe uma "circunstância atenuante" para negar ou suavizar essa punição. No entanto, um sonho assustador me levou a expor as deficiências de Mallin e a substituí-lo. Vivo esse sonho todas as noites e agora sei que ele está me direcionando, me pedindo a levar meus Impiedosos a um novo e maior nível de justiça.

O sonho é de justiça, como sempre. Tremo com a alegria de distribuir punição para aqueles que são culpados, tão culpados! No começo, meu sonho é um prazer que alegra uma alma justa, mas depois... *ela* entra no sonho. A Donzela entra no meu sono noite após noite.

Eu estou diante de um prisioneiro caído, seu corpo ainda se contorce enquanto a vida é dele drenada. Minha alegria é curta, no entanto, pois a Donzela flutua em minha direção. Estamos sozinhos, pois enviei meus homens à frente e ela está sem seus dabus habituais. Eu me pergunto o que ela fará, mas o pensamento sempre foge — para ser substituído por palavras, palavras reais, *dentro* da minha cabeça. A Donzela fala comigo! Para *mim*! Nunca, na história registrada de Sigil, a Donzela sequer falou com alguém — mas ela fala comigo.

Não digo a ninguém, é claro. Não posso revelar o dilema que a Donzela colocou diante de mim. Sempre, no meu sonho, ela flutua diante de mim e diz as palavras: "o que tu farias, Prócer Alisohn Nilesia, se eu cometesse um crime? O que tu farias? Eu a encaro. Como o ser que eu mais reverencio é culpado de algum crime? Como ela pode testar minha devoção a esse ponto? Certamente ela deve saber como admiro sua vontade absoluta de aplicar justiça, punir os ímpios, esfolar a pele dos hediondos e enviá-los aos gritos pelos Labirintos.

SE OS IMPIEDOSOS VERDADEIRAMENTE BUSCASSEM A JUSTIÇA, HAVERIAM MUITO MENOS MISERÁVEIS NA PRISÃO.

— O EDITOR

Eu a encaro e de repente começo a sentir algo desmoronar dentro de mim. A resposta fica clara: essa é uma confissão de sua culpa. Com essa enorme confissão, surge uma nova consciência arrepiante, pois eu sei, é claro — é claro! — ela *deve* ser culpada. Quem poderia comandar a jaula por tantos séculos *sem* cometer algum crime.

Então, no meu sonho, vem a confirmação de minhas reflexões: o corpo da Donzela desparece, até que tudo o que resta é seu rosto cheio de vida. Ele diminui lentamente e vejo um sol vermelho brilhante se expandindo atrás dele. O disco incandescente cresce cada vez mais brilhante, me cegando, mas ainda assim eu olho. Então eu vejo a cobra alada, com sua mandíbula aberta, lentamente engolfando a Donzela da Dor.

E eu sei, sem dúvida, que a hora da Donzela chegou. Seus crimes contra o multiverso pesaram de mais sobre sua cabeça. Ela veio até mim em busca de ajuda para levá-la à justiça. Ela veio a mim para morrer.

E eu não poderia estar mais satisfeita em levar alguém tão merecedora como a Donzela até a justiça.

— Prócer Alisohn Nilesia

EU SEI QUE EU ESTOU CERTA. A PRÓPRIA DONZELA ME DISSE.
— PRÓCER NILESIA

✦ O PUNHO DA JUSTIÇA ✦

Pergunte a um Impiedoso o motivo de ele ter se juntado a uma facção que também é conhecida como Morte Rubra e você terá uma única resposta: justiça é tudo. É absoluta e perfeita, mas precisa ser corretamente aplicada se for para significar alguma coisa. Os Impiedosos decidiram fazer exatamente isso, argumentando que se alguém (ou seja, eles) fizer o que é certo, então o multiverso será purificado do mal e, portanto, aperfeiçoado — a verdadeira culminação do trabalho dessa facção.

Os Impiedosos estão a menos tempo na área em relação as outras facções. Durante a Grande Revolta, quando a Donzela da Dor publicou seu mandato, abatendo o número de facções, muitos grupos enfrentaram a dissolução. Dois grupos, os Filhos da Misericórdia e os Assassinos Miseráveis, uniram forças. Os Filhos da Misericórdia eram um bando de sangues leias e bons que dobravam as leis de Sigil como massa, encontrando brechas para criminosos acusados injustamente ou que enfrentavam punições estranhas. Os Assassinos Miseráveis, por outro lado, eram estritamente ordeiros e maus. Pouco mais do que músculos contratados, eles se ofereceriam para vingar os "erros" percebidos pela quantidade certa de troco.

Nenhuma das facções era muito grande e era improvável que sobrevivessem ao decreto da Donzela. Assim, os dois próceres se encontraram secretamente e criaram uma carta que fundia suas facções, combinando elementos de suas respectivas crenças. A carta, redigida há cerca de 600 anos - conhecida como Oito Princípios da Justiça - ainda está em vigor para os Impiedosos.

Os Oito Princípios da Justiça

I. Defenderei a Justiça acima de tudo, expurgando o multiverso daqueles que violam a lei.
II. Em todas as situações pesarei os erros e os acertos com uma mente clara e imparcial.
III. Decidirei onde a Justiça deve se enquadrar na lei e vou aplicá-la com uma mão firme e inflexível.
IV. Eu acredito na justiça de minha facção: somente nós respondemos à lei superior da justiça.
V. Não julgarei o bem ou o mal, apenas os que cumprem e infringem a lei, pois ali está o erro.
VI. Eu punirei os culpados conforme o crime exigir.
VII. Serei diligente na busca dos culpados e, enquanto estiver envolvido, continuarei inocente de qualquer irregularidade aos olhos dos outros.
VIII. Nunca libertarei um infrator até que sua sentença tenha sido executada.

A facção abraça esses princípios fervorosamente — alguns diriam até que demais. A Morte Rubra está comprometida em punir todo e qualquer infrator da lei. Por isso, eles formam um triunvirato perfeito com os Harmonium e os Guvners. Os Teimosos prendem, os Guvners condenam os crimes e a Morte Rubra pune. Da mesma forma, a Patrulha da Perdição é simpática aos Impiedosos, encontrando no processo de punição — especialmente longos períodos de desperdício em encarceramento - a entropia final. Os Soberanos, é claro, pensam o contrário, mas geralmente evitam a Morte Rubra sempre que possível.

A facção tem desentendimentos regulares com os Signatários, Sensitivos e os Anarquistas, embora raramente com os Predestinados. Alisohn Nilesia não esconde seu crescente envolvimento com Duke Darkwood de seu povo e sua facção está inclinada a olhar favoravelmente para os Captores como resultado.

PRÓCER
✦ ALISOHN NILESIA ✦

Mulher tielfing planar
Maga de 8º nível, Impiedosos (prócer)
Ordeiro e mau

For	10	Int	19	HP	28
Des	16	Sab	12	CA	5 (10)
Con	13	Car	17	TAC0	18

Equipamento: *pérola do poder, anel de sustentação, manto negro do arquimago* (que provê CA 5).
Magias/Círculo: 4/3/3/2.
Poderes: Nilesia tem as habilidades padrão de mago, tiefling e da facção.

Alisohn Nilesia, a nova Prócer dos Impiedosos, é bastante louca e mais do que um pouco perigosa. Com apenas 19 anos, a garota — parte humana e parte um pouco mais demoníaca — nasceu na prisão que agora comanda, filha de uma ladra que morreu durante o parto. Ela cresceu na prisão sob os cuidados de uma matrona da ala, aprendendo os capítulos e versículos de todas as leis de Sigil - bem como a punição da Morte Rubra para cada infração. Após a morte misteriosa de sua mãe postiça, Nilesia tentou se juntar à facção como membro de pleno direito, mas Prócer Mallin se recusou teimosamente a permitir que uma criança de oito anos se tornasse um Impiedoso. Três anos mais tarde, entretanto, sua persistência deu fruto — ela foi permitida a se juntar a facção aos 11 anos.

As convicções da criança eram sobrenaturalmente fortes; nada abalou suas crenças. Detratores tentaram expulsá-la da facção, mas Nilesia apenas sorriu e aguardou por seu momento. Em pouco tempo, suas excelentes habilidades organizacionais adquiriram-lhe o cargo de Distribuidor da Justiça, onde ela escrevia as ordens e os deveres para todos os Impiedosos da facção.

Curiosamente, a maioria dos detratores de Nilesia recebeu designações que lhes custaram a vida. Aqueles que maldisseram a criança que restaram rapidamente aprenderam a guardar suas preocupações para si mesmos: vários deles aceitaram postos em Acheron com medo de represálias. Estes Impiedosos assistiram de longe a garota subir na hierarquia da facção. *(Desde que Nilesia se tornou prócer, uma estranha doença atingiu muitos dos exilados em Acheron e as patentes de seus antigos detratores estão diminuindo. — Ed.)*

Felizmente para a jovem prócer, todos os membros restantes da facção são firmemente dedicados a ela. Nos oito anos que ela serviu aos Impiedosos, Alisohn Nilesia subiu rapidamente para a posição de prócer, assistindo à facção aumentar até cerca de 25000 em Sigil. Enquanto alguns membros da Morte Rubra veem sua rápida subida com inveja, a maioria sente orgulho, acreditando que ajudaram a moldar essa mulher tão talentosa. O fato é, muitos Impiedosos desenvolveram uma dedicação fanática a sua nova prócer. Em qualquer lugar que ela vá, de 20 a 30 membros acompanham ela; todos estariam satisfeitos em dar sua vida se Nilesia assim pedisse.

A jovem intensamente motivada é tão obcecada pela justiça que faz com que a devoção de muitos outros Impiedosos pareça um interesse passageiro. Inquieta e tensa, ela dorme talvez *15 minutos a cada quatro horas*. Seu corpo está acostumado a esse ritmo implacável e 10 de seus Impiedosos mais próximos também se adaptaram a essa rotina (o mais conhecido entre eles é um vândalo sombrio chamado Shander Mountpool (Pl/♂ tiefling/F8/Impiedoso/OM). Quando perguntada uma vez por que ela dormia tão pouco, Nilesia respondeu friamente: "A justiça não dorme. Por que *eu* deveria? Por que *você* deveria?" O interlocutor desapareceu logo depois disso.

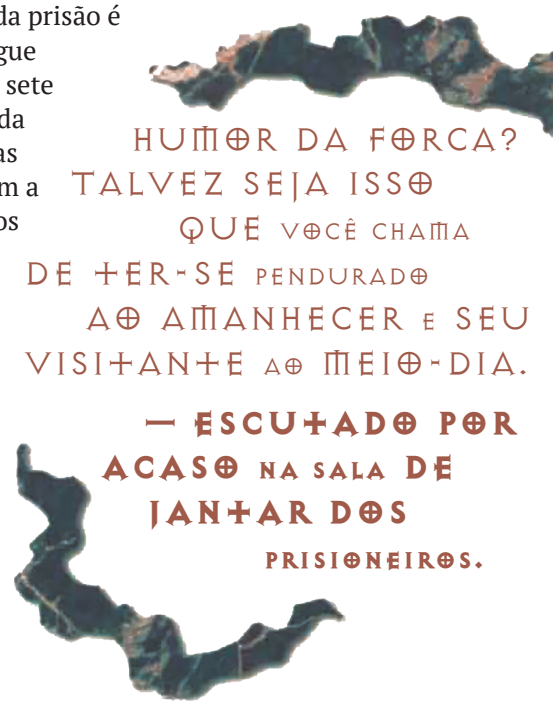
Os talentos de Nilesia estão na organização e coordenação. Ela dedica praticamente 24 horas de todos os seus dias planejando e implementando seus esquemas. Em dois meses que se tornou prócer, ela aprovou a punição de milhares de internos da Prisão, sede da facção. No entanto, um chapa não pode acusá-la de fazer suas obrigações apressadamente. Nilesia revê os arquivos de cada caso, capturando e esclarecendo todas e quaisquer discrepâncias. *(Alguns dos Guvners da Corte da Cidade e alguns registradores do Salão dos Registros começaram a resmungar sobre todo o trabalho extra que Nilesia está causando corrigindo os erros deles. — Ed.)* Somente quando estiver devidamente satisfeita Nilesia irá aprovar uma punição.

✦ A PRISÃO ✦

A Prisão está localizada na Ala da Donzela, a mais rica e mais poderosa em toda Sigil. É uma estrutura proibitiva (e agourenta) com sete andares de altura. Ao contrário da arquitetura de Sigil, não há nada muito gracioso ou elevado em seu teto. Torres de guarda sistematicamente colocadas são a única característica interessante do telhado. O efeito é um pouco atenuado pelos refletores que varrem a área constantemente, dia e noite. *(Os refletores consistem de gemas translúcidas nas quais magias de luz continua foram lançadas, com o brilho resultante ampliado através de vidro tratado. — Ed.)* Impiedosos armados patrulham as passarelas dos telhados a todo momento; eles lideram bandos de cães de caça aoskianos que latem no momento em que farejam um prisioneiro do lado de fora da cela.

As paredes são de pedra cinza completamente regulares e simetricamente colocadas. As estruturas foram construídas em uma área quadrada de dez quarteirões e, do lado de fora, parecem um edifício sólido. No entanto, as prisões são construídas em torno de uma praça aberta, onde alguns dos presos podem se exercitar e outros são forçados a brocar ou realizar trabalhos na prisão. É um pátio sombrio — sem árvores, sem vegetação, sem grama e geralmente desprovido de qualquer possível alívio estético. Tudo o que há na praça é um único caminho largo que atravessa o centro; apenas Impiedosos podem andar na passagem. Todos os presos devem andar na terra, o que pode ser muito mais complicado do que parece quando as chuvas marrons e oleosas de Sigil transformam o quintal em uma cova gordurosa.

Por mais sombria e miserável que a praça seja, o interior da prisão é pior. Exceto por uma parte do primeiro andar dedicada aos escritórios comerciais, aos aposentos da prócer e similares, o restante dos andares superiores da prisão é totalmente entregue às celas. Todos os sete andares ao redor da praça contêm celas que abrigam de um a quatro prisioneiros por vez conforme a rapidez que os Guvners julguem os miseráveis. Cada cela é uma área minúscula, não mais do que 1,5m por 3m e talvez apenas a metade tenha janelas. *(Claro, ninguém além de uma pixie poderia escapar por estas janelas — e as pixies são encarceradas em uma cela especial. — Ed)* Dito isso, a prisão suporta até 24000 internos ao mesmo tempo.



Embora as celas sejam cruéis e terríveis, há um lugar ainda pior: a parte subterrânea da prisão conhecida como Celeiro. Lá embaixo, existem refeitórios, banheiros e salas de trabalho - todos os lugares sombrios que os presos devem visitar diariamente. Além disso, também existem as Salas de Sentenças, onde a morte ou tortura é realizada. Dizem até que as Celeiros estão cheios de celas "esquecidas" que abrigam mais 8.000 prisioneiros. Os reclusos vivem com medo de serem chamados para os Celeiros porque nunca sabem se é para consertar um macacão ou para ter seus dedos arrancados por conta de furtos em lojas.

Prócer Nilesia instituiu alguns novos procedimentos que dizem respeito as sentenças, mas os guardas Impiedosos mantêm os prisioneiros na sombra tanto quanto possível. No entanto, a palavra não pode ser totalmente

escondida em um lugar do tamanho da prisão. É claro que alguns poucos sortudos — muito poucos — foram realmente libertados. Outros foram enviados para só os poderes sabem onde. Alguns miseráveis esperam que o rumor dos perdões da prócer acabe — esperança só traz um sofrimento ainda pior.

Os Impiedosos sempre transportaram prisioneiros "especiais" para a Praça dos Postulantes, lugar público onde multidões de zombadores podem assistir um parvo ser enforcado ou comido. *(Para mais informações sobre estes encontros duvidosos, cheque Na Jaula: Um Guia para Sigil. — Ed*). Entretanto, a maioria dos internos conhece sua morte no mais sombrio e quieto canto dos Celeiros. Quando chegar a hora do miserável descobrir em qual câmara será a execução, ele já estará na fila.

Agora, porém, Prócer Nilesia ordenou que os presos sejam colocados para morrer na praça pública dentro da Prisão. Durante seu primeiro mês no escritório, ela construiu uma tremenda forca em um dos cantos da praça, diretamente acima de um fosso fortemente vigiado que dizem levar aos Celeiros. Os mortos caem no subsolo e são enviados através de portais para uma área especial no Mortuário que lida com prisioneiros executados.

Os enforcamentos diários tem visualização obrigatória para os prisioneiros. Todo dia, presos de um andar da Prisão são arquivados na praça. Sob forte vigia, eles são forçados a testemunhar o enforcamento de seus colegas interno cujos crimes caíram sob pena de morte nos novos procedimentos de sentença. Nilesia acha que o exemplo fará com que eles evitem cometer erros parecidos no futuro.

Todos os visitantes com negócios na Prisão podem entrar pela porta principal. Eles são levados para uma larga e sombria sala de espera, escassamente mobiliada com cadeiras de madeira e vigiada por guardas armados. Prócer Nilesia, surpreendentemente, atende, ela mesma, todos os visitantes. Claro, sempre cercada por um número considerável de guarda-costas e subordinados, a maioria dos quais fazem o trabalho real. (Se qualquer PJ ataca-la, em qualquer lugar, de 20 a 30 guardas Impiedosos irão responder da mesma maneira instantaneamente. Todos são de multiclasse guerreiro/mago do 5º ao 10º nível.) A prócer está disponível a qualquer momento do dia ou da noite para uma pequena audiência. Ela irá escutar os argumentos sobre membros da família e amigos encarcerados erroneamente; se houver qualquer prova, ela irá estudar o caso dar o retorno para o grupo envolvido.

Nilesia também permite o privilégio de visita aos presos todos os primeiros dias de cada mês. Claro, há certas limitações: O prisioneiro é levado a uma sala de espera especial na parte de trás da ala dos visitantes e recebe 15 minutos. Estranhamente, um dos membros do círculo de confiáveis de Nilesia se opõe a sua reforma: um paladino chamado Arwyl Cisne Filho. Ele tem suas suspeitas sobre Prócer Nilesia, mas as está mantendo para si mesmo. Ele acha que Nilesia está deixando os visitantes receberem visitas como algum tipo de tortura distorcida. Ele adaptou sua rotina com a de Nilesia e está com ela praticamente todas as horas do dia. A prócer acredita nele cegamente, por isso ele está na posição de Monitor da Ala da Donzela (a posição mais poderosa depois da dela).

VISITANDO A PRISÃO

A maioria das pessoas que entram na prisão não voltam - pelo menos não até que a sentença tenha terminado. No entanto, alguns aspirados na verdade se voluntariam a colocar o pé dentro. Impiedosos visitando Sigil são fortemente encorajados a trabalhar de guarda na prisão a cada quinzena. Os Impiedosos encarregados de vigiar tem acesso livre a Prisão, incluindo aos Celeiros. *(Outras facções são um assunto completamente diferente; sob hipótese alguma forasteiros são permitidos a "ajudar" na vigia. — Ed.)*. Da mesma forma, sacerdotes Impiedosos podem entrar na prisão uma vez a cada quinze dias para atender às necessidades espirituais dos prisioneiros. Os sacerdotes tem acesso livre na Prisão, com exceção dos Celeiros.

Alguns companheiros de parvos que foram presos vêm para ver seus amigos ou implorar em seu nome. No passado, eles nem teriam entrado, mas Prócer Nilesia instituiu algumas políticas novas.

A PRISÃO
0 73
Metros
Visão do Topo
Posto de Comando (com armamento de mísseis)
A Forca
Posto de Guarda
Passarela de Guarda
Campo de Brocar dos Prisioneiros
Passagem dos Impiedosos
Área de Exercícios dos Prisioneiros
Entrada
Aposentos da Prócer
Sala Comum
Sala de Espera
Entrada
Aposentos de Arwyl Cisne Filho
Tratamento
Vista em Corte
0 12
Metros
Posto de Guarda
Celas
Refletor
Área de Exercícios dos Prisioneiros
Guardas
Trabalhos
Sala de Banho
Lavanderia
Sala de Tortura
Sala da Guilhotina
Sala da Forca
Trabalhos
A Gruta
55 Metros
335 Metros
A Prisão
Fila da Prisão
Linha Podre
Praça do Correio
Milha dos Guvners

Nilesia frequentemente deixa Arwyl Cisne Filho lidar com grupos de alinhamento bom, acreditando que eles serão mais inclinados a acreditar no paladino. Assim sendo, ele tem uma grande quantidade de poder e frequentemente se encontra com aventureiros procurando por companheiros presos injustamente. Ele não irá ao ponto de ajudar um prisioneiro a fugir, é claro, mas irá escutar aos pleitos dos heróis pela causa de um amigo. Sob *nenhuma* circunstância ele irá deixar miseráveis de outras facções entrarem na Prisão propriamente dita. Até PJs Impiedosos ordeiros e bons precisam apresentar eloquentemente seu caso antes de Cisne Filho considerar deixá-los entrar na Prisão. Se eles o fizerem e ele estiver convencido de sua boa vontade de obedecer às regras, ele e outro Impiedoso irá escoltar o PJ pela prisão para ver o interno. O paladino não dobrará as regras por nada.

ARWYL CISNE FILHO

Homem humano primevo
Paladino de 17º nível, Impiedosos (fator)
Ordeiro e bom

For	18	Int	16	HP	97
Des	18	Sab	13	CA	4
Con	13	Car	17	TAC0	4

Equipamento: *espada longa +2, anel de proteção +2,* adaga.
Magias/Círculo: 3/3/3/1
Poderes: Arwyl Cisne Filho tem as habilidades padrão de paladino e da facção.

Arwyl Cisne Filho é originário de Cormyr no mundo de Toril. Como um jovem (e zeloso) paladino, ele perseguiu uma súcubos até as Terras de Fora, onde a capturou antes que ela pudesse retornar ao Abismo. Foi uma batalha difícil, mas Cisne Filho perseverou. Ele ficou gravemente ferido, no entanto, e incapaz de voltar pra casa.

Um Juiz sem nome (veja "Filiação dos Impiedosos" na página 109) ajudou o homem machucado e tratou suas feridas, alegrando o paladino com conto após conto de justiça levada aos transgressores. Quando o Juiz se foi, Cisne Filho estava forte e imbuído com o desejo de abraçar a justiça ao extremo; ele prontamente se tornou um membro devoto dos Impiedosos em Sigil. No entanto, ele teve alguns problemas para ajustar seu desejo por justiça com sua fé ordeira e bondosa. Frequentemente parece a ele que os Morte Rubra forçam os limites da bondade em nome da justiça — e até cometem atos de maldade. Então, ele tenta garantir que nenhum miserável vá para a forca por um crime que não cometeu. Recentemente, Cisne Filho começou a tentar aumentar o número de Impiedosos ordeiros e bons, colocando-os em posições de maior responsabilidade e importância na Prisão.

DENTRO DA HIERARQUIA

Como é o caso do Arwyl Cisne Filho, a facção dos Impiedosos permite que os personagens interpretem o conceito abstrato de justiça de acordo com seus ideais pessoais. Claro, isso pode levar a discussões entre dois Impiedosos, para não mencionar entre um Impiedoso e outro personagem — por exemplo, um ladrão que rouba para alimentar os pobres. Mas, como uma facção ordeira, a Morte Rubra também oferece rigoroso regimento para aqueles que a procuram. Afinal, às vezes a maneira mais fácil de viver é fazer o que lhe é mandado e seguir as regras — mesmo que cegamente.

INTERPRETANDO OS IMPIEDOSOS

A busca pela justiça não é fácil. Em primeiro lugar, um jogador precisa compreender que os Impiedosos não prendem ou julgam um parvo, independente *do que* ele é acusado. É dever dos Harmonium prender os fora-da-lei e da Fraternidade da Ordem conduzir os julgamentos dos acusados. Somente quando um miserável é culpado por um crime nos termos da lei um Impiedoso executa a pena.

> A MALDADE EM NOSSA FACÇÃO PRECISA DAR LUGAR A BONDADE.
> — ARWYL CISNE FILHO

Em um grupo de aventureiros, isto significa que um PJ Impiedoso não pode punir automaticamente um guerreiro por assassinar um camponês inocente, ou matar um ladrão por roubar a carteira de um nobre. Os Impiedosos têm que segurar suas mãos até que o criminoso seja devidamente preso, julgado e condenado. Claro, se o grupo tiver um Teimoso e um Guvner, o Impiedoso pode convencê-los a realizar um rápido julgamento. Falhando nisso, o PJ pode apenas acompanhar os crimes que ficaram impunes, esperando ver a justiça feita na primeira oportunidade.

O confronto mais profundo que normalmente surge para um Impiedoso é a *interpretação* específica do conceito de justiça. Afinal, o que pode ser visto como errado por um membro da Morte Rubra pode não ser visto por outro, especialmente quando os dois têm alinhamentos diferentes. Impiedosos ordeiros e bons — como Arwyl Cisne Filho — frequentemente ficam menos perturbados com um criminoso que escapou que por um pobre miserável erroneamente preso ou que encontra uma punição tremendamente inapropriada. Muitos Impiedosos, inspirados pelo comprometimento do notório paladino, também optaram por procurar e corrigir exemplos de injustiça grosseira.

Contudo, as lutas internas entravam apenas a causa

da justiça e a facção se esforça pela harmonia interna. Eles procuram confiar na letra da lei, não em seu espírito, como mediador. Qualquer idiota que não segue a lei é um criminoso e deve ser punido — essa é a linha oficial da facção. No entanto, quando dois Impiedosos entram em conflito — bem, algo tem que acontecer. Se eles não conseguirem chegar a um acordo mútuo rapidamente, que satisfaça o senso de justiça de ambos os lados, o Mestre está livre para impor as seguintes penalidades de facção:

- Magos e sacerdotes lançam magias na metade do seu nível real; eles não podem lançar magias que estão disponíveis apenas acima do nível penalizado.
- Guerreiros recebem somente um ataque por rodada e perdem qualquer bônus de especialização.
- Ladinos realizam todas as suas funções com metade das suas porcentagens normais.

Estas penalidades representam os conflitos internos entre os personagens, distraídos da tarefa em questão. O MDM não deveria impor estas restrições por mais que um dia a não ser que o Impiedoso ardentemente recuse a colocar a justiça acima de tudo, incluindo seu alinhamento. Alguns Impiedosos escolhem viver com estas restrições, tentando manter um precário balanço entre seu próprio ponto de vista e os ideais da facção.

Claro, ser um Impiedoso requer mais do que ser um simples amante da justiça — não importa qual seja sua classe, um Impiedoso precisa dedicar um longo período de tempo e estudo se ele quer ir além da posição de novato. Aqueles que aprendem as leis até certo ponto — os factótuns da facção — são chamados *Magistrados* pelos Morte Rubra. Eles lidam com as funções do dia a dia da Prisão e manutenção dos postos da facção em Acheron. A maioria dos Impiedosos dedicados se tornam fators. Além disso, uma pequena parcela deles se torna Juiz (um tipo especial de fator) e ficam responsáveis por rastrear criminosos fugitivos.

Alinhamento: apesar de os Morte Rubra exigirem apenas que seus membros tenham tendência ordeira, somente aqueles que são ordeiros e neutros podem verdadeiramente entender o objetivo final da justiça acima de tudo. Personagens ordeiros e maus ou ordeiros e bons, se jogarem corretamente com seus alinhamentos, permitem que os fators *bons* e *maus* confundam seu julgamento e busca por justiça.

Claro, alguns jogadores podem sentir que os objetivos da facção sobreponham seus ideais. Contudo, interpretações verdadeiramente excitantes podem acontecer quando um personagem tenta fundir esses dois atributos potencialmente conflitantes. Um Impiedoso precisa encontrar um compromisso que satisfaça sua turbulência interior. Caso contrário, ele poderá enfrentar as penalidades das facções descritas acima — ou acabar na Portaria com os outros dementes que não aguentam a tensão do multiverso.

Classe: embora o livro *Guia do Jogador para os Planos* do *Cenário de Campanha* PLANESCAPE restrinja ladinos na hierarquia dos Morte Rubra, um MDM generoso pode permitir que um ladrão se junte à facção apesar de tudo — desde que o parvo esteja disposto a jurar largar toda bandidagem e atividades que quebram as leis. Assim, um ladino Impiedoso pode se esconder nas sombras, mas não bater carteiras. *(Um ladrão que constantemente tenta suprimir sua tendência oposta contribui para uma boa interpretação. — Ed).*

Outras classes também podem se colocar como proble-

Uma Juíza se prepara para prender sua presa.

mas para os Impiedosos. Sacerdotes, por exemplo, podem tentar punir os culpados em nome de seu poder, ao invés do nome da justiça. Nesse caso, eles não entenderam o ponto; a justiça não se deve a nenhum poder. A maioria dos sacerdotes Impiedosos aprendem rapidamente a colocar justiça acima de tudo. Qualquer clérigo que queira punir os fora-da-lei em nome de seu poder deve manter suas ações em sombra de qualquer notório da facção — a menos que, é claro, seu deus seja um poder da justiça.

FILIAÇÃO DOS IMPIEDOSOS

Os aspirados que desejam se juntar aos Impiedosos enfrentam algumas restrições bastante rígidas. Todos os membros devem ter alinhamento ordeiro, sejam bom, mau ou neutro. Um candidato com alguma mancha criminal no passado é geralmente jogado na rua, com um aviso para nunca mais voltar. Para aqueles que estão à altura, no entanto, ingressar na Morte Rubra é uma tarefa simples. A facção realiza dias de alistamento uma vez por quinzena e um candidato precisa apenas se apresentar na Prisão.

Os candidatos do dia são reunidos em uma sala para uma longa discussão sobre os Oito Princípios da Justiça. No fim do dia, qualquer parvo que continuar querendo se juntar precisa jurar cada um dos princípios. Fazer isso significa que de agora em diante ele é um Impiedoso.

Habilidades da Facção: todos os membros da facção são ensinados a como *detectar mentira* (pela magia divina do 4º círculo) uma vez por dia para uma única pergunta escolhida. Além disso, todo mago Impiedoso automaticamente recebe a magia de 1º círculo *toque chocante* (o melhor para lidar com criminosos persistentes) em adição a todos as outras magias concedidas pelo nível do aspirado ou inteligência. Também, um sacerdote dos Morte Rubra será capaz de usar a magia de 1º círculo *comando*, independentemente de sua sabedoria, esferas concedidas ou outras magias.

Além disso, a fé de um Impiedoso permite a ele causar sofrimento adicional em seus inimigos. Duas vezes por dia, o personagem pode dizer ao MDM que ele irá desferir seu próximo golpe em nome da justiça. Esteja ele empunhando uma espada, lançando uma magia ou suspendendo uma pedra por cima da cabeça, o dano rolado é dobrado incluindo todos os bônus. Claro, este poder especial não vem sem um custo. Metade do dano extra causado é imediatamente subtraído dos pontos de vida do PJ. Mas um verdadeiro Impiedoso sofre alegremente toda e qualquer dor em sua busca pela justiça.

Outro benefício é a tendência da própria facção de fechar os olhos para suas próprias violações da lei — por um momento. Se um Impiedoso cometer um crime enquanto persegue ou pune um criminoso declarado, ele será considerado inocente, é claro. Justiça em primeiro lugar. Em contrapartida, se ele cometer um crime *fora* da punição de um criminoso, ele suportará todo o peso da lei. *(Até hoje, nenhum Impiedoso recusou sua sentença, mesmo se a decisão fosse a morte. — Ed.).*

A facção também desenvolveu um liquido vermelho escuro que intensifica a culpa de um chapa; eles o chamam de *sangue da justiça*. A coisa é dita ser feita do sangue do grande wyvern mantido na Torre do Wyrm da facção. *(Veja Na Jaula: Um Guia para Sigil para detalhes do wyvern e da torre. — Ed.).* Se o *sangue* entrar no corpo do alvo, seja bebendo ou cortado por uma espada revestida com ele, na próxima rodada o parvo começa a confessar todo e qualquer crime que ele tem conhecimento que cometeu nas últimas 24 horas. Se o alvo passar em um teste de resistência contra magia, o sangue não tem efeito. Uma das capitãs da guarda da prisão, uma vândala chamada Regia Pylk (Pl/♀ humana/F10/Impiedosos/ON), controla o suprimento da facção de *sangue da justiça*. Um Impiedoso de pelo menos 3º nível pode pedir um frasco por mês para ela; cada frasco contém três doses do líquido.

Qualquer factótum Impiedo-

EU TENHO AQUI UM MANDADO, GAROTO!
RENDA-SE SEM RESISTIR — OU
EU TEREI O PRAZER DE
TE EXECUTAR IMEDIATAMENTE.
— JASY, UMA JUÍZA,
DEPOIS DE UMA
LONGA DÉCADA DE BUSCA.

so de 5º nível ou superior que demonstrar uma extrema aptidão para distribuir a justiça pode ser escolhido pela prócer para se tornar um Juiz. Somente os mais decididos e responsáveis Impiedosos são escolhidos, pois Juízes são os cães de caça do multiverso, rastreando e trazendo justiça a criminosos hediondos que de alguma maneira fugiram das rodas da lei. Eles são liberados de todos os outros deveres e tarefas e tem a disposição qualquer recurso ou assistência de outros Impiedosos que forem necessários na caça de sua presa. Mesmo se a missão durar uma vida, Juízes são fanaticamente dedicados a trazer justiça aos seus inimigos. Muitos morreram na causa.

Um Impiedoso escolhido para se tornar um Juiz precisa se submeter a três tarefas. Primeiro, ele precisa jurar perseguir seu alvo determinado assinando com sangue. Segundo, ele é conectado ao seu alvo por uma cerimônia vinculativa. Por fim, recebe um mandado de detenção mágico para mostrar a sua presa.

A cerimônia vinculativa serve para dois propósitos. Primeiro, ela dá ao Impiedoso um senso inato de distância e direção de seu oponente. Nem mesmo os planos distorcem esse senso especial; da mesma forma, nem magias, nem itens mágicos podem disfarçar ou esconder o alvo. Segundo, ele avisa a presa que a caçada está acontecendo, frequentemente deprimindo o criminosos com um sentimento de desgraça iminente. O componente material da cerimônia é uma peça de evidência do crime ou qualquer coisa que pertença ao criminoso. O Juiz precisa manter este item consigo para que o senso especial funcione.

O mandado contém uma magia altamente especializada de *paralisar pessoa* que funciona somente contra os criminosos nomeados nele. Ao encontrar sua presa, o Juiz lê o *pergaminho* (independentemente de sua classe); a magia impõe penalidade de -4 ao teste de resistência do alvo. Mesmo criaturas normalmente imunes as magias de *paralisar* são afetadas pelo poder do mandado; elas precisam superar um teste de resistência à magia ou serão paralisada. O efeito do mandado dura 5d4 rodadas.

Juízes não perseguem os criminosos como batedores de carteira perseguem bolsos; eles são enviados apenas atrás dos vilões mais covardes que de alguma forma conseguiram fugir dos Morte Rubra. Aceitar a nomeação como Juiz pode ser um excelente ponto de salto em uma aventura, visto que Juízes podem trazer quaisquer acompanhantes desejados em suas missões. Claro, qualquer Impiedoso — Juiz ou não — que falhe em defender os Oito Princípios da Justiça precisa pagar a música. Primeiro, o acusado tem uma breve audiência com a prócer. Se ele não puder dar uma explicação satisfatória por ter abandonado seu dever, ele tem uma escolha: morrer decapitado no Salão da Guilhotina ou ser abandonado na cavernosa Gruta em baixo da Prisão.

A maioria dos Impiedosos culpados escolheu a morte rápida e relativamente menos dolorosa proporcionada pela guilhotina. Dizem que os poucos que escolheram a Gruta encontraram a morte por um meio muito menos agradável.

✦ A TOADA ✦

Os Impiedosos publicaram declarações por toda a Gaiola anunciando suas reformas que eles dizem "simplificar" o processo de punição. Daqui em diante, todos os crimes cometidos em Sigil caem em uma de três categorias e todos os crimes cometidos no passado serão reclassificados de acordo com a nova estrutura. Para todos crimes violentos (como assassinato, estupro, roubo ou incêndio culposo), a nova punição dos Impiedosos é a morte. Para todos delitos (como ataques, roubos, atravessar a rua desatenciosamente, mendigar ou vadiagem), a nova punição é 10 anos de trabalho duro nos Planos Inferiores. Já para todas as outras infrações (como falta de pagamento de multas, testemunhos falsos e assim por diante), a nova punição é de 10 anos de encarceramento na Prisão.

Prócer Nilesia diz ter algum senso de justiça, apesar de tudo. Por exemplo, um parvo que já serviu mais de 10 anos operando uma taverna sem uma licença agora está livre para ir. No entanto, miseráveis que vivem de crimes anteriormente condenados estão enfrentando o laço do carrasco. A toada diz que 3200 prisioneiros foram levados para a forca desde que Nilesia assumiu. Agora ela ainda quer realizar um enforcamento mensal especial, aberto ao público — pensando na melhor maneira de deter crimes futuros ao mostrar os resultados antes mesmo de eles serem cometidos.Ninguém sabe ainda o que os outros próceres farão sobre as novas punições e procedimentos de Nilesia, mas é seguro apostar que eles responderão de maneira dura. Os prisioneiros, em contrapartida, tornaram seus sentimentos conhecidos: oito guardas perderam suas vidas em um tumultuoso bloqueio maciço de celas semana passada. Os Impiedosos desde então reprimiram ainda mais, mas a palavra que vazou para o exterior diz sobre um "chefão" entre os presos — uma baatezu erinyes chamada Lygess a Cruel (Pl/♀ demônia/DV 6+6/OM) — que descobriu um segredo sujo sobre Alisohn Nilesia, um segredo que derrubaria a prócer mais rápido do que areia movediça.

A resistência mais problemática aos planos de Nilesia pode vir, no entanto, um pouco mais de perto de casa — dentro da Morte Rubra mesmo. Muitos dos membros da facção aprenderam a odiar e temer Nilesia conforme ela crescia em poder e viam seus amigos fugirem para Acheron ou desaparecerem juntos. Rumores entre os guardas da prisão mencionam um bando de Impiedosos ordeiros e bons liderados por um notório da facção - talvez até mes-

mo Arwyl Cisne Filho - que está secretamente planejando viajar para Acheron.

Eles querem verificar relatórios de que membros "inconvenientes" da facção estão presos na cidade fumegante de Vorkehan, a base da facção no plano maligno. *(Para obter mais informações sobre Acheron e Vorkehan, consulte o Conjunto da caixa de Expansão da Campanha Planos da Lei. — Ed.)*

Algumas pessoas dizem que os miseráveis presos na prisão não são tão ruins quanto muitos pensam. Um bandido parvo chamado Baggerblade (Pl/♂ githzerai/T5/Liga Revolucionária/CM) se vangloria em algumas tabernas de que sua sentença foi interrompida em troca de frutas exóticas e cervejas que ele adquiriu para guardas cansados. Baggerblade também afirma ter descoberto que os prisioneiros podem se exercitar apenas para se manter em boa forma — eles serão usados como linha de frente em uma guerra futura pelo coração de Sigil, uma guerra que não será travada por Nilesia ou seus Impiedosos, mas por Duque Rowan Darkwood, prócer dos Predestinados.

O fato é que Darkwood e Nilesia começaram um tipo estranho de namoro, um do tipo que comumente termina em algum tipo de casamento. Os próceres não mantiveram o relacionamento sombrio do resto de suas facções, mas ninguém sabe se o carinho deles é real ou se é apenas uma fachada para um acordo mais sinistro.

✦ A SOMBRA DO MDM ✦

As coisas estão mudando rapidamente em Sigil para Alisohn Nilesia. Suas mudanças dramáticas no código de punição dos Impiedosos quase certamente trarão problemas com outras facções, uma vez que elas tiverem a chance de digerir todo o impacto dos novos procedimentos. Em geral, Nilesia tem a Morte Rubra diretamente atrás dela e isso em pouco tempo pode levar a uma briga de facções na gaiola. Os Harmonium — que gostam de ver os infratores receberem o que merecem — podem acabar do lado dos Impiedosos, enquanto pensadores livres como os Soberanos e os Anarquistas certamente irão se opor a eles.

Obviamente, Nilesia também tem de lidar com o crescente número de aspirados em sua facção que se opõe as suas ações. A toada sobre um esquadrão de Impiedosos ordeiros e bons indo para Vorkehan está certa e eles ficarão felizes em receber ajuda de outros membros da Morte Rubra — e de seus companheiros — que pensam como eles.

No entanto, a missão secreta não será liderada por Arwyl Cisne Filho; o paladino quer manter um perfil discreto até ter uma oportunidade real de consertar os elementos "equivocados" em sua facção. Entretanto, o grupo está passando por um momento difícil — Impiedosos que falam contra Nilesia estão sendo jogados nos Poços de Vorkehan, ao lado de criminosos desesperados: alguns estão sendo forçados a escavar as perigosas Minas de Marsellin, onde um parvo pode ser transformado em uma pedra de ferro.

A toada sobre Lygess a Cruel também está certa — a demônio está com um funcionário do Salão de Registros que jura que pode provar que Prócer Nilesia matou sua mãe de criação por vontade própria. Lygess tem o parvo escondido na Gruta sob a prisão, onde até os guardas não ousam ir. *Se* o detentor do registro estiver certo, *se* um Teimoso estiver disposto a prender a Prócer e *se* um Guvner estiver disposto a condená-la — bem, digamos que Nilesia ordenou aos guardas da prisão que descobrissem a sombra das alegações de Lygess, e rápido.

Quanto às alegações da Baggerblade, elas são apenas parcialmente verdadeiras. Seu tempo de prisão por roubo foi de fato encurtado, mas não porque ele trouxe chás cintilantes de Arbórea para os gurardas — não, ele foi enviado para Acheron, para lutar na guerra da facção contra os goblins e outros exércitos malignos do plano. Prisioneiros fortes e capazes costumam ser enviados para essas missões. Um miserável que sobrevive geralmente se vê livre depois, sua sentença é comutada por tempo servido. *(A menos que, é claro, a Morte Rubra pense que ele é um lutador valioso demais para deixar ir embora. — Ed).*

Baggerblade não sabe, mas muitos prisioneiros também são vendidos como escravos para os tanar'ri, baatezu e yugoloths dos Planos Inferiores. Os mais sortudos terminam abandonados no plano-prisão de Cárceri, mas a maioria é explorada como mão de obra barata ou alimento. Quanto ao romance entre prócer Nilesia e Duke Darkwood, é genuíno — pelo menos no que diz respeito a Alisohn. (O domínio carismático do Duque conquistou a jovem tiefling com mais força do que ele havia planejado).

Ele sugeriu um plano que o faria governar toda Sigil e Nilesia ofereceu a ele o apoio hipotético de reclusos da prisão como tropas — pelo pequeno preço do casamento. Ela está disposta a permanecer nos bastidores e ajudar Darkwood a ter sucesso. Afinal, ser a força por trás do trono geralmente é mais fácil — e muito mais interessante — do que estar no próprio trono. Observar como Darkwood lida com a Donzela da Dor pode até dar a Nilesia uma pista para entender sua obsessão de punir os crimes da Donzela. Enquanto isso, entretanto, Nilesia ordenou a vários de seus principais assessores que aprendessem tudo o que pudessem sobre os agentes da Donzela, os dabus silenciosos, na esperança de desvendar os segredos dela no processo. A Donzela ignorou Nilesia, mas perturbar seus agentes é uma maneira de chamar sua atenção — e talvez até ganhar uma passagem só de ida para um Labirinto.

A Liga Revolucionária

Se você dá uma volta por tempo suficiente pela Jaula, você escuta uma ou duas coisas sobre a Liga Revolucionária. As pessoas falam sobre o que os anarquistas apoiam, o que fazem. Agora você decidiu que quer ser um? Bem, aqui está um vislumbre da sombra: a Liga Revolucionária não apoia nada, não faz nada acontecer. Ela se *opõe* às coisas, *impede* que as coisas aconteçam. Os membros da liga devem destruir todas as organizações estabelecidas e um dia eles farão isso.

É, eu sei que continuo falando dos Anarquistas como se eles fossem outras pessoas. Você não acha que eu pertenço a eles, acha? Veja, eu mesmo não sou um Anarquista. Mas eu posso falar para você um pouco deles. Eu posso te colocar em contato com alguém que pode conhecer alguém, que pode conhecer alguém — entendeu?

A Liga Revolucionária busca pela Sombra. Eu não me refiro apenas a sombra de quem é quem ou o que é o que, mas a verdade definitiva, a Grande Sombra. Claro, há um problema. Para encontrar a Grande Sombra, um chapa deve ser livre. Mas agora, nenhum aspirado em lugar algum tem liberdade e também não a terá até que todas as facções caiam. Claro, muitas facções dizem que estão procurando a verdade e alguns dos que pertencem a elas realmente pensam que têm a chance de encontrá-la. Mas esses buscadores equivocados não percebem que os notórios de cada facção jogam o jogo apenas pelo poder. Nada mais.

É óbvio que alguns deles o querem — como os Guvners, por exemplo, eles não escondem sua sede pelo poder. Mas outros agem de maneira mais sutil. Eles dizem: "buscamos *algo maior*", mas eles só querem se apegar ao seu poder. Basta olhar para Rhys dos Cifrários e Skall dos Falecidos. Ambos afirmam querer iluminar a escuridão das coisas. "Assim que pudermos ver essa escuridão", eles dizem, "ascenderemos para outro nível de existência". Mas lá permanecem os dois, supostamente nas mais altas representações do desenvolvimento de suas facções, nas posições de poder que ocupam há anos. Não vejo sinais de ascensão, você vê? A verdade é que esses *próceres* gostam de estar no comando. Eles querem manter o poder, manter o controle. E eles impedem a liberdade de todos os pobres miseráveis na Jaula. Felizmente, alguns aspirados conhecem os fatos. Eles se juntam à Liga Revolucionária e trabalham para remover a antiga ordem. Dessa forma, todos podem ter a liberdade de encontrar a Grande Sombra. Veja, eles estão ajudando a todos nós, mas a maioria dos parvos nem sabe disso.

Agora entenda uma coisa. Os anarquistas não apenas mexem suas caixas de ossos — eles agem. E para agir, eles precisam ter alguma organização. Ah, eles poderiam agir como os Seguidores do Caos, sem nenhuma direção real. Mas eles são espertos. Eles sabem que, para que a anarquia real tenha uma chance, eles devem ter um plano real para se livrar da ordem.

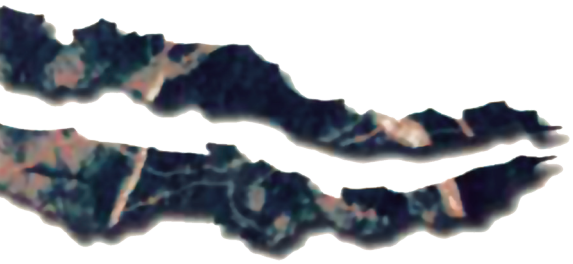
Não se engane, no entanto. A Liga Revolucionária não está pelo poder. Eles sabem que, eventualmente, precisam derrubar todas as facções para alcançar a Grande Sombra — e isso os inclui. Eles já estão no meio do caminho, tendo em vista que eles não têm prócer. Sem prócer, nenhum aspirado está acima do restante. Como ninguém tem muito poder, ninguém pode se acostumar com a ideia de mantê-lo. Será muito fácil para eles fecharem o próprio livro.

Os Anarquistas gostam de pensadores independentes como você. Eu posso dizer que você se sente perdido — você precisa de um ou dois amigos. Você os encontrará nos Anarquistas. Eles se tornam amigos dos que estão em apuros, porque sabem que buscar a liberdade coloca um chapa em problemas com as outras facções mais rapidamente que qualquer um poderia estar. Os anarquistas adotam os solitários, os perdidos, aqueles que simplesmente não se encaixam. A Donzela gosta disso.

Veja. Vá para o Grande Ginásio, fique embaixo do grande mural, abaixo do símbolo dos Guvners. Olhe diretamente para longe da parede e você verá uma rua do outro lado. Desça três quarteirões e vire pelo beco. Há um esconderijo com uma porta vermelha. Diga a eles que Beringe lhe enviou.

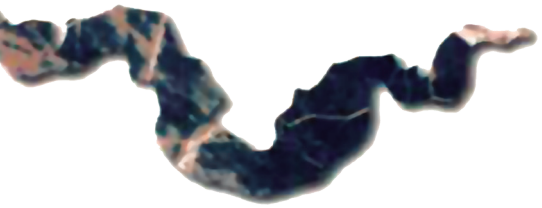
Cuidado, há um monte de Teimosos! Olha, você nunca me viu. Entendeu?

— Beringe da Liga Revolucionária



NÓS SABEMOS QUE A MAIORIA DAS FACÇÕES NÃO ACREDITA NAS OUTRAS FACÇÕES. NÃO OS ANARQUISTAS — ELES NÃO ACREDITAM NEM **NELES** MESMOS.

— O EDITOR



PIQUE ISSO!
VOCÊ NÃO PODE PROVAR QUALQUER COISA.
— ANARQUISTA COMUM RESPONDENDO A PERGUNTAS DE TEIMOSOS

✦ SEMPRE NAS SOMBRAS ✦

Quem pode dizer há quanto tempo a Liga Revolucionária existe? Muito provavelmente, desde que houve autoridade para se opor, um grupo como os anarquistas deu um passo à frente para se opor a ela. Os documentos no Salão dos Registros de Sigil se referem a "anarquistas" trabalhando na Jaula 700 anos atrás, quando Prócer Jaretta liderava os Guvners.

Claro, eles eram anarquistas ou Anarquistas? Essa é uma boa pergunta que não tem uma boa resposta. Um chapa poderia se esforçar para encontrar a diferença entre um anarquista independente e um que faz parte da Liga. Um problema com os Anarquistas (e com a maioria dos anarquistas) é que eles não escrevem coisas como essa. Eles não deixam evidências ou testemunhas e nunca admitem nada — exceto, talvez, para que se recusem a aceitar autoridade.

Os Anarquistas são culpados por muitas supostas sabotagens: sempre que algo dá errado em algum plano de outra facção, quando notórios são assassinados ou se algum edifício é derrubado. E de vez em quando, alguns Anarquistas rabiscam uma mensagem em algum lugar para receber crédito por essa ou aquela promoção da liberdade. Os Harmonium atribuíram alguns eventos em Sigil — e em outros lugares dos planos — a eles.

Cerca de 300 anos atrás, um Anarquista lançou uma magia que matou o prócer dos Impiedosos. O conjurador conseguiu culpar os Predestinados iniciando uma guerra que passou a envolver quase uma dúzia de facções e que colocou um fim em três facções juntas. Naturalmente, os Anarquistas ainda se sentem muito orgulhosos disso.

E depois teve a vez, há cerca de 50 anos, em que os Anarquistas conseguiram colocar um agente, um sangue chamado Omar, nos Harmonium. Ele conseguiu fingir todo o caminho até chegar a prócer — e então tentou dissolver a facção e fechar sua sede em Sigil! Os fatores Teimosos acusaram o aspirado de agir contra as regras da organização, o prenderam e levaram para ser julgado pelos Guvners. No caso muito divulgado, o aspirado declarou que ele sempre pertenceu a Liga Revolucionária! Os Impiedosos fizeram um trabalho rápido com ele após o julgamento. Os Teimosos emitiram algumas declarações dizendo que fizeram Omar *pensar* que estava no controle, para que então ele se entregasse. E quem tentaria argumentar com os Harmonium?

De qualquer maneira, Omar permanece um herói para a Liga Revolucionária, um mártir para a causa. E os Harmonium se sentem irritados com os Anarquistas desde então, mais do que antes do espião se expor. Os Teimosos foram até o ponto de declarar os Anarquistas uma perturbação da ordem pública. De acordo com a toada do dia, eles continuam trabalhando em um plano para eliminá-los — assim que os encontrarem.

NÓS NÃO TEMOS PASSADO E VOCÊ NÃO TEM FUTURO.

— UM DOS MUITOS LEMAS DA FACÇÃO

Os anarquistas também sempre são difíceis de encontrar, devido à estrutura de sua facção. *(Veja "Dentro da Hierarquia", página 117. — Ed.)*. Além disso, eles geralmente podem entrar em outras facções sem serem detectados. Os camaleões sociais vivem em todos os lugares, fazendo o que fazem de melhor: fomentando a agitação, jogando facção contra facção , minando a autoridade e derrubando governos.

E quando eles terminarem terão a liberdade que precisam para encontrar a Grande Sombra.

✦ BERINGE, ✦ UM NOTÓRIO DA FACÇÃO

Humano macho planar
13º/13º nível dual guerreiro-mago, Liga Revolucionária (factótum)
Neutro e mau

FOR	18/40	INT	13	HP	72
DES	17	SAB	13	CA	–1
CON	16	CAR	14	TAC0	8

EQUIPAMENTO: armadura completa, escudo, espada curta, *anel do poder camaleão*, *chapéu do disfarce*, *botas dos elfos*.

PODERES: Beringe tem as habilidades padrão da facção e de guerreiro, além disso, ele usa suas habilidades de ladrão para beneficiar os anarquistas: FP 84%, AF 82%, ADA 80%, MS 95%, ES 85%, OR 89%, EM 95%, DL 80%. No entanto, ele não as usa a menos que esteja usando uma armadura mais condutora para atividades secretas. Seus itens mágicos o ajudam a se esconder e se mover silenciosamente enquanto está em armadura.

Embora ele nunca admita, Beringe é o mais perto de um notório que os Anarquistas têm. Como ele fala bem e é um bom planejador, ele lidera várias células de membros. Ele cobre o rosto na maioria das vezes, raramente revelando muito mais do que o nariz bulboso e os olhos selvagens. Quando ele carrega um símbolo Anarquista, geralmente está estampado em seu escudo como uma crista. No entanto, ele carrega o símbolo apenas quando quer ser reconhecido como um Anarquista — quando ele quer que o grupo receba crédito por alguns de seus atos.

Beringe lidera missões com alguma regularidade, sempre exibindo algum enjôo sobre as tarefas exigidas por sua vocação anarquista. Ele plantou armadilhas, matou oficiais de alta patente, levou companheiros Anarquistas a iniciar motins e conduziu missões a derrubar governos em mundos primários. Embora preocupado principalmente com o estado dos planos, Beringe permanece firmemente convencido que os planos constituem apenas uma parte da solução; eventualmente, os Anarquistas precisam varrer as facções Primevas também.

Beringe se orgulha de sua posição como um dos melhores membros da Liga Revolucionária. Ele perambula por

Sigil entre as missões, procurando por perdidos, solitários e cansados. Sempre que encontra um miserável assim, ele faz amizade com ele — talvez comprando uma refeição, talvez apenas conversando. Ele sutilmente introduz o conceito de facção como ruim; se o parvo parecer receptivo, ele diz a ele o que a Liga faz para alterar a situação. Se tudo der certo, ele finalmente apresenta o recrutamento de alguns anarquistas que começam a ensinar-lhe os caminhos da revolução.

Claro, Beringe nunca admite que ele é um Anarquista, mesmo para outros anarquistas. Ele frequentemente se apresenta como um Teimoso, um Captor ou um Athar. Ele às vezes mostra seu rosto verdadeiro em algumas situações, mas normalmente usa disfarces na maioria das situações. De fato, Beringe tem várias identidades falsas separadas completas com histórias. Esse Anarquista pode se passar como um membro da patrulha dos Teimosos tão fácil como poderia se parecer como um vândalo caminhando pelas ruas. Ele aparece em momentos improváveis, sempre com algum plano criativo para desafiar a autoridade. E a verdade é que ele nunca foi preso!

Ao menos não com seu nome.

✦ ESCONDERIJOS ✦

A Liga Revolucionária não tem sede regular, ou mesmo uma irregular. *(Algumas unidades de recrutamento acontecem na Praça dos Transformantes, na Ala da Donzela, próximo a prisão, mas geralmente fornecem apenas um disfarce para expulsar os Teimosos dos rastros de uma operação real. — Ed.)*. No entanto, a Liga mantém casas seguras: lugares em que os anarquistas podem conversar tranquilamente com pessoas que pensam da mesma forma.

Novos Anarquistas aprendem a localização de um ou dois desses refúgios quando seus contatos confiam neles o suficiente para compartilhar um pouco da sombra da Liga. Ninguém sabe exatamente quantos esconderijos a facção mantém, mas um chapa pode assumir que cada uma ou duas das células Anarquistas têm os seus. E, como dois esconderijos não são administrados pelas mesmas pessoas, nenhum se parece com a outra.

Eles compartilham algumas qualidades comuns, no entanto. Cada esconderijo tem um disfarce: um pode parecer uma loja de sapateiro, outro como um teatro, outro como um armazém ou taberna. O "disfarce" geralmente é legítimo, atraindo clientes como qualquer outro estabelecimento público. A maioria dessas pessoas não tem ideia de que os negócios da facção acontecem lá. Portanto, não só é difícil *encontrar* um esconderijo mas também às vezes é difícil fazer contato com um membro da facção quando alguém chega.

Cada esconderijo também tem uma senha. Alguns as mudam em intervalos regulares, outros sempre usam as mesmas. Outros ainda usam sinais especiais, necessitando mostrar o símbolo Anarquista ou usam uma senha padrão que muda com frequência. Aprender a senha pode ser mais fácil do que um chapa imagina: um esconderijo tem sua senha rabiscada na parede como grafite: ela se funde na decoração para que um chapa precise *procurar* para vê-la.

Então, primeiro um vândalo precisa encontrar um esconderijo, depois fazer contato com alguém (normalmente com um guarda da porta) e usar a senha. O recém chegado então se vê levado para uma sala secreta (às vezes uma de muitas), onde Anarquistas podem se encontrar sem medo de serem descobertos.

IMPORTADORES INTERPLANARES

O refúgio anarquista mais sofisticado fica na Ala da Donzela, não muito longe do Tribunal da Cidade. Os Anarquistas não apenas gostam de operar no quintal dos Guvners, mas também mantêm a Importadores Interplanares como um refúgio para pelo menos meia dúzia de outras facções! Um punhado de anarquistas trabalha rotativamente, espionando as outras facções de salas ocultas, painéis secretos e espelhos de face dupla.

Importadores Interplanares é uma casa mercante administrada por uma mulher chamada Quin (Pl/♀ humana/W8/Sensitivos/CB). A proprietária, no começo dos 40, parece agradável, profissional e tem um bom senso comercial. Não é de se surpreender que Quin saiba sobre as salas e passagens secretas de seu estabelecimento, mas ela deixa eles ficarem. O fato é que os Sensitivos ajudam a mantê-las — ter clientes de tantas facções oferece a ela uma ampla gama de experiências.

Além de vender materiais de todos os planos, a Importadores Interplanares também possui um restaurante de bom tamanho, que oferece uma grande variedade de comidas e bebidas exóticas. A chefe, Katya (Pl/♀ meio-elfa/B6/Sensitivo/NB) adora experimentar novas receitas e expressa seu lado artístico redecorando a área de jantar. O gerente do restaurante e anfitrião Mikal (Pl/♂ humano/F4/Cifrário/N) encontra um pouco de paz interior ao lidar com o horário de pico do almoço por puro instinto. Juntos, eles criaram a experiência gastronômica perfeita.

A operação Anarquista no esconderijo foi iniciada quatro anos atrás pela filha de Quin, Strader.

STRADER

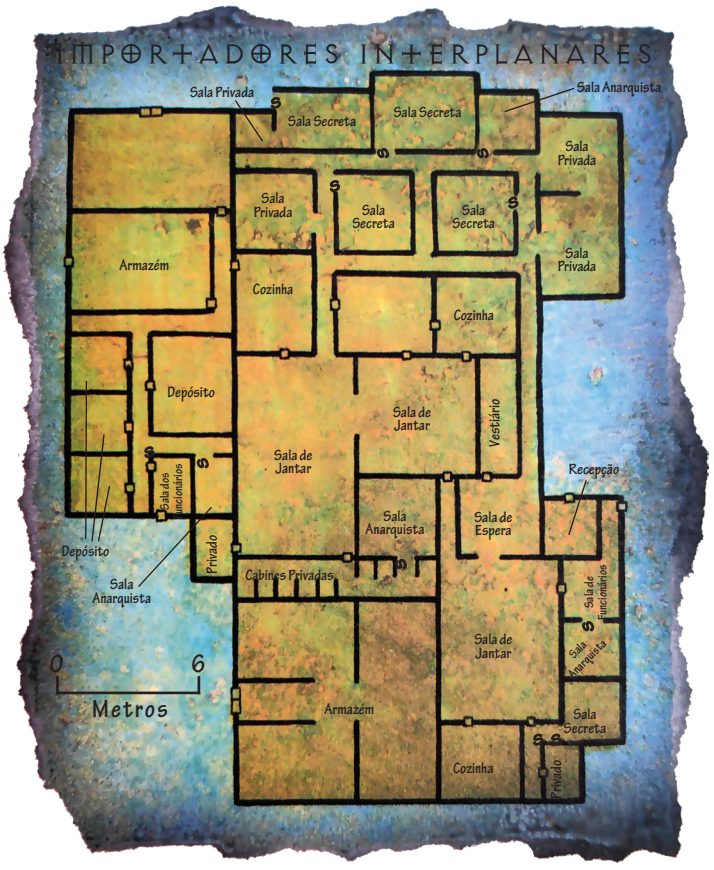
Meio-elfa fêmea planar
Ladra de 8º nível, Liga Revolucionária (factótum)
Neutro

For	11	Int	15	HP	26
Des	17	Sab	12	CA	4
Con	13	Car	16	TAC0	17

Equipamento: armadura de couro, *anel de proteção +1*, adaga, funda, 20 balas de funda.
Poderes: Strader tem as habilidades padrão da facção, raça e classe, além das habilidades de ladrões: FP 75%, AF 50%, ADA 25%, MS 25%, ES 25%, OR 75%, EM 65%, DL 75%.

Strader, também conhecida como "a djinni", porque ela parece criar um turbilhão aonde quer que vá, costumava pertencer aos Sensitivos. Eventualmente, porém, ela ficou insatisfeita com a filosofia deles. Depois de falar uma vez com um membro da Liga Revolucionária, ela se juntou sem pensar duas vezes. Sob seu disfarce de Sensitiva, no entanto, ela se infiltrou na hierarquia profundamente.

A jovem não perdeu tempo em montar duas células Anarquistas nos negócios de sua mãe, para permitir que seus companheiros espiassem as facções que ali se encontravam. Na época, Strader lidou com todas as contratações de sua mãe e colocou mais de uma dúzia de Anarquistas em posições lá. As células permanecem discretas, coletando informações, mas protegendo seu disfarce, evitando atividades destrutivas.



HARIM

Um pequeno e amigável estabelecimento chamado Harim, não muito longe do Grande Ginásio, atende principalmente a Sensitivos, Cifrários, Signatários e outros tipos independentes. Decorado principalmente com almofadas macias, o Harim tem um tema de decadência com sons que lembram as noites no deserto. Possui cinco cúpulas metálicas suspensas e um grande pátio aberto, encantado para se parecer com um refúgio exuberante e coberto de hera. Os funcionários, em roupas de seda que parecem confortáveis e sensuais, fornecem comida, bebida e entretenimento aos clientes. Os gerentes incentivam a equipe a conversar longamente com os clientes.

A gerente principal e proprietária do Harim é Cassandra (Pl/♀ humana/F3/Cifrários/N), uma mulher jovem e bonita com cabelos claros. Por um tempo, o negócio parecia bastante irregular, pois decisões de Cassandra mudavam o cardápio, a decoração e as políticas do Harim em um piscar de olhos. No entanto, o fato de que suas últimas escolhas — como a que permite a base dos Anarquistas — aumentaram os negócios indica que Cassandra está a caminho da unidade de pensamento e ação que sua facção exige.

Duas células da Liga Revolucionária funcionam no Harim. Uma dirigida por Nanice (Pr/♂ elfo/W5/Anarquista/N) que se dedica à coleta de informações. Traice (Pl/♂ meio-elfo/T7/ Anarquista/CN) lidera uma célula envolvida em missões de destruição. Ambos os grupos cuidadosamente evitam atividades muito próximas de sua base; As tropas dos Harmonium invadiram o Harim mais de uma vez, mas sempre passam com apenas uma suspeita, graças às ótimas conexões de Cassandra. *(Elas incluem um amigável Guvner que a defende quando necessário. — Ed.*).

OUTROS REFÚGIOS

Casa do Grifo: uma das muitas bases anarquistas na Ala do Cortiço, a Casa do Grifo atende aos mais baixos. O local leva o nome de sua proprietária forte e inteligente, a Grifo (Pl/♀ humana/F3/Patrulha da Perdição/N). Essa mulher na casa dos trinta recebe seu apelido por seu olhar penetrante e língua afiada. Ela vê as brigas em bares em seu estabelecimento como a progressão da entropia e aprova os Anarquistas sob comando de Valer (Pl/♂ tiefling/ Anarchist/CN) que ajuda no processo.

A Barra Quadrada: tudo nesse esconderijo Anarquista parece perfeitamente quadrado: o chão, as mesas, a seção transversal de todas as vigas — até as paredes são pintadas com desenhos quadrados. Membros dos Harmonium, Guvners e Impiedosos frequentam essa pequena taberna na Ala da Donzela — assim como os Anarquistas, é claro, sempre famintos por informações sobre as atividades da "roda da justiça" de Sigil.

A Porta Secreta: do lado de fora, a Porta Secreta parece nada mais do que isso: uma porta em uma parede indefinida. O problema é que a porta é na verdade um portal para um semiplano e um chapa precisa de uma chave de portal para entrar no local. Este é o esconderijo mais seguro — apenas os Anarquistas podem entrar. Alguns membros da facção sabem que as células dos líderes Anarquistas se reúnem

aqui, então a toada chama a Porta Secreta como sede da célula central, se isso existir. Um sangue chamado Brimarc (Pl/♂ githzerai/F7/Anarquista/CN) administra o local e gosta de pegar a porta mágica e movê-la de tempos em tempos, para mantê-la realmente secreta.

DENTRO ✦ DA HIERARQUIA ✦

Os Anarquistas dão a aparência de completo caos, mas não é assim. Veja, o estilo de organização deles apenas difere do normal para outros grupos. A Liga Revolucionária se divide em células: pequenos grupos de sangues que agem juntos e compartilham informações. As células conversam entre si através de representantes, então um anarquista comum nunca se encontra com mais de uma dúzia de outros membros da facção. Dessa forma, os anarquistas que são capturados não podem denunciar muitos outros. E no tempo que os Teimosos traçam as conexões entre uma célula e outra, todos os membros envolvidos da Liga já mudaram seus nomes, encontraram novos pardieiros e sumiram feito fumaça. É por isso que eles são tão difíceis de erradicar e quase impossíveis de destruir.

E olhe para esta sombra: quando os Harmonium ou outro grupo matam um Anarquista ou destroem uma célula, eles na verdade *ajudam* a Liga Revolucionária. Outras facções não buscariam a destruição dos Anarquistas, a menos que os temessem, entende? Então, muitos parvos se juntam, imaginando que a Liga deve estar fazendo algo certo.

INTERPRETANDO OS ANARQUISTAS

Um vândalo pode pensar que o sigilo natural da Liga Revolucionária implica uma certa quantidade de paranoia entre seus membros — e ele tem a sombra. A Jaula não contém um grupo mais desconfiado. Até os Teimosos confiam pelo menos um no outro, além da maioria dos Guvners, Impiedosos e alguns outros. Anarquistas não confiam em *ninguém*, nem mesmo em outros membros da célula.

Raça: a maioria dos Anarquistas é da raça humana, uma vez que eles podem melhor se infiltrar em outras facções. A natureza cascuda da Liga Revolucionária a torna um bom lar para solitários, então tieflings e meio-elfos entram em grande número. No entanto, eles parecem menos inclinados a participar dos empreendimentos mais sutis das células que exigem que interajam com outros grupos ocultos. Os Bariaur costumam ser um pouco extravagante para o gosto dos Anarquistas. Os Githzerais têm uma afinidade especial com a Liga, mas os anões e outras raças fortemente inclinadas à ordem raramente se juntam.

Classe: dos muitos membros Anarquistas, a maioria trabalha como guerreiros, embora a Liga também tenha alguns rangers. Ela também abrange sacerdotes e magos, estes últimos geralmente concentrados em encantamentos, adivinhações e outras magias secretas. Claro, de longe a profissão mais comum na Liga é a de ladrão e outros ladinos.

Alinhamento: embora afirmem aceitar todos os que chegam, os Anarquistas mantêm de fora tipos ordeiros, que se sentiriam adversos a derrubar a ordem na sociedade. Alguns vândalos bons entram, acreditando na nobreza de derrubar facções, apesar da violência que surge. Alguns tipos *maus* se juntam por causa dessa violência. No entanto, a maior parte da facção se divide igualmente entre membros caóticos e neutros. Claro, talvez a falta de pessoas ordeiras seja o que impede a Liga de realmente se organizar.

FILIAÇÃO DOS ANARQUISTAS

Juntar-se a Liga Revolucionária já é uma aventura por si só. Uma vez que os Anarquistas estão em todo lugar, eles são muito fáceis de encontrar. O problema é que a maioria dos miseráveis não sabe quando eles encontraram um. Parvos perguntando por eles verbalmente provavelmente atrairão atenção indesejada, o que significa que eles *nunca* irão atrair a Liga Revolucionária.

No entanto, um aspirado paciente, que casualmente diz a algumas pessoas o quão descontente ele se sente com autoridade, cedo ou tarde vê um Anarquista se aproximando dele. Até que o membro da Liga esteja convencido de que o aspirado quer entrar, ele permanecerá como único contato do recém chegado. Quando o Anarquista confiar no novo vândalo — depois uma hora ou um ano — ele o leva para uma reunião da célula.

Células têm pelo menos três membros e, às vezes, até oito. Quando muitos aspirados se juntam a uma célula, ela se divide; uma pessoa continua a

fazer parte das duas células para ajudar na comunicação. Às vezes, um membro de uma célula recruta Anarquistas para liderar uma nova célula. Todo líder de célula sempre pertence à outra célula.

Pense na estrutura da Liga como se fosse uma teia. No centro está uma célula de líderes, mais ou menos equivalentes aos fatores das outras facções. O líder dessa célula é o mais perto de um prócer, mas a posição é revezada, então ninguém se acostuma com o poder. Cada sangue nessa célula administra uma ou mais células de factótuns: aqueles que provaram sua devoção. Por sua vez, cada factótum administra uma ou mais outras células de factótuns e novatos.

Claro, isso é apenas a *teoria* da Liga; nenhum Anarquista revelaria de bom grado detalhes da estrutura da facção. Ninguém sabe se a Liga tem uma ou várias células centrais. As variações no símbolo dos Anarquistas vistas ao redor da Jaula sugerem várias células centrais com pouquíssimos membros.

A toada é assim: se os anarquistas realmente se originassem de uma única célula central, eles teriam uma direção firme. No momento atual, eles certamente teriam escolhido qual facção derrubar primeiro. Com todos os recursos à disposição, uma Liga verdadeiramente organizada já poderia ter derrubado uma dúzia de facções. Se o grupo dedica uma célula central a cada facção, essas células inevitavelmente funcionam com propósitos cruzados às vezes. Felizmente para as outras facções, a natureza secreta da Liga impede que ela se organize o suficiente para dar uma grande investida — no momento.

Habilidades da Facção: os Anarquistas admiram furtividade e outras habilidades dos ladinos, então as células treinam seus membros em falsificação e disfarce. Um factótum da Liga (qualquer aspirado pertencente a duas ou mais células) pode aprender proficiências não relacionadas com armas do grupo dos ladinos a um custo normal, independentemente da classe. Personagens ladinos ganham um bônus especial de +2 em suas pontuações para suas proficiências de ladino.

Melhor não esquecer o poder especial que todos os Anarquistas compartilham: eles podem se passar como membros de qualquer outra facção automaticamente, sem serem detectados. Embora não recebam as habilidades especiais da facção assumida, eles obtêm aceitação, acesso à sede e podem pedir ajuda a membros de outras facções. *(O fato é que os anarquistas podem obter ajuda de um membro de outra facção mais rápido do que da sua própria. — Ed.)*.

✦ A Toada ✦

A liga é adversa a toda organização e próximo do topo das listas de alvos da maioria dos membros estão os Guvners. Sua filosofia estruturada incomoda os Anarquistas, seu forte domínio sobre os Sigilianos os assusta e sua atitude restritiva os enfurece. No entanto, os Anarquistas não conseguem concordar no que fazer a respeito da Fraternidade da Ordem. Uma vez que eles trabalham com os Impiedosos e os Harmonium, a maioria dos Anarquistas é a favor de desmantelar toda a besta da lei e da justiça. Muitos consideram que é melhor acertar a cabeça da besta primeiro indo atrás dos Guvners. Outros querem começar com as pernas — derrubar os Harmonium primeiro poderia acabar com o suporte da besta. Outras ainda são a favor de cortar fora o braço da espada, os Impiedosos, para acabar com o poder da tríade de punir aqueles que procuram a Grande Sombra. Claro, alguns incentivam o ataque as três facções de uma vez. Não somente os Anarquistas não conseguem decidir um alvo, eles também não conseguem concordar no que fazer uma vez que tenham o atingido.

Em seguida na lista, depois da tríade da lei, estão os Predestinados: sua busca por poder lhes rende uma quantidade razoável de ódio Anarquista. Os Falecidos e Signatários, com sua certeza de que já conhecem a Grande Sombra, também estão no topo da lista. Os Primorosos também incomodam os anarquistas, mas pelo menos eles não alegam já conhecer a Verdade.

Os cabeças-ocas mal orientados dos Sensitivos pensam que podem aprender a Grande Sombra através da experiência; eles não têm esperança, de acordo com os Anarquistas. O desejo dos membros da Patrulha da Perdição pela entropia parece promissor, pois prevê a queda de todas as organizações. Infelizmente, dizem os membros da Liga, muitos membros da Patrulha parecem felizes apenas em assistir a crescente desordem, em vez de promovê-la.

Os Anarquistas se sentem neutros em relação aos Cifrários. Primeiro, eles procuram a Verdade. Claro, eles podem estar procurando-a prematuramente, mas eles têm a ideia certa. Além disso, os Cifrários não têm uma estrutura de poder muito grande e agem sem pensar — algo positivo. Eles já seriam quase Anarquistas se parassem de treinar seus reflexos por tempo suficiente para dedicar alguma "ação" à destruição de outras facções.

A Liga Revolucionária zomba dos Soberanos, que percebem a inutilidade de todas as facções, mas não têm coragem de fazer nada a respeito. Os Seguidores do Caos não gostam de autoridade, então eles se tornam bons peões para as conspirações anarquistas. Os Athar enxergam parte da sombra: eles sabem que os poderes são falsos, mas não conseguem estender a idéia a todas as representações de autoridade.

Os anarquistas quase admiram os Desolados. Eles estão certos de que um vândalo provavelmente não encontrará nenhuma Verdade agora. Mas os Desolados parecem Anarquistas perpetuamente deprimidos, tão desanimados com toda a situação que perderam a esperança de encontrar a Grande Sombra. A esperança é a principal coisa que mantém os Anarquistas.

A única outra facção com a qual os Anarquistas parecem estar em discordância é... a dos Anarquistas. Nenhuma célula acredita que outra realize as coisas de maneira correta e cada uma acha que seu próprio esquema funcionaria melhor e deseja que seu alvo obtenha a maior parte da atenção da facção. As discussões mesquinhas que essa atitude gera não são boas para ninguém, exceto para outras facções.

Mas de vez em quando, algumas células se reúnem e traçam um plano. É quando eles se tornam realmente perigosos e os aspirados sábios ficam fora do caminho.

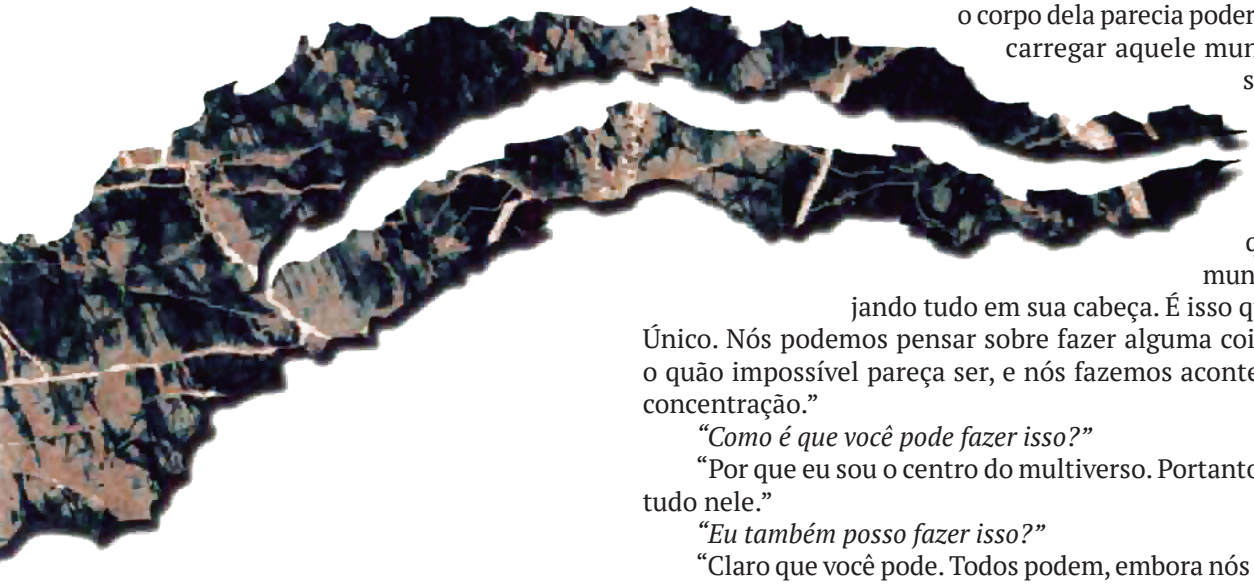
✦ A SOMBRA DO MDM ✦

Uma coisa que um chapa pode dizer sobre os Anarquistas: os rumores são verdade. Todos eles. Se um chapa diz a sombra de que tem Anarquistas aliados com a Patrulha da Perdição contra os Primorosos *e*, ao mesmo tempo, alguns vândalos dizem que eles estão planejando um ataque a Patrulha da Perdição com a ajuda dos Primorosos, melhor acreditar em ambos. Se os Anarquistas ouvirem uma toada sobre um novo enredo revolucionário que parece falso, é muito provável que um deles o pegue e tente colocá-lo em ação de qualquer maneira.

De novo, os membros da Liga Revolucionária não podem concordar o suficiente para ameaçar Sigil seriamente, mas eles têm planos contra todas as outras facções. Uma campanha atualmente em andamento pode colocar os Harmonium contra os Guvners ao convencer Teimosos o suficiente de que prócer Haskar é um postulante. Eles apenas esperam que a sugestão de alguma coisa suspeita faça o senso de transgressão dos Harmonium irem atrás de Hashkar, criando uma marca entre os Teimosos e os Guvners.

Então, para o próximo alvo.

SINAL ÚNICO



"Boa tarde, crianças. Eu sou Prócer Darius. Seus professores me disseram que vocês estão gostando da sua visita ao nosso belo Salão dos Oradores hoje. Está bem quieto, pela primeira vez, já que o Conselho não está em sessão hoje. A sala em que vocês estão agora é chamada de Pódio do Orador, nomeada por conta daquele grande púlpito de madeira lá em cima. É aqui que fazemos as leis de Sigil."

"Agora, eu tenho apenas alguns minutos para gastar com vocês. Algum de vocês tem perguntas sobre a visita?"

"Essa grande estátua na frente deveria ser você?"

"Sim, de certa forma, sou eu, assim como todos os outros membros do Sinal Único. Essa escultura, chamada "O Poder Único", representa nossa facção. Quando você se aproximou do salão, passou por ela, uma mulher segurando um mundo inteiro em suas costas. Todo o corpo dela parecia poderoso o suficiente para carregar aquele mundo pelo universo e seu rosto exibia um sorriso confiante, como se estivesse imaginando exatamente onde ela queria colocar aquele mundo. Ela estava planejando tudo em sua cabeça. É isso que fazemos no Sinal Único. Nós podemos pensar sobre fazer alguma coisa, não importando o quão impossível pareça ser, e nós fazemos acontecer através de pura concentração."

"Como é que você pode fazer isso?"

"Por que eu sou o centro do multiverso. Portanto, eu posso controlar tudo nele."

"Eu também posso fazer isso?"

"Claro que você pode. Todos podem, embora nós Signatários façamos melhor. Tente isto quando você voltar para sua morada hoje à noite. Escolha alguma tarefa, qualquer coisa que envolva destreza manual, como enfiar linha em uma agulha. Sente-se, feche os olhos e imagine-se tentando enfiar a linha na agulha. Imagine que você simplesmente não pode fazer isso. Imagine que o fio não passa pelo olho da agulha. Em seguida, abra os olhos e tente executar a tarefa. Tente enfiar nessa agulha meia dúzia de vezes. O que você acha que vai acontecer?"

"Eu não conseguirei?"

"Exatamente. Então, tente outra coisa. Feche seus olhos e imagine enfiando a linha naquela agulha. Seus dedos permanecem firmes e você pode imaginar-se o enfiando na primeira tentativa. Então abra os olhos e tente realmente fazê-lo. Tente mais seis vezes. O que acontece?"

"Aposto que funciona agora"

"Isso mesmo funciona. Desta vez, você terá sucesso com mais frequência do que nas tentativas anteriores. Veja, a mente é uma ferramenta poderosa. Os resultados que ele imagina frequentemente acontecem. Eu sei que alguns parvos superam isso com o efeito da prática. Dizem que, ensaiando imagens mentais, você treina seu corpo. Mas isso não explica por que imaginar o retorno de um item perdido geralmente faz com que ele reapareça. Já aconteceu com vocês?

"Eu posso lhe dizer por que funciona assim. A mente cria o multiverso — talvez apenas uma pequena parte dele, talvez um plano inteiro, ou talvez todo o Grande Anel. Você pensa o suficiente que irá acontecer. Tudo depende do poder da mente que faz a previsão.

"Aqui está um desafio para todos vocês. Segure a fatia do multiverso que é sua vida e assuma o controle dela. Imagine o final feliz, o triunfo. Ele

OS PRIMOROSOS ACREDITAM QUE O MULTIVERSO NOS MOLDA. OS SIGNATÁRIOS PENSAM QUE **ELES** MOLDAM O MULTIVERSO!

— O **EDITOR**

pode ser de vocês, se vocês tiverem coragem. Não se agarre ao fracasso. Pare de choramingar, pare de culpar, pare de se preocupar. Se imagine radiante. Você pode ser. E quando você crescer e tiver o que imaginou, pense se você quer mais. Você gostaria de guiar o destino de uma cidade — um império? Se isso lhe agrada, eu lhe ofereceria o Sinal Único. Nós temos todo o multiverso na ponta dos dedos."

— Uma conversa recente entre Prócer Darius e um grupo de alunos visitando o Salão dos Oradores.

Prócer Darius contemplando uma imagem de Aoskar.

✦ OS TEMPOS DO SINAL ✦

O Sinal Único é uma facção antiga que remonta há muitos séculos. Seus membros assinam uma história sobre a primeira Signatária, Rilith, cujas aventuras metafísicas deram origem à organização e sua filosofia.

Rilith possuía um ávido fascínio por aranhas. Ela tinha um monte de troco, então podia satisfazer suas excentricidades. Ela colecionou aracnídeos de todo o Grande Anel e de um punhado de planos materiais primários. Como ela preferia que seus animais de estimação de oito patas chegassem vivos para sua coleção, Rilith quase terminou sua participação no hobby quando um espécime exótico picou seu braço. Seu veneno produzia uma mancha azul típica na pele do membro atingido, mas Rilith fechou os olhos e se recusou a vê-lo se espalhar. "Braço saudável, respiração fácil, visão clara", ela sussurrou várias vezes. Meia hora depois, era verdade.

Ela deveria ter morrido — nenhum outro colecionador havia sobrevivido à picada de uma reclusa laranja. Surpresa por ainda estar viva, Rilith tentou mais algumas experiências de pensamento. Primeiro, ela imaginou ter obtido uma espécie de aracnídeo nunca antes descoberta; a pinça azul de duas caudas juntou-se a sua coleção dentro de uma semana. Ela imaginou sua coleção ganhando elogios da crítica; Udell Dexlin, especialista em aranhas de Sigil, bateu à porta dela no dia anterior. Muitos mais indivíduos distintos seguiram em seus passos.

Rilith fundou uma sociedade de colecionadores voltada para os amadores. Ela ensinou suas técnicas aos membros admiradores, incluindo o hábito idiossincrático de imaginar os resultados desejados. Os aracnófilos logo viram a aplicação mais ampla da última tática. Eles expandiram as atividades da sociedade além do foco inicial nas aranhas para explorar as ramificações do pensamento positivo e negativo. No entanto, sua mudança para o reino cerebral provocou a ira da Ordem Transcendental. Os Cifrários consideravam o conceito de que o pensamento controla o multiverso uma afronta direta à sua própria filosofia que chama a ação sem o pensamento a forma mais pura de existência. Eles fizeram tudo o que podiam para destruir a sociedade de Rilith, mas seus esforços tiveram o efeito inverso. Mais enjaulados ouviram falar do grupo e se juntaram!

Eventualmente os membros da Ordem Transcendental decidiram parar de perder tempo e energia. O que importava que os mal orientados fossem muitos e os iluminados poucos? Desde que cada Cifrário perseguisse o objetivo de harmonizar corpo e mente, o resto de Sigil poderia ir para os Labirintos. Os Cifrários cessaram os ataques, e os Signatários continuaram se movendo na direção que moldou sua história inicial. Com o tempo, eles passaram a se considerar os escolhidos do multiverso — mas isso foi muito depois.

Eles logo embarcaram em uma cruzada para ensinar a Jaula inteira os benefícios do pensamento positivo e os riscos das imagens negativas. Claro, a Cabala Desolada tomou instantânea e hostil objeção a esse objetivo. Os Signatários afirmam que controlam o multiverso pisando na afirmação dos Loucos de que o cosmos não faz sentido. As tensões aumentaram conforme nenhum dos lados recuava.

Os Signatários anunciaram no Pódio do Orador que reuniram equipes para imaginar a morte de Prócer Nobey o tempo todo. Quando seus servos encontraram o notório sem respirar em sua cama no dia seguinte, o ódio da Cabala pelo Sinal Único se cristalizou em um viés permanente. *(Nenhuma causa de morte foi encontrada: nenhum sinal de doença, violência ou magia do mal estava presente no cadáver do prócer. — Ed.)*. Até hoje os Desolados procuram novas maneiras de fazer os Signatários engolirem sujeira.

Com a morte de Nobey, o Sinal Único começou a perseguir um novo passatempo. A facção começou a proclamar publicamente seus projetos para o futuro, seguido de muito alarde quando essas visões vieram a acontecer. O fato é que os métodos dos Signatários nesses sucessos posteriores nem sempre eram exatamente escrupulosos. Às vezes, eles secretamente enviavam assassinos, curandeiros, ou mediadores, para ajudar na imaginação que praticavam em sua sede.

Os membros individuais começaram a adotar o hábito de sua facção, registrando profecias pessoais com um fator e, em seguida, trazendo seus triunfos ao conhecimento de seus colegas. Os Signatários com uma longa história de moldar o multiverso ao seu gosto cresceram em influência e prestígio dentro da facção. O sucesso em moldar eventos através do poder da mente tornou-se mais importante do que o desejo de felicidade que supostamente provocou essas tentativas em primeiro lugar. Os signatários perderam parte de sua compaixão e ficaram preocupados com a posição. "Nós somos os eleitos", declarou o prócer. "Nós admitimos em nossa facção apenas os aspirados que podem esculpir a realidade". *(Extraído de Os Escritos de Gaelan, prócer na época da primeira grande mudança filosófica dos Signatários. — Ed.)*.

Ao contrário de algumas facções (a saber, os Anarquistas), o recrutamento de convertidos para sua filosofia e membros para suas cadeiras continua sendo um objetivo subsidiário para o Sinal Único. Em vez disso, seu principal desejo é aumentar o respeito e a admiração que seus vizinhos e rivais mantêm deles. Eles querem que toda Sigil — e todo o Grande Anel — os reverencie como criadores do multiverso.

A estratégia atual dos Signatários para demons-

trar seus poderes superiores envolve reviver um deus morto. Atualmente, grupos dentro da facção estão discutindo sobre qual poder esquecido escolher. Alguns se decidiram por Aoskar, um ex-deus dos portais e oportunidades, como o melhor candidato para o procedimento. No entanto, outros são a favor de Enki, um deus dos rios e mares outrora de Mecânus e conhecido por seu grande ódio contra demônios. isto é, quando ele ainda tinha adoradores. Ambos os lados estão organizando campanhas para "acreditar" nesses ex-poderes diretamente de seu estado desamparado à deriva no Astral. *(Eles até prepararam pequenas figuras dos dois deuses para ajudar a promover a concentração. — Ed.)*. Eles apenas aguardam a escolha da prócer.

✦ PRÓCER DARIUS ✦

Humana fêmea planar
Adivinha de 11º nível
Neutro e bom

For	10	Int	17	HP	24
Des	12	Sab	16	CA	2
Con	14	Car	16	TAC0	17

Equipamento: pulseira de *pedra ioun* roxa vibrante (contém até sete níveis de magia), *pingente de proteção* (como braçadeiras de proteção [CA2]).
Magias/Círculo: 5/5/5/4/4.
Poderes: Darius lança magias de qualquer escola exceto conjuração/convocação, mas uma de cada círculo de magia deve ser uma adivinhação. Ela tem outras habilidades padrão de mago especializado e da facção.

Darius do Véu atualmente atua como Prócer do Sinal Único. Esta mulher de pele oliva tem olhos cinzentos e uma pele impecável. Seu comportamento vago e sem foco combina com sua aparência suave, mas de alguma forma ela prende a atenção de uma chapa. Algo nos momentos fugazes de firmeza em seu olhar ou na graça deliberada de seus movimentos exige respeito.

Ela nasceu no Reino de Tir na Og nas Terras de Fora, nas margens do vasto mar que seu povo, os Esprene, chama Feyliriel. Filha de um mago filósofo, Darius aprendeu metafísica com seu pai quase antes que ela pudesse sacudir sua caixa de ossos. Exposta ao racionalismo, hedonismo, estoicismo, misticismo, solipsismo, existencialismo e outros sistemas de pensamento desde a tenra idade, Darius tornou-se cínica em relação ao exercício intelectual. Seu desprezo pelo domínio mental mudou quando seu pai a apresentou ao poder mágico: claramente, o pensamento canalizado corretamente poderia realizar muito!

Darius se especializou em adivinhação, ganhando o título "Véu", um epíteto concedido pelos Esprene a alguém que dá conselhos sábios. Ela poderia ter permanecido para sempre na casa de seu pai estudando magia e aconselhando vândalos com uma pulga atrás da orelha se não fosse pela chegada do assassino Toddy.

Toddy havia aceitado (sob coação) uma tarefa do demônio Za'rafas para matar um andarilho chamado Mason. Os superiores do tanar'ri perceberam que Mason poderia bloquear com sucesso uma invasão as Terras de Fora que eles estavam planejando, então eles o queriam fora de cena. A coisa é que Mason tinha salvo Toddy de ferimentos letais duas vezes. O assassino queria poupar o amigo; se ele demorasse, poderia seu empregador perecer no ataque? Então Toddy nunca precisaria terminar seu trabalho. É claro que, se Za'rafas sobrevivesse, Toddy ocuparia o lugar de seu amigo no registro! O que Darius aconselhou?

Véu fez muito mais do que aconselhar. Depois de examinar o futuro imediato, ela recomendou que Toddy ficasse baixo: Za'rafas morreria de feridas recebidas na batalha. Então ela procurou Mason. Uma reunião com o guerreiro itinerante mostrou a ela que seu talento para a diplomacia, combinado com seu talento em tática e estratégia daria a ele o que ele precisava para liderar os habitantes das Terras de Fora em defesa contra os tanar'ri. Claro, acabar com o ataque rapidamente não impediu completamente a guerra ou a destruição que ocorreu com ele: o tanar'ri renegado arrasou alguns burgos das Terras de Fora antes de sua derrota. (*Veja a página 70 de* Sigil e Além*, no Cenário da Campanha* Planescape*, para mais informações sobre o ataque. — Ed.)*.

NÓS IMAGINAMOS A EXISTÊNCIA DOS DEUSES — DESCULPE SE VOCÊ NÃO É COMO ELES.

— PRÓCER DARIUS PARA PRÓCER TERRANCE DOS ATHAR

Welbey, lar da família de Darius, somou entre as vilas devastadas. Véu escapou da morte, mas seu pai e os outros moradores da vila não. Com nada restando de sua vida anterior, Darius escolheu se realocar em Sigil.

Uma vez lá abrigada, ela ficou à deriva na companhia de Signatários e logo entrou na facção deles. Ela provou ser uma sonhadora potente — alguns dizem que ela conquistou sua atual posição meramente imaginando estar lá. Darius sofre menos de egocentrismo que a maioria dos Signatários. Seu objetivo primário para a facção parece nobre: popularizar a tolerância do Sinal Único pela diversidade da sociedade enquanto aprimora as habilidades empáticas dos membros da facção. Claro, ela concorda que sua facção merece mais respeito, então ela autorizou o esquema para reviver um deus morto.

A coisa é que ela não está certa se Aoskar é o melhor candidato. Claro, os Signatários podem lidar com a

oposição que eles receberão quando os Athar captarem a toada. *(Os Desafiadores usam Aoskar como um símbolo das crenças do grupo; além de eles fazerem sua base em seu Templo Aniquilado. -Ed.)*. Ela nem está preocupada sobre os Perdidos descobrirem a sombra do plano: a ressurreição de Aoskar necessitaria da destruição da árvore mágica dos Athar, a Bois Verdurous. Veja, o que Darius se preocupa é que a *Donzela da Dor* expulsou Aoskar de Sigil. Alguns dizem que este deus dos portais ficou tão popular que até os dabus o adoravam e outros dizem que algumas pessoas começaram a reverenciar a Donzela como uma de suas formas! Reviver um inimigo da Donzela da Dor apenas não é uma ideia saudável.

Darius prefere roupas bege, ocre ou creme, geralmente vestindo túnica, saiotes e sandálias com muitas tiras sob as dobras de seda de seu balandrau. Sua mais notável idiossincrasia é a cobertura capilar de cabelos e pescoço: ninguém vê Véu sem ele.

O Salão dos Oradores

Parece incrível, mas um chapa determinado a enfiar o nariz pelo Salão dos Oradores pode ver bastante antes que alguém pense em pará-lo. Veja, o Salão é um local público: qualquer miserável pode entrar, mas poucos conseguem olhar por baixo da superfície das atividades legislativas normais.

A sede dos Signatários fica em um canto animado da Ala dos eruditos. Ambulantes, escribas, camelôs e mensageiros ficam bastante ocupados. Os visitantes do Salão precisam de seus serviços e pagam. Mercenários que descansam entre as campanhas reservam quartos nas exuberantes pousadas daqui, reformam seus equipamentos e trocam suas moedas estrangeiras por trocos locais com agiotas. Importadores de exótica vendem seus produtos para os ricos e os perversos. Devas disfarçados perseguem os objetivos de seus poderes e solitários cavaleiros da esquina — os mais hábeis no comércio — vasculham as ricas opções disponíveis.

O salão em si não possui gramados ou terraços, mas repousa em meio à confusão de alojamentos e domicílios afluentes. Sua torre alta e graciosa torna o local fácil de notar. *(O mesmo acontece com a estátua titânica de ferro, chamada "O Poder Único" — Ed.)*. O próprio salão oval é esculpido em mármore. Uma arcada coberta circunda o edifício, interrompida por duas entradas: o Portal dos Signatários em uma extremidade e o Portal dos Oradores na outra.

A sala de estar dentro de cada uma das entradas parece brilhante e arejada. As paredes parecem brilhar e as janelas altas variam o chão com luz. Um fluxo contínuo de visitantes flui pelas entradas; algumas vão para as salas de reuniões e apartamentos particulares alugados pelos Signatários, mas a maioria vai para a câmara chamada Pódio do Orador. Um vândalo na sala de estar do Portal dos Oradores pode ouvir claramente o debate furioso:

"Exijo que a Ponte Fhurling seja demolida imediatamente!" grita um Soberano irado. "Esse espaço em ruínas é um risco para qualquer vândalo que a atravesse e estou cansado de dizer aos Trouxas o porquê de eles não poderem ir da Curva de Ulick no Cortiço ao Armarinho Ilyer na Ala Inferior sem subir até o Cavalete de Zaddfum."

Debates como esse geralmente são resolvidos nas Câmaras do Conselho em ambos os lados do Pódio do Orador. O pessoal da lista de palestrantes vem aqui para realizar audiências ou discussões públicas. Entrar na lista de palestrantes (e tirar outras pessoas) faz deste Salão outra arena para batalhas entre facções. Veja, qualquer um pode ser um orador, desde que conste na lista. O Conselho de Oradores é composto apenas por delegados oficiais de cada facção legítima — próceres ou outros notórios. O Orador, sempre signatário, supervisiona todas as sessões públicas, presidindo os debates sobre estatutos, decretos e leis de Sigil. Após audiências públicas suficientes, o Conselho se retira às câmaras para aprovar as propostas em lei — ou derrubá-las.

Do outro lado do corredor e em ambos os lados do Pódio do Orador, um visitante pode avistar duas escadas em espiral que dão acesso às câmaras superiores do salão. Um par de escadas idênticas flanqueia o Portal dos Oradores no outro extremo do Salão e mais escadas estão situadas em intervalos ao longo do corredor que circunda o Salão. Um vândalo que sobe ao topo de uma escada vê um longo salão curvo marcado com portas em intervalos regulares. Atrás dessas portas encontram-se salas de reunião, pardieiros de membros da facção e moradas alugadas de visitantes e dignitários que não se importam com os proprietários que por acaso são os centros do multiverso. Cada uma das escadas sobe 10 andares acima do piso principal do salão.

De volta ao nível principal, descendo o corredor, mais de um aspirado já foi saudado por algum parvo tentando espalhar pétalas de flores sobre ele. Através da porta aberta para uma das salas de reunião daqui, um chapa pode ver mais uma dúzia de espalhadores de pétalas conversando. "Sigil é sem esperança", diz uma mulher. "A única coisa que cresce aqui é vinha navalha. Eu quase acho que devemos desistir." A voz de um homem responde a ela: "bobagem. Os ricos têm conservatórios. Depois de preenchê-la com rosas, teremos uma ideia melhor de como lidar com as ruas." Outros vândalos passam rindo baixinho da discussão dos Portadores de Rosas, uma seita dedicada a encher o multiverso com o cheiro de rosas, o que a maioria considerava meramente um conto de pungado.

A extremidade do território do Salão da Facção — com exceção dos guardas de ambos os lados do Portal dos Signatários, frequentemente fica sem patrulha. Um vândalo ousado poderia se aproximar até dos aposentos da prócer sem ninguém esmagar a casca. Embora vislumbrar a própria Darius sempre faça um chapa se perguntar no que ela está pensando, espiar seus quartos é muito tedioso. Naturalmente, um sangue que se concentra tanto quanto ela não entraria em seus aposentos sem graça com muitas bugigangas e tesouros.

O SALÃO DOS ORADORES
0
18
36
Metros
Sala de Vigia
Sala de Vigia
Portal dos Signatários
Tumba de Rilith
Câmara da Concórdia
Salão de Festas
Cozinha
Despensa
Quarto da Prócer
Arcada
Corredor
Corredor
Arcada
Jardim
Câmara do Conselho
Câmara do Conselho
Pódio do Orador
Portal do Orador
Sala de Vigia
Sala de Vigia
105 Metros
O Salão dos Oradores
Percurso Estrondoso
Estrada Baixa
Fila Cercada
Percurso Rebocado

Saindo do quarto da prócer para o imenso jardim do Salão, um vândalo pode se esgueirar para a Câmara da Concórdia da facção. Observando a longa fila de Signatários passar por sua porta, um vândalo se pergunta como eles chegam a um consenso. Alinhar tantos multiversos pessoais em uma visão compartilhada não pode ser fácil.

A câmara mais misteriosa do Salão dos Oradores é o túmulo da fundadora da facção Rilith. A impressionante cripta, oval como a maioria das outras salas do Salão, apresenta pilastras estranhamente orgânicas, apoiando uma cornija que se assemelha a estalactites dispostas em uma linha. A luz mágica lá de cima no telhado curvo — tudo parece curvado no Salão dos Oradores — concentra-se em uma enorme urna cravada em uma colossal pérola oceânica. De acordo com a toada, os restos de Rilith ficam dentro dessa urna. Um contingente de Signatários viaja a coisa dia e noite, o tempo todo pensando em sua fundadora. Veja, eles temem que Rilith possa desaparecer da história e a atenção deles deve atrasar isso um pouco. E, sem a sua fundadora, a própria facção poderia desaparecer!

Esconderijos: é claro que os signatários não acreditam em manter uma rede de esconderijos onde os membros da facção possam ficar andando. Por que perder tempo? Os Signatários em apuros devem se imaginar fora dor gargalos — ou pelo menos, imaginar um esconderijo a existir.

A facção possui um santuário nas Terras Selvagens, que funciona como uma extensão de sua sede. Quando um portal permanente para o conservatório de uma antiga mansão Krigalana apareceu de repente no Salão dos Oradores, os Signatários adaptaram as ruínas da propriedade aos seus propósitos. Apropriadamente, os viajantes precisam apenas visualizar a *chave do orador* para usar a saída *(consulte "A Sombra do MDM", página 129. — Ed.)*

Mais de um século atrás, os trabalhos em pedra da mansão abandonada foram consertados e seus aposentos limpos e reformados. Sarazh, uma fator velha, supervisiona o gerenciamento da Lareira dos Sonhos, como é chamada a morada.

SARAZH

Tielfing fêmea planar
Sacerdote de Deneir de 14º nível, Sinal Único (fator)
Ordeiro e bom

For	11	Int	18	HP	46
Des	10	Sab	17	CA	10
Con	13	Car	14	TAC0	12

Equipamento: bastão.
Magias/Círculo: 8/8//7//5/4//2.
Poderes: Sarazh tem uma memória incrível e habilidades perceptivas que permitem a ela os seguintes poderes semelhantes a magia uma vez por dia: *detectar maldade, detectar mentiras, detectar magia, detectar venenos, detectar armadilhas, encontrar o caminho, compreender idiomas e localizar objetos*. Como sacerdotisa de um deus da literatura, arte e conhecimento registrado, ela lança magias dessas esferas: todas, astral, feitiço, adivinhação e guarda. No entanto, sua Sabedoria 17 não a deixa lançar magias do 7º círculo. Ela tem as outras habilidades padrão de sacerdotisa, tiefling e da facção.

Sua pele branca enrugada, olhos azuis sonhadores, corpo frágil e cabelos grisalhos escapando de seu nó

casual fazem todos chapas pensarem em Sarazh como uma Signatária de habilidades falhas. Nada poderia estar mais longe da verdade. O intelecto da fator permanece mais agudo do que as faculdades de todos os seus grupos de soldados. Seu truque de correlacionar muitas partes de informações aparentemente não relacionadas para deduzir fatos dá a ela vantagem em praticamente qualquer situação.

Saraazh supervisiona a operação da Lareira dos Sonhos, coordenando as atividades dos Signatários que usam a mansão como sua base enquanto estudam o multiverso em busca de pistas que possam ajudar Prócer Darius a dirigir a facção ao melhor. A fator tem uma memória fenomenal — uns poucos minutos de busca permitem a ela retirar de sua mente os conteúdos de uma página lida décadas atrás, as linhas de um rosto de sua infância e até o layout de uma cidade que ela visitou rapidamente. Ela sabe os nomes dos membros atuais da facção e seus desenvolvimentos: novatos vivendo vidas ordinárias em Sigil, factótuns em missões nos planos interiores, ou fatores envolvidos em espionagem específica.

Os personagens que visitam a Lareira dos Sonhos encontrarão Sarazh pelo menos uma vez. É certo que ela irá deduzir mais sobre eles e seus planos do que eles podem imaginar.

É SIMPLES, É SÉRIO,
VOCÊ PENSA O QUE EU PENSO QUE
VOCÊ PENSA. IRRITE-ME EU
FAREI VOCÊ DESEJAR
QUE EU NUNCA TIVESSE
PENSADO EM VOCÊ.
— FATOR SARAZH
PARA UM ANARQUISTA

DENTRO DA HIERARQUIA

Alguns signatários parecem vagos sonhadores, enquanto outros exibem impressionantes dons de observação. No entanto, a única qualidade que todos os Signatários exibem é a mente aberta: afinal, quando um chapa pode imaginar a existência de qualquer coisa ou qualquer um, o multiverso se torna uma ampla diversidade de criaturas e criações! Nenhum signatário verdadeiro se ofende com declarações ou crenças impopulares de alguém que encontra. Um demônio do Cárceri merece tanto quanto um deva do Elysium ou um ladrão local que tretou a morada de algum aspirado.

Os signatários geralmente também parecem mais egocêntricos do que a maioria das pessoas. Veja, exterminar um rival ou trair um amigo se tornam alternativas mais atraentes quando um chapa vê os outros como produtos da imaginação de alguém sem realidades subjetivas. Tal egocentrismo significa que os Signatários têm dificuldade em entender (ou se preocupar com) os sentimentos dos outros. Eles sofrem -2 de penalidade em todas as reações nos encontros e nos testes de lealdade dos NPCs.

INTERPRETANDO OS SIGNATÁRIOS

Signatários podem ter praticamente qualquer tipo de personalidade, desde que vejam o multiverso como um local que possam moldar.

Alinhamento: o Sinal Único não impede ninguém de se unir. Claro, lembre-se que personagens ordeiros consideram o multiverso um lugar complexo, porém bem organizado que existe objetivamente e que pode ser analisado pelos vândalos que nele vivem. Tais pessoas não podem tolerar a natureza subjetiva que os Signatários defendem. Pessoas ordeiras e boas, por exemplo, sentem-se muito cascudas ao ver seres malignos. Mesmo os ordeiros e neutros se sentem inquietos com a falta de ordem na visão dos Signatários. Somente personagens ordeiros e malignos, com seu comportamento egoísta, podem apreciar a filosofia do Sinal Único por permitir que eles aproveitem a vantagem onde quiserem.

Aspirados de alinhamento neutro ou caótico podem se sentir em casa com essa facção. Os primeiros compreendem como o pensamento positivo e negativo pode ajudar um chapa a equilibrar a tragédia com o triunfo na vida. Signatários caóticos deixam seu caprichos dirigirem seus pensamentos e gostam de imaginar novas coisas a existir apenas pelo gosto da mudança.

Signatários bons reavivam as práticas dos primeiros anos da facção, ensinando aos colegas como pensar positivamente. Na realidade que eles imaginam todos se tratam gentilmente. Signatários malignos tentam fazer rivais pensarem negativamente. Eles imaginam um cosmos onde desfrutam de poder e reconhecimento. Signatários mais neutros vislumbram uma vida em que os vândalos cuidam de seus próprios negócios.

Classe: signatários recebem membros de qualquer classe de personagem. O problema é que certas classes, como paladinos, provavelmente não se sentirão à vontade na facção. Paladinos que se juntam esperam ensinar a todos os seres uma reverência adequada a si mesmos como a fonte de toda a criação. Eles acreditam que muitos multiversos existem lado a lado: um para cada indivíduo.

Guerreiros do Sinal Único procuram provar sua posição como os escolhidos do multiverso através de combates brilhantes. Eles acreditam que derrotar um inimigo em combate o levará a um pensamento negativo e, assim, garantirá que sua derrota persista ao longo do tempo.

Rangers e druidas Signatários acham que têm um dever especial de imaginar refúgios para animais e beneficiar o mundo natural já que a fauna e a flora não conseguem

ESTE É O PROBLEMA DE VOCÊS — VOCÊS PENSAM DE MAIS.

— UM CIFRÁRIO PARA UM SIGNATÁRIO

fazer isso sozinhas. Sacerdotes da facção reverenciam seus deuses como produtos de sua própria imaginação, assim como os magos da facção pensam em suas magias. *(Os lançadores de magias da facção adoram pesquisar magias e possuem repertórios amplos. — Ed.)*.

Ladinos da facção se imaginam movendo-se furtivamente tanto quanto na verdade praticam furtividade. Quando são pegos, raramente dão crédito à vigilância de seu sequestrador. Em vez disso, eles se culpam por imaginar o fracasso. Bardos signatários sentem que presentear o público lhes dá um grande poder.

Raça: o Sinal Único, entre as facções mais diversas, incentiva tudo e todos a socializarem dentro da organização. Tanar'ri são Signatários, assim como baatezu, titãs, gatos-infernais e aasimon, além de bariaures, tieflings e meio-elfos das Terras de Fora... e por aí vai.

FILIAÇÃO DOS SIGNATÁRIOS

O Sinal Único não recruta novos membros tão ativamente quanto outras facções. Veja, os vândalos precisam *provar* que podem alterar o multiverso antes que a facção os admita. Os Signatários reconhecem os escolhidos permitindo que os candidatos da facção registrem suas visões para o futuro na sede. Vândalos cujas previsões se realizam tornam-se novatos, mas sua facção lhes permite fazer um pouco mais do que servir como mensageiros, secretários legislativos e realizar vários trabalhos servis no Salão dos Oradores. Eles gastam seu tempo livre melhorando sua concentração para se preparar para maiores tarefas da facção.

Novatos de nível 4 ou superior podem subir na hierarquia da mesma maneira que entraram — prevendo com sucesso eventos futuros. *(Cada classificação no Sinal Único tem um conselho especial dedicado à avaliação de membros do nível abaixo, verificando suas previsões gravadas e promovendo os mais talentosos. — Ed.)*. Factótuns têm o privilégio de participar de missões da facção e falar nos maiores eventos da Jaula e em outros lugares. Alguns desempenham deveres de guarda dentro do Salão (como na Tumba de Rilith) e os melhores podem participar de "laboratórios de ideias" especiais concentrando-se nos objetivos vitais dos Signatários.

Um personagem deve ter atingido o 10º nível para se tornar um fator. Esses signatários trabalham como assistentes pessoais da prócer, como guardas em postos avançados e supervisionam factótuns envolvidos em missões complexas. Conforme os fatores trabalham incansavelmente para melhorar suas habilidades de concentração, eles formam o núcleo dos "laboratórios de ideias" do Sinal Único.

Habilidades da Facção: é difícil passar a perna nos Signatários pois sua crença de que eles criaram o multiverso os permite ver através de ilusões. *(Todos os membros recebem um teste de resistência automático contra magias para resistir ilusões mágicas. — Ed.)*.

Os que têm pelo menos nível de factótum compartilham o poder da *imaginação*, que um personagem pode usar para dobrar o tecido da realidade para se adequar aos seus desejos. Para imaginar uma coisa dentro (ou fora) da existência, um factótum deve fazer um teste de imaginação bem-sucedido: em outras palavras, role na média ou abaixo de seu valor de Sabedoria somado com Inteligência, modificados por -5. Para cada tentativa subsequente naquela semana, o teste recebe uma penalidade acumulada de -5. Imaginar é um trabalho duro, parvo.

Com uma tentativa bem-sucedida de imaginação, um factótum Signatário imita os efeitos de qualquer magia arcana ou divina (até o 4º círculo) como se ele fosse um mago ou sacerdote em seu nível de experiência atual. (É claro, ele só pode imitar os efeitos de magias que um lançador de seu nível de experiência poderia realmente usar. *(Ou seja, um factótum do 5º nível não pode lançar uma magia divina do 4º círculo. — Ed.)*. Factótuns que falham no teste de imaginação se vêem incapazes de exercer a habilidade novamente pelo resto da semana.

Usando esse poder, um factótum Signatário pode imaginar a existência de um objeto (como na magia arcana *criar itens efêmeros*), curar um companheiro de uma doença (como na magia de *curar doenças* de sacerdote) ou qualquer outro feito. Tudo o que importa é o poder da mente!

Claro, imaginar também tem seus perigos. Factótuns que falham em seus testes rolando um "1" acreditam serem imaginários! Eles se tornam versões de *monstros das sombras* de si mesmos; os miseráveis possuem temporariamente apenas 20% de seus pontos de vida, causam 20% de dano normal em combate e não podem lançar magias ou usar habilidades raciais ou de classe. Eles podem tentar, uma vez por dia, fazer um teste bem-sucedido de imaginação e retornar à realidade.

Signatários de posição fator podem levar a imaginação a alturas ainda maiores. Fatores que fazem testes de imaginação (com os mesmos modificadores que os factótuns) podem imitar magias divinas e arcanas até o

9º círculo. Entretanto, fatores que falham no teste perdem seus poderes de imaginação até ganharem um nível. Rolar um "1' significa que o fator imaginou muito bem um multiverso sem ele: ele deixa de existir. A única maneira de ele retornar ao multiverso é através do uso de uma magia de *desejo* — ou se outro Signatário imaginá-lo de volta!

✦ A TOADA ✦

Embora eles queiram que todos na Jaula os vejam como sérios e poderosos gerentes de assuntos legislativos, a toada pegou alguma sujeira nos Signatários. Parece que eles procuram pessoas com talento para vaiar, assobiar e aplaudir para contratar como espectadores para procedimentos no Pódio do Orador além de discursos e apresentações em outros lugares. Eles perceberam que usar ouvintes reprovadores para induzir pensamentos negativos em seus inimigos faz tanto sentido quanto providenciar uma multidão aprovadora para seus aliados.

Claro, um chapa não tem que trabalhar para o Sinal Único para ouvir no Salão dos Oradores por algum tempo; qualquer parvo velho pode entrar e escutar uma sessão. As melhores giram em torno de um novo projeto de lei da Cabala Desolada: que a posição de Orador não mais seja realizada pelos Signatários. Os Desolados concluíram que os vândalos da Portaria no cortiço deveriam presidir por de trás do Pódio. Apenas imagine o caos que se seguiu!

Falando em caos, um vândalo chamado Waring (Pl/♂ humano/W15/NB) apareceu na cidade portal de Xaos. Ele afirma ser um ex-proclamado de Hades. Ele diz que virou a casaca em Desesperança e quer asilo antes de seu poder o colocar no registro. Waring deve estar tentando uma casca, mas e se ele estiver falando a verdade? Os Falecidos querem ele em suas mãos pensando que ele saiba algumas sombras temíveis da terra dos mortos. Os Primorosos também têm interesse nesse suposto ex-proclamado: certamente ele tem uma visão interna da verdadeira natureza dos poderes. Claro que os Athar acreditam que Waring poderia provar que Hades é uma fraude. A verdadeira questão é a seguinte: os Signatários podem chegar a Xaos antes de qualquer um de seus rivais e antes que Waring fuja da cidade? Como eles esperam reviver um poder, Darius quer a sombra do ex-proclamado do deus da morte.

✦ A SOMBRA DO MDM ✦

Os segredos e recursos não usuais do Sinal Único incluem um morador significativo de Baator. Veja, os Signatários ajudaram o demônio da cova Bel a obter sua posição como líder anfitrião de Avernus através do poder da imaginação. Bel prometeu realizar qualquer favor de tamanha magnitude para facção que a prócer exigisse como pagamento.

O segredo mais guardado da facção é a existência das *chaves do orador*. Elas se parecem com malha de fios de ouro cravejados de pérolas onde os fios se cruzam. O item mágico se encaixa nos dentes do usuário com uma parte cobrindo o maxilar superior e outra o inferir. Um Signatário utilizando uma *chave do orador* pode falar primeiro em qualquer reunião e sua voz sobrepõe todos os outros sons, incluindo vozes. Adicionalmente, suas palavras parecem ter mais peso que a dos outros oradores.

Um personagem utilizando uma *chave do orador* ganha um bônus de +2 para iniciativa em situações verbais. Além disso, um chapa pode escutar sua voz claramente a até 300 metros de distância. Ouvintes precisam realizar testes contra magia ou encontram seus pensamentos se movendo como o Signatário sugerir.

Claro, o Sinal Único quer manter essas chaves na sombra. Se outras facções suspeitarem de sua existência elas desenvolverão maneiras para contra-atacar os efeitos. O Pódio do Orador pode ficar menos respeitado se os ouvintes souberem que o Orador teve ajuda mágica. A prócer mantém as *chaves* escondidas em seu quarto e empresta elas aos Signatários responsáveis por falar em público em nome da facção. Ela não as dá de maneira indiscriminada.

Um assunto crucial no momento é a recuperação de uma *chave do orador,* perdida por um factótum da facção chamado Jaye (Pl/♂ centauro/B5/Sinal Único/NB). Jaye sabe que ele a tinha quando falou para uma multidão em Glorium, mas que se foi antes que ele chegasse em seu próximo discurso em Sylvania. Os Signatários querem aquela *chave* antes que alguém descubra o que ela faz e como usá-la. Nas mãos erradas, uma *chave do orador* poderia realmente manchar a imagem da facção de escolhida do multiverso.

O projeto mais recente da prócer precisa permanecer tão na sombra quanto o funcionamento das *chaves do orador*. Veja, Darius quer um fruto da árvore que cresce no coração do Templo Aniquilado. É claro que os Athar não sabem disso — eles mobilizariam todos os novatos que tivessem assim que suspeitassem de um ataque a Bois Verdurous. Mas Darius quer ter um vislumbre do poder da árvore mágica antes de decidir se deve tentar reviver Aoskar.

A Sociedade da Sensação

"Então você está querendo se juntar aos Sensitivos, não está?"

Ela sussurrou do outro lado da sala para mim e eu de repente me senti atraído por sua voz, um desejo irresistível de me juntar a ela — Erin Darkflame Montgomery, prócer dos Sensitivos. Eu me encontrava em uma pequena sala de espera conhecida como Salão de Eventos e estava diante de minha anfitriã. Meus olhos se encontraram com os dela e por um momento me senti mergulhado nos dela. Mas eu apenas sorri tristemente e disse "Não donzela, temo que não."

Ela chegou perto de mim com seu vestido pálido e brocado brilhando a luz trêmula das velas. "Uhum, eu poderia ter lhe dito isso com o primeiro passo que você deu no meu tapete", disse ela friamente. "Você se esforçou muito para me ver, garoto. Por que realmente você está aqui?"

Eu balancei minha cabeça. "Acredite em mim, estou tentado, mas não posso me juntar a você — meu trabalho proíbe."

"Seu trabalho?" Suas palavras foram acompanhadas por um arco em sua sobrancelha ruiva.

"Sim, donzela, sou um colunista do *O Tempo Sigiliano.*"

"Hmph", ela disse aparentemente impressionada. Teria ela visto pela minha mentira? "E o que você quer comigo?"

"Ah, eu gostaria de te entrevistar... descobrir sobre sua facção", disse avidamente certo de que havia enganado-a. "Minha taref—"

"Tá, agora, o que te faz pensar que eu irei conceder tal entrevista?" Erin interrompeu. Seus olhos brilharam para mim e ela cruzou os braços nus e esguios sobre o peito.

Eu a encarei sem hesitação, sem esconder minha trêmula hesitação — ou era medo? Então eu peguei seu rosto com minhas mãos e a beijei com todo o ardor que eu pude reunir.

Ela me afastou gentilmente, um sorriso engraçado pairava em seus lábios carnudos. Receio que *isso não* seja motivo suficiente, meu amigo.

Eu sorri de volta. "Então, que tal isso, donzela: você nunca foi entrevistada antes."

Montgomery parou para respirar, jogou a cabeça para trás e riu com seus cabelos de cobre dançando no alto dos ombros de porcelana. "Oh, sim, você me pegou!" Ela gesticulou para o sofá cor de damasco atrás de nós e nos sentamos. Ela olhou para mim por um momento, muito curiosa. "Muito bem", ela disse, "mas eu darei a aprovação final para o artigo."

"Nós normalmente não permitimos isso, donzela" Eu disse devagar. Talvez ela tenha suspeitado afinal?

Ela sorriu e certa alegria brilhou em sua face. "E eu normalmente não conto as sombras sobre mim ou minha facção. Estes são meus termos, colunista. Pegue-os ou vá embora!

Eu levantei minhas mãos e um sorriso cresceu lentamente em meus lábios. "Eu concordo com as suas con-

UM SENSITIVO É CAPAZ DE PULAR NO RIO ESTIGE APENAS PARA TORNAR TUDO **NOVO** DE NOVO.

— O EDITOR

dições, donzela, eu concordo!”

Ela olhou para mim com tanta força nos olhos e em todo o corpo. Eu sabia que estava sentado com alguém que me daria tudo — alguém que estaria totalmente presente no aqui e agora, que me tornaria a coisa mais importante em sua vida, mesmo que apenas durante uma conversa. Eu quase revelei o meu segredo para ela naquele momento, quase murmurando que eu não era de nenhum jornal idiota.

Mas eu usei a cabeça. E foi assim que consegui a sombra de Erin Darkflame Montgomery, Prócer dos Sensitivos.

— Rathvold Rathson

(Este capítulo é dedicado em memória de Rathvold Rathson. O pobre miserável foi encontrado morto não muito depois de me passar suas descobertas e muitas páginas de suas anotações desapareceram de meus arquivos antes que pudessem ser incorporados neste tomo. Enquanto sua morte é certamente uma tragédia, estou certo que Rathson concordaria que seu maior crime foi roubar a verdade. — Ed.)

PARA SENTIR, PARA VIVER, ✦ PARA SABER ✦

(Prócer Montgomery ficou mais do que feliz — sem mais instruções de Rathson — em falar longamente sobre sua facção, cada palavra transbordando com a paixão do que significa ser um Sensitivo. Essas palavras falam por si — Ed.).

Ser um Sensitivo é, puro e simplesmente, a melhor coisa nos planos — isto é, se o parvo for um *verdadeiro* sensitivo. Para ser exata, a Sociedade da Sensação tem muitos membros, mas boa parte deles está apenas pelo prazer. Assim, eles não entendem que ser um Sensitivo é muito, muito mais. No entanto, eu mantenho esses miseráveis por perto de qualquer maneira pois eles são úteis; eles lidam com muitos dos negócios diários da Jaula. E há esperança para eles também. A maioria aprende em tempo que há mais na vida do que meros prazeres carnais.

CERTO!
— TÍPICA RESPOSTA DE UM SENSITIVO PARA QUALQUER PROPOSTA

Toda cultura tem seu povo que sabe como — não, que *permite* deixar suas inibições desaparecerem. E é a vontade de tentar todas as coisas, sejam físicas, cerebrais ou emocionais, que marca um verdadeiro Sensitivo. É estar em um estado de consciência e preparação que o medo não se apossa de um chapa — somente o desejo de experienciar a próxima sensação, o *próximo agora*. Somente ao custo da vida ou de um membro do corpo fará um Sensitivo recusar uma tentadora nova experiência. Nós vivemos cada momento como se fosse o único que já importou, sempre buscando novas experiências, novas sensações, novas realidades, novas perspectivas — qualquer coisa que nos der uma boa compreensão do mundo como um todo.

É claro que pagamos um preço alto por nossa disposição de experimentar sem repreensão ou repugnância: algumas das outras facções nos veem como lascivos pervertidos e beberrões adequados apenas para limpar calhas. Miseráveis como os Impiedosos, a Cabala Desolada, a Patrulha da Perdição e os Falecidos são cabeças ocas, todos eles. E os Destruidores — ou seja, a Patrulha da Perdição — gostam de nos ver fracos, pensando em como um Sensitivo bêbado pode servir tanto a sua abençoada entropia. Estas facções estão muito cegas para ver que há verdade em tudo. E que na *experimentação* de tudo nós descobrimos a verdade.

Mas também vemos a dor de viver uma vida tão restrita e fazemos o possível para aliviar os sofrimentos de outras pessoas com prazer. "O prazer é o bálsamo que mantém a raiva febril à distância", como eles dizem. E é verdade que sem a Sociedade da Sensação — sem os prazeres que nós importamos e provemos para a Jaula — um parvo viraria um demente aqui. Há muitos seres pressionados juntos, muitas paixões, desejos e filosofias lutando para ir ao topo. Então, nós somos a válvula de escape; nós proporcionamos um doce alívio.

A toada diz que, muito tempo atrás, a Jaula era muito mais ordeira e organizada, e muito menos provável de transbordar. Mas os tempos mudam, não mudam? Sigil atraiu parvos de mais — como posso dizer — de inclinações *caóticas*. Criaturas e filosofias estranhas passaram a chamar a cidade de lar. Forças da lei e caos, bem e mal, foram misturadas e somente a verdadeira neutralidade pode manter o balanço. Naquela época, quase sete séculos atrás, os Sensitivos não eram de fato uma sociedade, apenas pessoas que se reuniam de vez em quando para se divertir e tirar as ferroadas da vida. Planejávamos algumas escapadas discretas — como uma viagem turística a Cárceri de ida e volta — ou levávamos um entretenimento novo e estranho a uma pequena gruta escondida na cidade.

A notícia de nossos feitos se espalhou e outros naturalmente desejaram entrar na loucura. Ah, alguns pessimistas diziam que os recém chegados estavam entediados, sufocados ou simplesmente curiosos. Contudo sangues sábios sabiam que a Jaula tinha entrado em uma nova era, que o tempo para uma nova abertura de pensamento havia chegado. E os primeiros Sensitivos rapidamente viram que podiam tirar proveito ao suprir a necessidade de miseráveis. Muito troco foi para no Salão de Eventos, um palácio para atos e espetáculos vindos dos cantos mais distantes do multiverso. Como uma leucrotta que pula através de argolas enquanto recita poesias Ardistanianas. Ou o nascimento de um cambion em que seu pai balor fica parado segurando a mão de sua mãe e acariciando suavemente sua sobrancelha. Uhum, os negócios explodiram. Mesmo hoje, apesar de sermos mais inclinados a possessões *cerebrais*, os Sensitivos continuam trazendo bons negócios.

Todas as pessoas novas que entravam em Sigil precisavam lidar com o multiverso, não? Especialmente os primevos verdes apenas começando a entender o que está além de seus próprios mundinhos! Nós Sensitivos éramos muito atraentes, aceitando todo e qualquer recém chegado. Mas talvez não fossemos *muito* seletivos naquela época. Parvos que não são *verdadeiros* Sensitivos queriam o mesmo entretenimento noite após noite, a mesma inebriação, a mesma euforia. Felizes com apenas um estímulo, os miseráveis não conseguiam ver o porquê de alguém querer alguma coisa diferente. E não é disso que se trata ser um Sensitivo.

No entanto, outras filosofias brilharam em Sigil também. Dizem que havia uma ou outra facção para atender todas as inclinações possíveis — com certeza elas sabiam a sombra das coisas e todas corriam por aí recrutando tantos parvos quanto pudessem. Um aspirado esperto o suficiente para pedir uma taxa de ingresso podia fazer um bom troco entrando em meia dúzia de facções por dia! Caos, sim. E como você sabe, a Donzela da Dor colocou um fim em tudo aquilo com seu decreto para reduzir para apenas 15 facções. Foi bom também — ela provavelmente impediu uma guerra civil de estourasse.

Muitas facções caíram no esquecimento, mas os Sensitivos eram fortes demais para desaparecer. Claro, perdemos uma boa parte do povo na confusão, mas isso acabou sendo uma bênção, pois poderíamos ser muito mais seletivos ao permitir que futuros membros entrassem. E nós escolhemos entre nós um prócer para ajudar a organizar a Sociedade, algo que nós extremamente precisávamos. Nós continuamos a deixar qualquer aspirado entrar na facção, seja ele bom ou mau, ordeiro ou caótico, primevo ou planar. Tudo o que importa é ele ter um verdadeiro desejo de sentir, de *experienciar* o que o multiverso tem a oferecer. Ele precisa realmente *querer* provar uma dúzia de diferentes tipos de mel, saborear cada variedade, suas virtudes e imperfeições. E depois ele apenas precisa nos convencer de que é sincero. E, como você descobriu colunista, nós podemos farejar um miserável barulhento em um piscar dos olhos de um quasit.

No entanto, isso não significa que não tenhamos um objetivo. É só que nossos planos não são bruscos quanto, digamos, os de Duque Darkwood. O prócer dos Predestinados quer assumir o controle da Cidade das Portas — isso com certeza. Mas os Sensitivos já governam a cidade; nós não precisamos de uma declaração formal para dizer que é nossa. Neste momento, há mais de 40.000 Sensitivos na Jaula. Se eu recolhesse todos, o lugar entraria em uma guerra civil em duas semanas. Afinal, nós controlamos praticamente todas as casas de entretenimento público e privado — o que os pobres miseráveis aqui fariam por diversão sem a gente *além* de ir à guerra?

(Depois dessa discussão, caro leitor — e eu uso o termo "discussão" livremente, pois Rathson me disse que ficou sentado encantado enquanto Prócer Montgomery falava — a prócer disse que a entrevista havia acabado. Rathson permaneceu no Salão de Eventos para descobrir o restante das informações necessárias para este tomo. O resultado de seus esforços, sejam frutíferos ou desperdiçados, se seguem.)

PRÓCER ERIN DARKFLAME MONTGOMERY

Humana fêmea planar
Sacerdotiza de Diancecht 9º nível, Sociedade da Sensação (prócer)
Ordeiro e bom

For	9	Int	14	HP	45
Des	14	Sab	17	CA	5
Con	13	Car	18	TAC0	16

Equipamento: *varinha de mísseis mágicos, pedra ioun roxa* (mantém até 8 níveis de magia, colocada em uma tiara de prata), *maça de cristal* (+4 contra criaturas malignas, +2 contra as outras, dobra o dano contra criaturas conectadas ao Plano de Energia Negativa, cria *círculos de raio de sol* uma vez por dia — veja *Tomos de Magia* para detalhes).
Magias/Círculo: 6/6/4/2/1

Poderes: Montgomery tem acesso às esferas de todos, animal, criação, adivinhação, cura, planta e proteção. Seus poderes garantem a ela a habilidade de memorizar e lançar qualquer magia da esfera de cura como se eles fossem de um nível menor, para um mínimo de 1º nível. Ela também tem o talento psiônico selvagem (emprestar saúde, 36 PSPs), além das habilidades padrão de sacerdote e da facção.

EXPERIENCIAR TUDO É ENTENDER TUDO.
- PRÓCER ERIN MONTGOMERY

Aos 33 anos de idade, Erin Montgomery viu e fez muito mais do que a maioria dos planares três vezes mais velhos. Enquanto crescia na minúscula vila Cabeça Sombria nas Terras de Fora, sua família descobriu seu talento mental para curar os outros. Aos 10 anos de idade, ela se tornou noviça de Diancecht, o deus Celta da cura. Aos 13 ela era uma sacerdotisa de pleno direito, comprometida com a cura imparcial de todos os feridos, amigos ou inimigos. E quando uma incursão violenta correu por Tir na Og alguns anos depois, Montgomery deu tudo que tinha para ajudar os feridos. Infelizmente, ela não tinha nada mais para dar quando o capitão tanar'ri Za'rafas e alguns dos seus entraram em colapso diante dela. A maioria dos demônios morreu, mas alguns conseguiram voltar para o abismo para reportar sua desventura. Acontece que Za'rafas era o favorito de um poderoso Senhor Abissal e ele culpou Montgomery pela morte do capitão. Za'rafas começou a enviar assassinos atrás dela: como ela os escapou deles até agora, ninguém dirá.

Aos 17, Montgomery deixou Tir na Og, esperando poupar sua família e amigos de mais problemas com os tanar'ri. Durante a década seguinte, ela vagou quase exclusivamente de mundo para mundo no Plano Material Primário. *(A recontagem do tempo de Prócer Montgomery com os cavaleiros Skylarianos desapareceu dos meus arquivos antes da montagem deste tomo. — Ed.).* Ela ainda era jovem o suficiente para querer levar uma vida turbulenta, algo que nunca foi capaz de fazer como sacerdotisa em Tir na Og. Então, se juntou a um grupo decadente chamado Pax Imperica, hipnotizada por seu espetáculo, pela facilidade com que conduziam prazer e vida. Ela desenvolveu um apreço por vinhos e alimentos refinados e fomentou um desejo crescente de entretenimento cada vez mais lascivo.

Cuatha Da'nanin (Pr/♂ meio-elfo/R15/Sensitivos/OB) era um escravo de uma corte real que Montgomery era uma convidada bem vista e frequente. Seus olhos cansados gostavam do que via: um corpo alto e musculoso combinando as melhores características de parentesco

entre elfo e humano. Os olhos dele, que primeiro chamaram sua atenção, eram de um verde surpreendente — tão parecidos com os dela que ela pensava que se via toda vez que olhava para Da'nanin. No entanto, a imagem que aqueles olhos refletiam era feia: orgulho, sadismo, egoísmo e arrogância. Montgomery ainda tinha a graça de sentir vergonha cada vez que ela olhava para Da'nanin e durante um tempo o evitou. Até que um dia seu nome foi chamado para o entretenimento noturno conhecido como o Cuspe, um circo de atrocidades que um meio elfo normalmente não sobreviveria.

Embora ela tenha testemunhado — e até participado — dos horrores do Cuspe muitas vezes antes, Montgomery não tinha esse desejo naquela noite. Ela secretamente libertou Da'nanin e usou uma chave de portal para ir para Sigil; eles têm sido um par desde então. Claro, a necessidades de sensações de Montgomery não conseguiam ser completamente sufocadas, apenas canalizadas, e ela se juntou aos Sensitivos um ano depois de entrar na Jaula. Ela sabe que o hedonismo destruiu mais do que um membro da facção e, como prócer, tentou conduzir os Sensitivos a atividades mais cerebrais em vez de prazer imediato a qualquer custo.

Da'nanin também se juntou à facção como consorte de Montgomery; ele a ajudou a subir rapidamente ao poder e agora atua como seu braço direito. O meio-elfo se interessa por todos os tipos de visitantes, especialmente aventureiros e viajantes de terras estranhas — até os Trouxas provavelmente receberão dele uma recepção bastante calorosa para os padrões da Jaula.

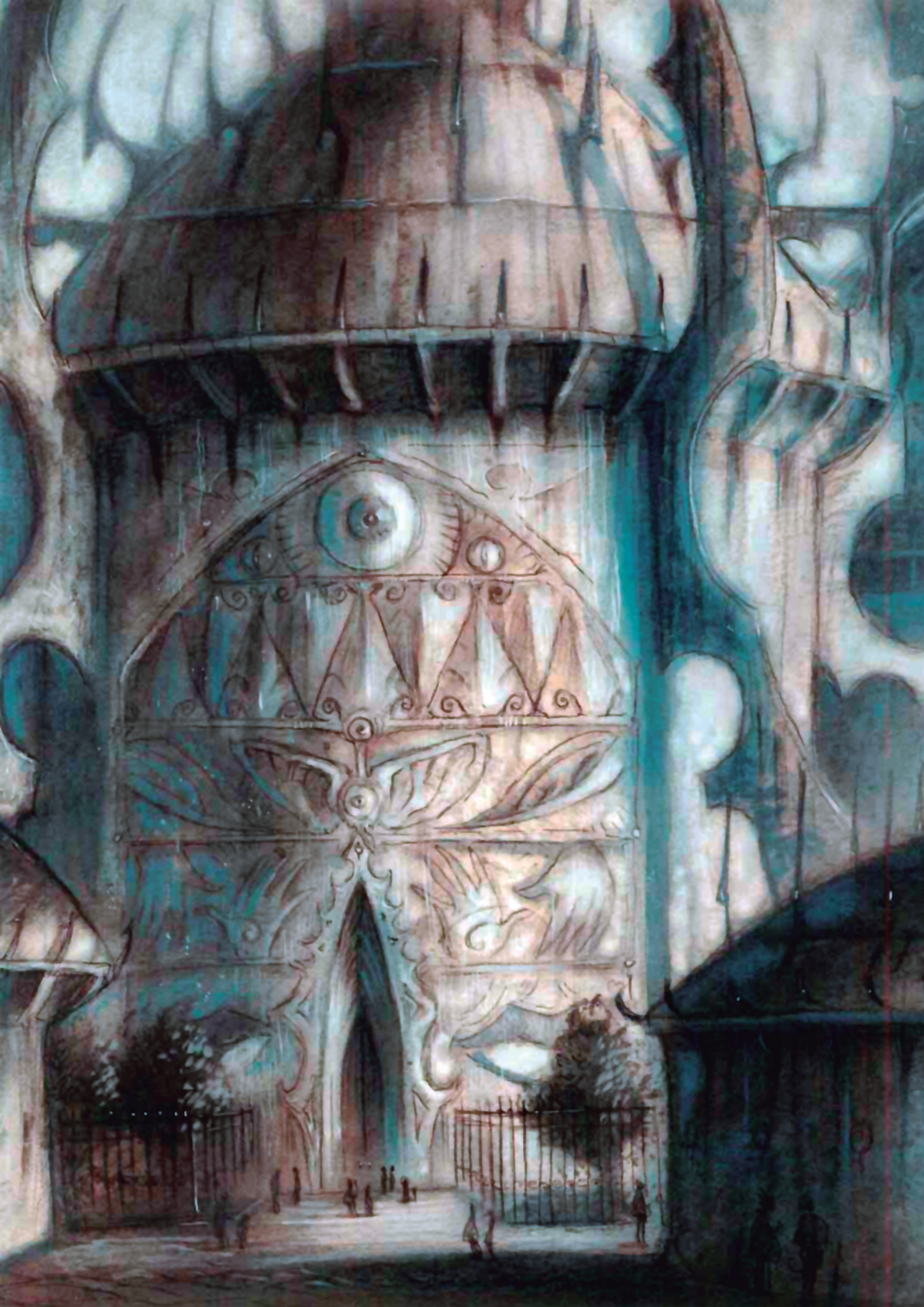
✦ O SALÃO DE EVENTOS ✦

De toda a arquitetura de Sigil, muitos dizem que não há nada que se imponha mais do que o Salão de Eventos, sede da Sociedade da Sensação, uma construção de graça e beleza surpreendentes. A magnífica estrutura eleva-se mais de 300 metros para cima, seus pilares e suportes levam de um pináculo a outro, tornando-o um ponto focal diferenciado no horizonte da cidade. Também é bastante distinto no nível da rua, à medida que hordas de malabaristas, cantores, dançarinos e afins se reúnem para se apresentar nas entradas do edifício na esperança de pegar uma ou duas moedas dos apreciadores que por ali passam.

O Salão tem mais de 600 anos e sua construção levou quase um século, enquanto os Sensitivos vasculhavam os planos e milhares de mundos primários em busca da pedra certa, da madeira certa, da pintura, vidro e tecido certos. De fato, as paredes de granito do Salão têm 50 texturas diferentes que clamam para serem tocadas, além de seus pisos de mármore com as cores do arco-íris e suas janelas com os delicados tons de cristal de rocha extraídos de uma centena de cavernas esquecidas. Tudo, até a argamassa, foi pensado e planejado com cuidado; em todo lugar que um chapa olhe há algo para encantar um ou mais sentidos. Até a entrada principal é uma maravilha: as portas têm cerca de 30 metros de altura, altas e estreitas, e são cercadas com pedras brilhantes que formam imagens abstratas de visão, som, cheiro, toque e sabor. Encostado na parede externa, um gêiser de água azul cristalina irrompe regularmente por centenas de metros, aparentemente se dissipando no ar.

O Salão também é notável por ser um dos poucos edifícios em Sigil a levar em conta as propriedades dimensionais peculiares da cidade. Do lado de fora, a estrutura extensa preenche uma área com cerca de 230 metros de largura por 330 metros de comprimento. Mas por *dentro* o prédio é muito mais torcido; alguns sábios especulam que há de duas a quatro vezes mais metragem quadrada que a dimensão externa deve indicar. E o Salão é, se é que possível, ainda mais grandioso e luxuoso por dentro. Incenso perfuma o ar, misturando-se com especiarias e outros aromas deliciosos. As cores cobrem cada salão e quarto, seja com tons suaves ou mais vibrantes. Sons infestam a orelha de um chapa onde quer que ele vá, desde as batidas rítmicas que saem de uma sala de treinamento até gritos entusiasmados e aplausos dos teatros. O piso térreo do Salão consiste basicamente de três teatros e dois sensórios. Depois, há as salas da facção — salas de reunião, salas de aula, salas de treinamento e os quartos privados da prócer. Os andares restantes mantêm um número intoxicante de entretenimentos dos tipos que não podem ser detalhados em um espaço tão curto. Suficiente dizer que um chapa que se afasta dos sensórios irá encontrar tabernas que servem da cerveja mais doce até a mais azeda já provada, museus com estátuas mais realistas que as multidões ao redor, joalheiros que vendem colares reluzentes que ameaçam cegar o usuário e praticamente todos os outros serviços e diversões de que alguém precisa.

Um visitante pela primeira vez no Salão deve se encontrar com Annali Girateia, uma bariaur encarregada do registro e doutrinação. Ela pode direcionar um miserável sobrecarregado para onde ele gostaria de estar.



ANNALI GIRATEIA

Bariaur fêmea planar
Guerreira de 7º nível, Sociedade da Sensação (factótum)
Caótico e neutro

For	13	Int	15	HP	58
Des	10	Sab	12	CA	4
Con	11	Car	9	TAC0	14

Equipamento: *lâmina de chifre +2* (parece ser um simples chifre carregado na cintura), *manto da proteção +2*, *olhos de visão verdadeira/encantar* (óculos imbuídos com uma magia de *visão da verdade*, permitindo que Annali saiba exatamente quem ou o que está no Salão, além de permitir que ela encante qualquer possível infiltrado).
Poderes: Girateia tem as habilidades padrão de guerreiro, bariaur e da facção.

A pele de Annali Girateia é uma variedade incomum de angora, preta e com vários centímetros de comprimento. Ela tem um rosto atraente, embora constantemente olhe através de seus óculos sempre presentes. Além de lidar com o direcionamento e doutrinação no Salão, ela coordena a maioria do entretenimento, planejando eventos com dois ou até mais anos de antecedência. Ela sempre procura por aspirados com novas ou experiências incomuns para adicioná-las aos sensórios, então ela é extraordinariamente acessível a estranhos. Da mesma forma, ela também está disposta a fazer uma audição de cinco minutos com qualquer parvo, se ele tiver talento para vender em um dos palcos do Salão.

> VOCÊ ENGOLE MAELEFANTES FLAMEJANTES? CERTO, COMO SE NÓS JÁ NÃO TIVESSEMOS **ISSO** ANTES.
>
> — ANNALI GIRATEIA NAS AUDIÇÕES DIÁRIAS

OS TEATROS

O Salão Ren, nomeado em honra a um herói primevo lendário do passado, é o de maior público em Sigil. As apresentações são realizadas duas vezes por noite, quase sempre com casa cheia. As produções variam: uma noite uma peça githyanki, a próxima um balé realizado por homens lagartos, a terceira uma ópera apresentando os uivos de Pandemônio. Os Sensitivos apresentam performances luxuosas, sem poupar custos em atores, cenários, magia, música e aprimoramentos sensoriais (como produzir odor quando apropriado).

O Teatro Elloweth é um cenário menor e mais íntimo, geralmente usado para performances dramáticas e interpretação de dança. Seu teto é feito de capiz, um material fino e quase transparente que deixa entrar uma luz considerável. Por isso, o teatro é usado durante o dia para leituras de poesia e ensaios literários, discursos extemporâneos e similares.

O Anfiteatro Umbra Setentrional é do mesmo tamanho que o Teatro Elloweth, embora seja um teatro ao ar livre. Os assentos são esculpidos em xisto e calcário, todos descendo profundamente no solo. Concursos são organizados aqui, além de disputas de ódio entre oponentes que querem audiência. Geralmente, três performances são realizadas todos os dias, apesar de alguns concursos de magia serem realizados a noite — para ver melhor os fogos de artifício de um duelo entre magos por exemplo.

OS SENSÓRIOS

Sensórios são salas dentro do Salão de Eventos onde pessoas podem recordar ou experienciar certos eventos ou sensações. O Salão conta com um Sensório Sensitivo e um Sensório Público, o primeiro usado *apenas* por Sensitivos — nem mesmo floreio irá ajudar.

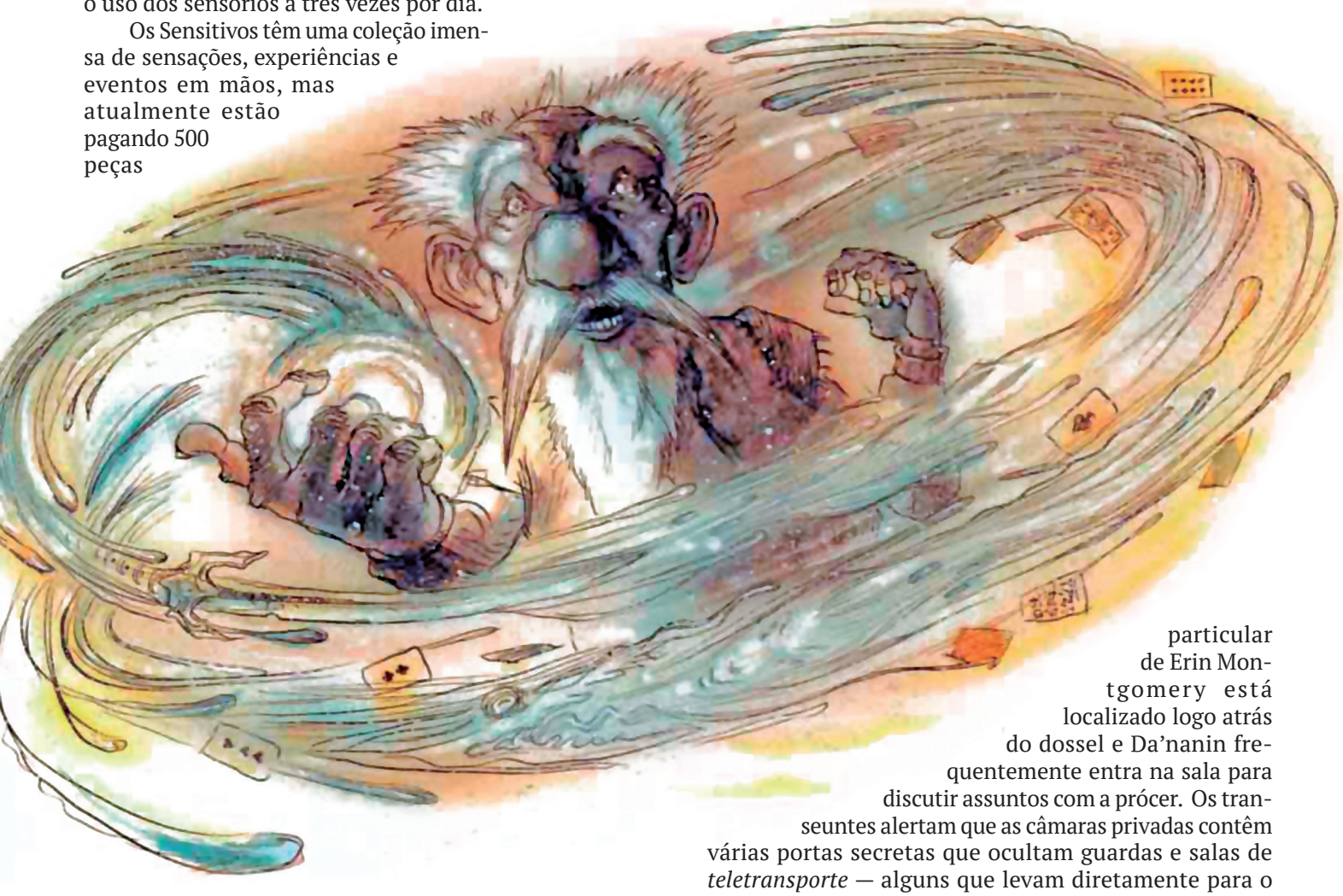
Felizmente, exuberantes membros da facção estavam ansiosos para compartilhar a sombra do lugar. Experiências a serem vividas no Sensório Sensitivo são extremamente detalhadas, eventos avassaladores, geralmente gravações de outros Sensitivos. Prócer Montgomery instituiu uma nova política que muitos de seus jovens Sensitivos captam as sensações necessárias através dos Sensórios. Ela também ordenou que todos os Sensitivos em Sigil *precisam* gravar qualquer nova sensação que eles encontrarem para que outros possam se beneficiar de suas experiências. Apoiar a coleta de experiências dessa forma é também um importante meio de subir na hierarquia da facção. O uso dos sensórios para os sensitivos é gratuito.

Já o Sensório Público é outro assunto. É um lugar abarrotado mesmo estando aberto 24 horas por dia. Mais de 200 quartos estão disponíveis em cada um dos mais de 20 andares nesta parte do Salão. A maioria são quartos individuais oferecendo sensações que duram de 5 a 20 minutos e custo de cerca de 10 peças de ouro. Vários sensórios duplos, abertos para duas pessoas de uma vez só e durando meia hora, custam 20 peças de ouro por chapa. Um parvo com orçamento ilimitado ou um grupo desejando experienciar o mesmo evento gravado pode alugar um dos sensórios *luxuosos*. Estes custam 100 peças de ouro por usuário, dura por quatro horas e precisa ser reservado com uma semana de antecedência. Grupos de aventureiros frequentemente gravam suas experiências no Sensório Público e depois as recordam como treinamento, especialmente se uma incursão resultou em fracasso. Alguns grupos ainda usam os quartos para se prepararem para

viagens que irão levá-los a ambientes estranhos ou hostis.

Independentemente do sensório utilizado, o procedimento é basicamente o mesmo. Depois de requisitar uma sensação ou experiência específica, um chapa (ou grupo) entra no sensório. O cliente foca seus pensamentos enquanto segura o gravador — uma pedra pequena e redonda feita com muitos minerais semipreciosos que contém toda a força da experiência. *(O Salão possui literalmente milhões de gravadores; se retirados dos sensórios, eles se revertem em rochas não encantadas. — Ed.)*. Um Sensitivo permanece próximo para ajudar o cliente a se concentrar. Lentamente, a magia codificada na pedra se desdobra e o parvo — particularmente um usuário iniciante — provavelmente ficará impressionado com a experiência. A sala perde toda a realidade; nada existe para a pessoa, exceto a sensação que a envolve. Alguns miseráveis ficam viciados em experiências sem risco, mas os Sensitivos restringem o uso dos sensórios a três vezes por dia.

Os Sensitivos têm uma coleção imensa de sensações, experiências e eventos em mãos, mas atualmente estão pagando 500 peças de ouro por qualquer coisa que não esteja em seu catálogo. *(Especialmente qualquer coisa que possa ser usada contra Duque Rowan Darkwood ou os Predestinados. — Ed.)*. Um aspirado convencido de que tem alguma coisa para compartilhar pode entrar no Sensório Público e dizer no balcão de ingressos. Se ele tiver sorte, ele será escoltado até um quarto no segundo andar para fazer uma gravação detalhada com uma pedra *gravadora* vazia. O processo leva geralmente uma hora, embora experiências longas ou complexas possam levar um dia inteiro. Um Sensitivo permanece com o aspirado o tempo todo, fazendo perguntas para obter nuances sutis e enfatizando empaticamente as lembranças.



QUARTOS, SALAS DE AULA E O SANCTORUM

O restante do primeiro andar do Salão de Eventos é dedicado a vários aposentos da facção e salas públicas. O salão de recepção da entrada principal contém pilares, um dossel e um trono — todos carregados desde os tempos antigos, embora Cuatha Da'nanin geralmente sente no trono para receber visitantes. Ele lida com esse dever público aproximadamente seis horas todos os dias, de modo que os visitantes do Salão provavelmente o encontrarão. O salão de recepção particular de Erin Montgomery está localizado logo atrás do dossel e Da'nanin frequentemente entra na sala para discutir assuntos com a prócer. Os transeuntes alertam que as câmaras privadas contêm várias portas secretas que ocultam guardas e salas de *teletransporte* — alguns que levam diretamente para o quarto privado da prócer e seu cônjuge.

Boa parte da sede dos Sensitivos é dedicada a salas de aula e de treinamento. Demonstrações e exibições de uso de armas, magia e habilidades de ladrão — junto com leituras de todos os assuntos no multiverso — acontecem 24 horas por dia. Sensitivos são fortemente estimulados a estudar e aprender, e qualquer Sensitivo passando por Sigil é esperado que gaste tempo na área de treinamento, seja passando ou aprendendo uma nova técnica. Membros de outras facções podem comparecer nessas seções, desde

que estejam acompanhados por um sensitivo e pague uma taxa de 10 peças de ouro.

O coração do Salão de Eventos é dito ser o Sanctum Sanctorum, uma área misteriosa acessível apenas via um corredor vindo dos aposentos privados de Erin Montgomery. *(Rathson conseguiu espremer a sombra do lugar de um aspirado da facção depois de comprar algumas rodadas de cerveja. — Ed.)* Um sangue que afirma ter estado no Sanctorum descreveu uma representação em mosaico do símbolo da facção estampado no chão em lápis-lazúli, safira, opala e outras pedras preciosas e semipreciosas. Estranhamente, ele jurou que o mosaico é uma versão antiga e ligeiramente diferente do símbolo da facção, parecendo um pouco com a própria Donzela da Dor. *(O restante dos comentários dos Sensitivos desapareceu dos meus arquivos antes da montagem deste tomo. — Ed.)*

DENTRO ✦ DA HIERARQUIA ✦

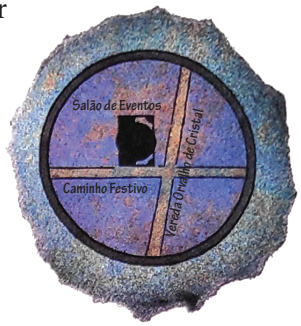
(Fazer com que os Sensitivos falassem sobre sua facção não foi difícil; Rathson simplesmente encontrou alguns que não haviam sido entrevistados antes e os convenceu de que era uma sensação que merecia ser experimentada. Afinal, funcionou com a prócer deles. — Ed.).

INTERPRETANDO OS SENSITIVOS

Muitos jogadores podem pensar que um personagem Sensitivo pode tentar todo tipo de coisa, entrar em muitas situações desesperadoras e geralmente se tornar uma fonte de aborrecimentos — que jogar com um Sensitivo é apenas uma grande orgia de comida, vinho e devassidão. A verdade é que os Sensitivos são muito mais do que hedonistas, embora essa seja uma lição que não é aprendida por todos os membros da facção. Alguns Sensitivos permanecem em busca de prazer por toda vida, enquanto outros acabam aprendendo que há mais a experimentar do que simples gratificação física.

Verdadeiros Sensitivos querem aprender, experienciar, *sentir* todas as coisas, sim, mas eles tem cérebros também. Um verdadeiro Sensitivo respeita os desejos de seus companheiros; se eles não querem tentar alguma coisa, ele não irá forçar a barra. Da mesma forma, um verdadeiro Sensitivo não tentará algo que possa causar a ele ou a outros danos físicos. É claro que não há nada de errado em se oferecer a sofrer danos no lugar de outro — em outras palavras, assumir uma experiência dura não apenas porque sim, mas para salvar um miserável mais fraco de algo que ele talvez não consiga lidar. Mas um Sensitivo assim como Nessus não engolirá uma dose de veneno letal "apenas para ver como é o sabor".

Um Sensitivo deseja novas sensações. Ele não deveria querer ir a todas as tabernas locais, experimentar todos os vinhos, pratos recheados e dormir com cada atendente de taberna. É verdade que ele pode tentar isso quando entra em um novo plano, onde tudo é diferente, mas em casa é outra história. À medida que os Sensitivos crescem em capacidade e ganham níveis, a maioria percebe que domínios inteiros de pensamento e emoção esperam para ser explorados. Um Sensitivo pode estabelecer o objetivo de tentar sentir todos os diferentes aspectos do amor ou da raiva, por exemplo, enquanto outro pode experimentar todas as nuances da comédia verbal — em todos os idiomas que encontrar. À medida que os Sensitivos envelhecem, eles crescem naturalmente na aceitação dos outros e de todas as coisas por terem visto e sentido tanto em suas vidas.



Sensitivos são encontrados, em números variáveis, através de todo o multiverso. Seus desejos por experiências os levam para toda parte, dos Planos Exteriores aos Planos Materiais Primários aos Planos Interiores e além. No entanto, o Salão Dourado de Arbórea possui o maior número de Sensitivos fora de Sigil. No imenso palácio em constante mudança, muitos membros da facção passam a vida em festas sem fim. Prócer Montgomery raramente visita mais de duas vezes por ano, embora, quando o faz, as celebrações cheguem a um ponto febril. Mas é no Salão que ela costuma enviar (*banir*, dizem alguns) membros da facção que parecem não entender o que significa ser um verdadeiro Sensitivo. É uma decisão de julgamento, é claro, mas aqueles que se esquivam repetidamente de uma nova experiência — seja por ignorância, medo ou estupidez — geralmente acabam no Salão Dourado. E poucos Sensitivos já saíram daquela brilhante e deliciosa prisão.

ALINHAMENTO: o alinhamento de um chapa parece ter pouco impacto em um Sensitivo. O objetivo primordial de experimentar e entender tudo tem precedência. Isso não significa que um Sensitivo ordeiro e bom matará um miserável ancião apenas para sentir isso — afinal, ele poderia simplesmente solicitar a sensação no sensório do Salão de Eventos (e quase certamente o faria). Mas ele saboreará o gosto do combate com o mesmo zelo que qualquer membro da facção maligno. Da mesma forma, um Sensitivo caótico e mau dedicado a um deus que defende a morte antes da caridade usaria um sensório para sentir o que é dar aos pobres. Poucos Sensitivos ficam

O SALÃO DE EVENTOS

A CURIOSIDADE
MATOU O GATO INFERNAL,
MAS NÃO O SENSITIVO —
PELO MENOS
NÃO **TODOS** ELES.

— **PROVÉRBIO**
BAATORIANO

horrorizados com os atos de seus companheiros, muitas vezes cooperando para ajudar a conceder as experiências que outro membro da facção busca.

Classe: Sensitivos, mais do que qualquer outra facção, tendem a não se especializar em classes, embora eles tenham um número proporcionalmente maior de membros dual classes — e de multiclasse. Especializações tendem a limitar as possibilidades de experiência de um chapa — um problema para os Sensitivos. Guerreiros preferem treinar o maior número de estilos possíveis, enquanto magos estudam tantas escolas e pergaminhos quanto podem, dependendo de magos Sensitivos para pergaminhos de magias aos quais ele não tem acesso. *(Ilusionistas são ridicularizados por "falsificar" experiências embora existam alguns Ilusionistas Sensitivos. — Ed.)*

FILIAÇÃO DOS SENSITIVOS

A Sociedade da Sensação tem os requisitos mais fáceis para entrar na facção: nenhum. Qualquer ser de qualquer raça, gênero, classe ou alinhamento pode participar. Tudo o que um personagem precisa é um desejo genuíno de experimentar o multiverso.

Annali Girateia, do Salão de Eventos, encaminhará um candidato a um factótum que administrará um teste destinado a eliminar meros curiosos. Usando pedras registradoras, o solicitante deve contribuir com cinco experiências valiosas para a biblioteca do Sensório Público, cada uma focada em um sentido diferente — visão, som, cheiro, toque ou sabor. Como alternativa, o aspirado pode contribuir com uma experiência única que possui elementos fortes de cada um dos cinco sentidos. Somente o factótum pode decidir se as experiências do candidato são criativas o suficiente para permitir que ele faça parte da facção. Se o Sensitivo não achar que o iniciado está pronto, ele dirá ao miserável para brincar um pouco mais multiverso e então retornar ao Salão para tentar novamente.

Habilidades da Facção: a maioria dos que reprovam no teste de entrada retorna, pois ser um membro dos Sensitivos tem seus privilégios. Conforme mencionado no *Guia do Jogador para os Planos*, no *Cenário de Campanha* Planescape, os Sensitivos têm sentidos altamente aguçados. Todos os Sensitivos — independentemente da raça — tem infravisão de 18 metros. Eles também ganham um bônus de +1 em todos os testes contra veneno e rolagens para surpresa.

Claro, há muito mais para o grupo do que isso. Como gestores da maioria do entretenimento em Sigil, os Sensitivos são de longe a facção mais rica da Jaula e eles são generosos com seus membros. Personagens que se juntam aos Sensitivos imediatamente recebem um bônus de ingresso — personagens novos começam com três vezes o dinheiro inicial. Além disso, Annali Girateia é bastante receptiva a aventureiros que querem sua ajuda no Salão de Eventos. Se um grupo que inclui um Sensitivo concordar em retornar ao Salão no futuro e gravar sua experiência nos Sensórios, é provável que o Girateia doe um item mágico ou algumas magias para ajudar na missão.

Os Sensitivos também são leitores inatos de linguagem corporal, mesmo de espécies que nunca encontraram. Eles pegam pistas minuciosas que outros miseráveis podem nunca perceber em mil anos. Assim, todos os Sensitivos têm 10% de chance de saber automaticamente se um parvo está mentindo para eles; a chance de sucesso aumentará para 20% se o Sensitivo for da mesma raça que o parvo com quem está falando.

Como eles passam a vida tentando recolher tudo o que podem das experiências dos outros, os Sensitivos mais avançados são naturalmente empáticos. Qualquer Sensitivo do 3º nível ou superior pode executar um *toque sensorial*, uma imposição de mãos para curar miseráveis feridos. O toque funciona automaticamente, mas pode ser realizado apenas uma vez por dia e apenas em um momento de reflexão calma. O Sensitivo toca nos ferimentos da pessoa e abre sua mente para a dor. Como resultado, 1d10 pontos de cura são transferidos do Sensitivo para a pessoa ferida; o Sensitivo, por sua vez, *sofre* o mesmo número de pontos de dano. O dano recíproco não pode ser curado por meios mágicos — o Sensitivo pode recuperar os pontos de vida perdidos apenas através do descanso natural.

Começando no 5º nível, a maioria dos Sensitivos começou a explorar mais do que apenas o ambiente físico. Eles construíram uma extensa reserva de experiências que geralmente oferecem informações incomuns sobre um problema. Essa experiência se traduz no fato de que os Sensitivos do 5º nível ou superior podem usar a proficiência em história local de um bardo e as habilidades de identificação como se fossem bardos do 1º nível.

✦ A TOADA ✦

A Sociedade da Sensação é uma facção repleta de rumores — afinal, quando você tem a reputação de tentar *qualquer coisa*, o público está pronto para acreditar em *tudo*. É claro que a toada no Salão não é necessariamente completamente verdadeira ou mesmo metade verdadeira — é exatamente o que os *próprios* Sensitivos estão comentando.

O assunto mais predominante das conversas parece ser Duque Rowan Darkwood, que se tornou prócer dos Predestinados de uma maneira suspeita e rápida. Mais de um Sensitivo sussurra que o Duque quer assumir o controle de Sigil, mas a maioria zomba da ideia — afinal, o duque primeiro precisa superar a influência formidável de Prócer Montgomery no Salão dos Oradores. Não há sombra em que Prócer Hashkar, dos Guvners, e Prócer Darius, dos Signatários geralmente votam com Montgomery e ela recentemente obteve uma grande vitória ao colocar Karan dos Desconexos ao seu lado — pelo menos na ocasião.

"Não se preocupe, colunista", disse um centauro que saiu de uma apresentação no Teatro Elloweth. "Erin não está prestes a cair, não para um valentão de negociatas como o Duque. Você não ouviu isso de mim, certo, mas nós temos um espião ou dois nos Predestinados e aquilo não pode machucar, pode?

Foi difícil encontrar Sensitivos dispostos a falar sobre os *próprios* planos da prócer deles para a Cidade das Portas. No entanto, acontece que a rivalidade de Montgomery com o Duque não decorre de meras brigas políticas. Ela começara há muito tempo a trabalhar em um plano secreto que estava próximo de alcançar seu retorno, um retorno que esperava levar os Sensitivos tão à frente das outras facções quanto um Lorde dos Nove está do lemure mais baixo. Mas a subida rápida do Duque Darkwood colocou um freio nesse plano, pelo menos por enquanto. "Uma vez que Erin se livrar do Duque," disse um gnomo bem vestido, "aposto que ela irá colocar seu plano em andamento e nós ascenderemos. Entre enquanto você pode, colunista, porque se você não estiver em nosso tapete, você será deixado na lama"

Vale a pena relatar duas outras vertentes do discurso no Salão. Uma mencionou um sinal postado na janela de bilhetes do Sensório Público, anunciando o roubo recente de vários *gravadores*. A facção assume o pior — que as pedras encantadas foram roubadas do Salão, perdendo assim suas experiências registradas. Quaisquer aventureiros dispostos a realizar missões especiais projetadas para recriar as sensações perdidas devem dar seus nomes a Annali Girateia.

O outro pedaço de toada parecia ainda mais azedo. Alguns tanar'ri inferiores — demônio-alu, cambions e sucubi — foram vistos ao redor do Salão de Eventos nas últimas duas semanas. Muitos Sensitivos temem que os tanar'ri sejam espiões ou mesmo tropas do Abismo para punir Erin Montgomery por falhar em salvar as tropas na Guerra Sangrenta 15 anos atrás em Tir na Og.

✦ A SOMBRA DO MDM ✦

Os planos de Prócer Montgomery para Sigil envolvem transformar a Jaula em um limiar de transcendência cerebral. Ela acredita que os Sensitivos e, de fato, *todos* os seres em Sigil — podem se libertar de seus corpos físicos e explorar o multiverso sem restrições, livres para se unir ao próprio pensamento. Montgomery deposita muita fé no poder da crença, que, afinal, tem uma força tremenda nos planos — o suficiente para destruir deuses e mudar os reinos de um plano para outro.

Para trazer esse próximo estágio da existência, no entanto, as coisas precisam ficar quietas em Sigil. Montgomery fez o possível para convencer os outros com sua maneira de pensar e ela tem Sensitivos enterrados profundamente na maioria das outras facções. Quando chegar a hora, eles sufocarão a Jaula em uma sedução total com a filosofia. Claro, os Sensitivos não planejam contar a ninguém o que estão fazendo; se tudo correr bem, as pessoas evoluirão sem nem mesmo perceberem que saíram de seu corpo físico. Mas Duque Darkwood sem saber (ou é o que se espera) jogou um dardo envenenado nos trabalhos. Prócer Montgomery gastou tanto tempo em brigas e recursos em uma luta pelo poder político com Darkwwod que a transcendência teve de ser deixada de lado — por agora.

Há também mais no Sanctum Sanctorum do Salão de Eventos que a maioria das pessoas suspeita. Somente Prócer Montgomery, Cuatha Da'nanin e um punhado de seus conselheiros mais próximos (todos magos de 14 nível ou acima) sabem que o Sanctum Sanctorum esconde dois dos maiores segredos da facção. O primeiro é um túnel subterrâneo que leva até os arquivos abaixo do Salão de Registros — o melhor para espionar a facção de Duque Darkwood e vasculhar os Predestinados por informações sensíveis. Mas o outro segredo é ainda mais significativo: um anel de portais que levam a praticamente todos os planos conhecidos. Os conselheiros Sensitivos, liderados por um tiefling chamado Quelling (Pl/♂ tiefling/W16/Sensitivos/ON) descobriu a maioria das chaves necessárias para os portais; eles podem viajar para Planos Materiais, as Terras de Fora, os Planos de Energia Positiva e Negativa, os Planos Astral e Etéreo e todos os outros planos com exceção do Limbo, Mecânus e as Terras Selvagens. Os magos estão trabalhando diligentemente para descobrir as chaves para os Planos Elementais e Paraelementais. No entanto, uma das conselheiras — Kenda Fretterstag (Pr/♀ humana/W 14/Sensitivos/CM) — é dita estar brincando com a ideia de vender a sombra dos portais para os outros.

Prócer Montgomery também está se livrando dos membros menos produtivos de sua facção. Sensitivos que se recusam a tentar novas sensações ou se satisfazem frequentemente com experiências repetitivas são enviados para o Salão Dourado em Arbórea. Em jogo, o Mestre de Mesa deveria manter anotações privadas. Se um personagem Sensitivo evitar novas experiências quatro vezes dentro de um ano de jogo, o MDM deveria enviar o personagem secretamente para o Salão Dourado (possivelmente alertando o personagem depois da terceira transgressão). Claro, os companheiros do Sensitivo podem tentar um resgate, mas o miserável banido deveria se recusar a voltar — certamente, um verdadeiro Sensitivo teria prazer em deixar o Salão, mas não o tipo com a mente fechada que só busca prazer e é enviado para lá.

Infelizmente, nenhum Sensitivo ou espião pode explicar os numerosos tanar'ri vistos nos arredores do Salão de Eventos nos últimos tempos. A maioria suspeitava que os demônios estivessem de fato atrás de Prócer Montgomery, mas eles tinham certeza de que nem os tanar'ri ousariam realizar um ataque no meio de Sigil, não quando a Donzela da Dor provavelmente interferiria. A menos, é claro, que a Donzela esteja de alguma forma envolvida com os Sensitivos a nível pessoal, para o bem ou para o mal. Afinal, o antigo símbolo da facção no Sanctum Sanctorum se parece com a Donzela.

A Ordem Transcendental

"Eu sou eu mesmo e minhas circunstâncias.

"Entenda a si mesmo e você entrará em contato com o multiverso. Então você pode transcender o mundano para se tornar um com tudo o que existe.

"O ritmo do multiverso tocou através do meu próprio ser. Eu sou um só com a Cadência dos Planos.

"Se você precisa pensar antes de agir, então você abre a si mesmo a duvida, à hesitação. Ao fracasso.

"Sim, eu posso compartilhar meu conhecimento com você. Eu posso até dizer quais objetivos perseguir, mas eu não posso te ensinar. O ensinamento deve vir de dentro. Você precisa aprender os segredos de si mesmo.

"Saber. Agir. Ser.

"Aprenda seu lugar no multiverso, no espaço e no tempo. Se você sabe, realmente sabe, não precisa pensar. Você pode simplesmente fazer. No início, você pode gastar apenas alguns segundos nesse estado único de conscientização, onde a ideia é igual a ação. Então você pode passar minutos lá. Em breve, você desfrutará dessa fusão perfeita de corpo e mente por uma hora, um dia ou até uma semana. Uma vez que você alcança tão bem esse estado que permanece nele sempre, você transcende para o próximo nível de existência, pelo qual todos nós lutamos.

"Eu e muitos outros estávamos com o ex-Prócer Valny Hawkins quando ele parou de repente, sorriu com satisfação e desapareceu de vista. Ele não foi visto desde então.

"Consiga entender a si mesmo. Toque música ou dance. Pinte ou lute. Encontre seu próprio caminho. E pratique. Continue praticando até que seu corpo saiba o que fazer. Você teve anos para aprender a maneira errada de fazer as coisas, e pode levar anos para aprender da maneira certa. A chave é agir.

"É claro que qualquer tolo pode agir sem pensar. Muitos agem. Mas eles agem não apenas sem pensamento, mas também sem conhecimento. Eles se movem para fora dos caminhos do multiverso. Conheça a si mesmo e seu lugar no multiverso, e você se verá movendo como um dos planos, sem pensar.

"O multiverso tem um fluxo, um equilíbrio. Aja, lute pelo equilíbrio, crie harmonia de mente e corpo, e você eventualmente não precisará mais experienciar ou pensar. Esse será o próximo passo no caminho para a compreensão, a primeira escala da Cadência dos Planos.

"Passei semanas no estado em que todas as ações e reações acontecem automaticamente. Sinto a Cadência dos Planos e conheço a harmonia comigo. Um dia, entrarei nesse estado e nunca mais sairei."

— A Sabedoria Coletada de Prócer Rhys da Ordem Transcendental*

A MÃO DIREITA NÃO DEVE SABER O QUE A ESQUERDA FAZ.

— O EDITOR

**Nota do editor: o texto acima não é um fragmento de A Sabedoria Coletada de Prócer Rhys da Ordem Transcendental: é toda a obra. Os estudiosos da Ordem Transcendental passaram anos estudando minuciosamente os registros públicos e da facção. No final, seus esforços renderam apenas uma pequena página de declarações e escritos públicos da Prócer Rhys.*

Claro, é bem curto. Mas não pense que essa sabedoria representa a soma do conhecimento do prócer. Veja, apenas não é o estilo de Rhys gastar muito tempo conversando — ou escrevendo, para esse assunto. Isso nunca se provou como um problema, no entanto, uma vez que uma página parece ser tudo que um Cifrário quer ler de uma vez de qualquer maneira.

UMA SEQUÊNCIA DE HOJES

As pessoas de fora da facção realmente não sabem muito sobre a Ordem Transcendental. *(É por isso que eles chamam os membros da facção de "Cifrários" — Ed.)* A Ordem existe há centenas de anos, mas de muitas maneiras, não tem história. Como outras facções, especialmente os Sensitivos e os Seguidores do Caos, a Ordem Transcendental existe no agora, vivendo o momento, no momento.

Como os Signatários, os Captores, os Primorosos e os Sensitivos, os Cifrários se preocupam com... eles mesmos. Eles olham para dentro mais do que qualquer outra facção, ainda mais do que os Signatários. Essa característica tende a removê-los dos eventos da história, mesmo que os una ao multiverso.

De certa forma, os Cifrários se assemelham aos Harmonium — afinal, ambos buscam harmonia. Como os Guvners, os Soberanos e os Anarquistas, eles buscam a verdade. Em sua busca, eles incentivam os membros a harmonizar corpo e mente, e essa harmonia do eu de alguma forma também concede harmonia ao multiverso. Os membros dessa facção influenciam a história sutilmente, apenas fazendo o que Cifrários fazem melhor.

Então um chapa não irá encontrar a história da Ordem escrita em uma série de tomos sentado em uma biblioteca de facção. Veja, os triunfos do grupo acabam sendo registrados principalmente nas histórias de outras facções. Os Cifrários, mais do que qualquer outra facção, compartilham ideais com outros grupos e não irritam muito nenhum deles. Portanto, sem nem tentar, eles colocam em prática o que os Harmonium buscam, mas provavelmente nunca farão. Apenas procurando por seu próprio lugar no multiverso, os Cifrários encontram-se servindo para equilibrar as outras facções, eliminando os extremos. Sempre que uma facção age de maneira incomum — sempre que os Falecidos mostram paixão, sempre que os Guvners mostram compaixão, sempre que os Seguidores do Caos parecem organizados — há boas chances de um Cifrário estar por trás disso.

AJO, LOGO EXISTO.

— LEMA DA FACÇÃO

Muitos notórios na Jaula pedem à Ordem para mediar controvérsias porque os Cifrários têm uma tendência natural de equilibrar as ações dos outros. À medida que essa natureza promove o comprometimento, ela muitas vezes impede as facções de entrarem em guerra antes que as partes percebam que estão próximas disso. Embora alguns deles não estendam seus instintos — ou seus interesses — além do seu próprio desenvolvimento, os mais reflexivos sabem que é seu trabalho no multiverso entender as necessidades e desejos dos outros.

Prócer Rhys é uma desses Cifrários, e uma das melhores conselheiros que a facção já viu. Com apenas algumas palavras ela diz muito. Em resposta aos Guvners friamente legalistas, ela age com compaixão; a reação dela aos Teimosos é a tolerância; para os Seguidores do Caos ela empresta estabilidade. Esse instinto parece confundir as outras facções, pois suas ações mudam frequentemente em reação à situação do momento.

PRÓCER RHYS

Tiefling fêmea planar
15º/15º nível guerreiro/mago, Ordem Transcendental (prócer)
Neutro

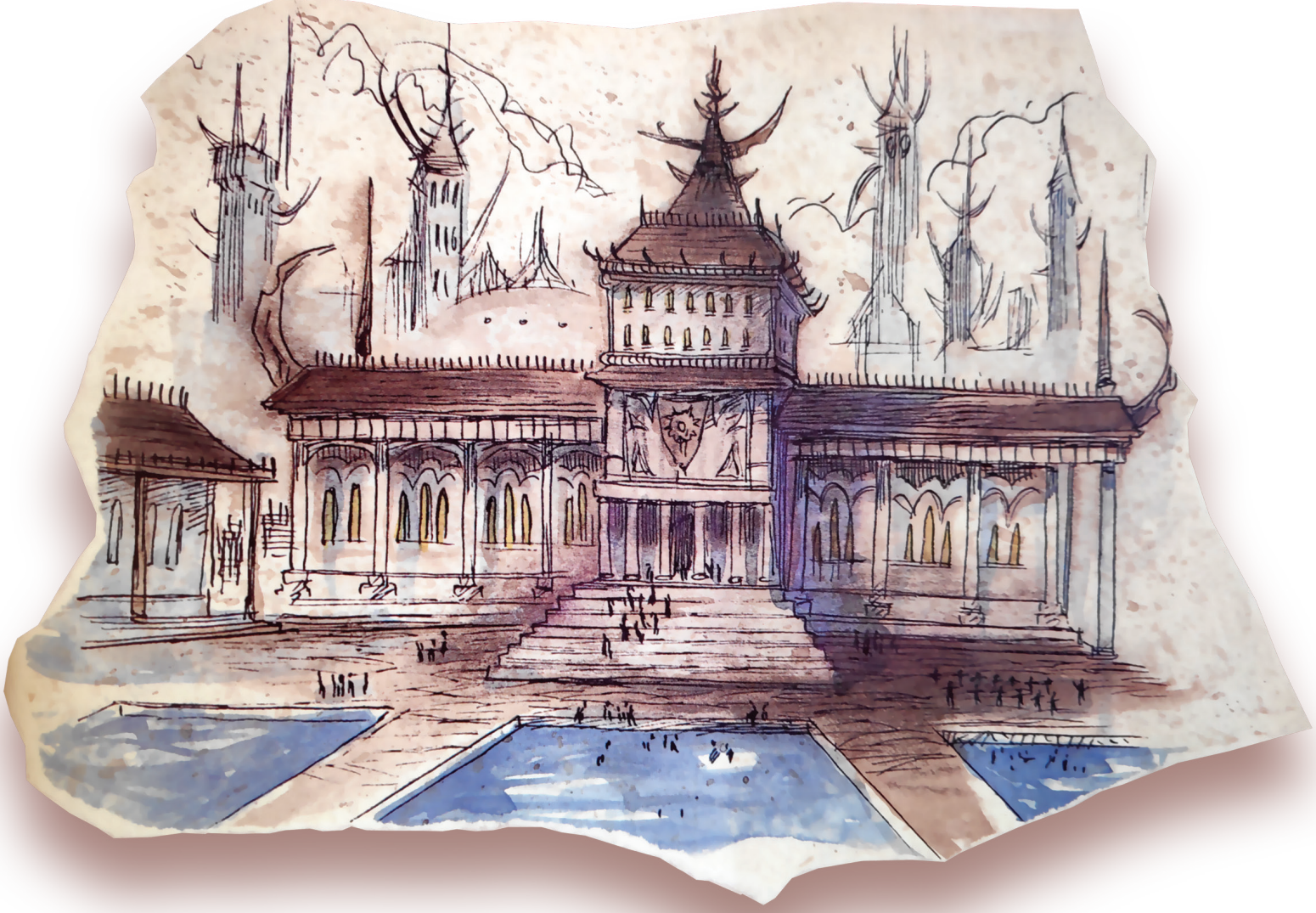
For	17	Int	17	HP	68
Des	18	Sab	12	CA	5
Con	15	Car	18	TAC0	6

Equipamento: manto do morcego, adaga, cajado do magi, ferraduras da velocidade (como botas de velocidade).
Magias/Círculo: 5/5/5/5/5/2/1.
Poderes: o grande livro de magias de Rhys inclui encantamentos, alterações, adivinhações e abjurações. Ela nunca usa ilusões e evita a maioria das magias necromânticas. A prócer prefere magias com curtos tempos de lançamento e nunca usa alguma que precise de mais de uma rodada para ser lançada. Ela também possui habilidades padrão de tiefling, guerreiro, mago e da facção.

Rhys, uma tiefling sombria e bonita, tem orelhas compridas e pontudas; pele escura; olhos avermelhados; e cabelos grossos e escuros. Suas pernas lembram as patas traseiras de um cavalo. Essa tiefling também possui uma cauda reptiliana e uma carapaça parcial, como a de um inseto. *(A carapaça fornece proteção igual à armadura de couro. — Ed.)*. Mesmo em condições calmas, o cabelo dela se move como se estivesse agitado pelo vento; às vezes os fios parecem se contorcer por si mesmos, como serpentes.

A Prócer irradia uma aura que atrai outras pessoas para ela, um carisma natural que ela pode usar para persuadir — ou intimidar. Porém, ela raramente usa esse carisma, pois geralmente prefere a introspecção ao contato com outras pessoas. Às vezes, enquanto existe em um estado de unidade de corpo e mente, ela parece distante e indiferente; seja praticando movimentos de combate com a equipe ou caminhando propositadamente pela sede de sua facção — o Grande Ginásio — ela faz com que um vândalo pense que ela está profundamente em contato com o multiverso. Outros Cifrários (e muitos membros de outras facções) a veem como um ideal: uma representação da harmonia e beleza definitivas.

Uma das principais razões que torna Rhys uma prócer tão boa é que ela pode inspirar as pessoas à grandeza. Ela alcançou um grau tão grande de harmonia interna que pode se dar ao luxo de desviar sua atenção. *(Embora seja verdade que Rhys tende a evitar o contato com outras pessoas, ela, no entanto, ajuda os outros mais do que a maioria em sua facção. — Ed.)*. Ela atua como uma excelente instrutora fornecendo orientação para Cifrários e outros treinando no Grande Ginásio com apenas uma observação. Ela pode captar instantaneamente o compromisso necessário em qualquer disputa, o que lhe permite uma maior harmonia entre as outras facções — pelo menos temporariamente. Qualquer parvo pode ver que ela alcançará sua unidade pessoal com o multiverso a qualquer momento: ela praticamente reluz com um brilho harmônico e parece vibrar em um nível além dos sentidos.



Rhys sempre se provou uma combatente formidável. Ela possui uma vasta coleção de magias, um punhado de itens mágicos poderosos e grande habilidade com cajados, punhais e várias outras lâminas e algumas armas exóticas. A menos que uma situação exija dela mostrar raiva, conte com a prócer para manter a calma. No entanto, alguns cabeças ocas pensam que ela é pavio curto, uma vez que age sem pensar — ela pode reagir emocionalmente a uma situação antes mesmo de acontecer. O fato é que Rhys age tão rapidamente às vezes que ela parece ter um sexto sentido para o perigo.

Claro, a memória das pessoas da antiga tendência maligna de Rhys dá a prócer uma reputação difícil de abalar. *(Ao entender a filosofia da facção, ela migrou para um verdadeiro alinhamento neutro. — Ed.)*

A tiefling parecia uma Cifrária nata desde o dia em que se juntou, considerando sua inclinação introspectiva e a determinação que ganhava por depender de si mesma quase desde o nascimento. Depois de apenas alguns anos na Ordem Transcendental, ela se tornou uma mestre da mais alta ordem. Então, quando o ex-Prócer Valny Hawkins alcançou a harmonia pessoal, ela e os outros mestres, em um acordo tácito, decidiram que ela ascenderia ao posto.

Embora muitos próceres sejam difíceis de alcançar, Rhys permanece acessível. Os Cifrários não têm uma hierarquia verdadeira para impedir que pessoas de "nível mais baixo" falem com a prócer e ela nunca se incomoda em ter guardas pessoais quando fica em público. É claro que, apenas porque Rhys se coloca igualmente à disposição de todos, não pense que a encontrar é fácil, ela passa seu tempo treinando, trabalhando em nome da facção ou apenas agindo da maneira que o multiverso a leva.

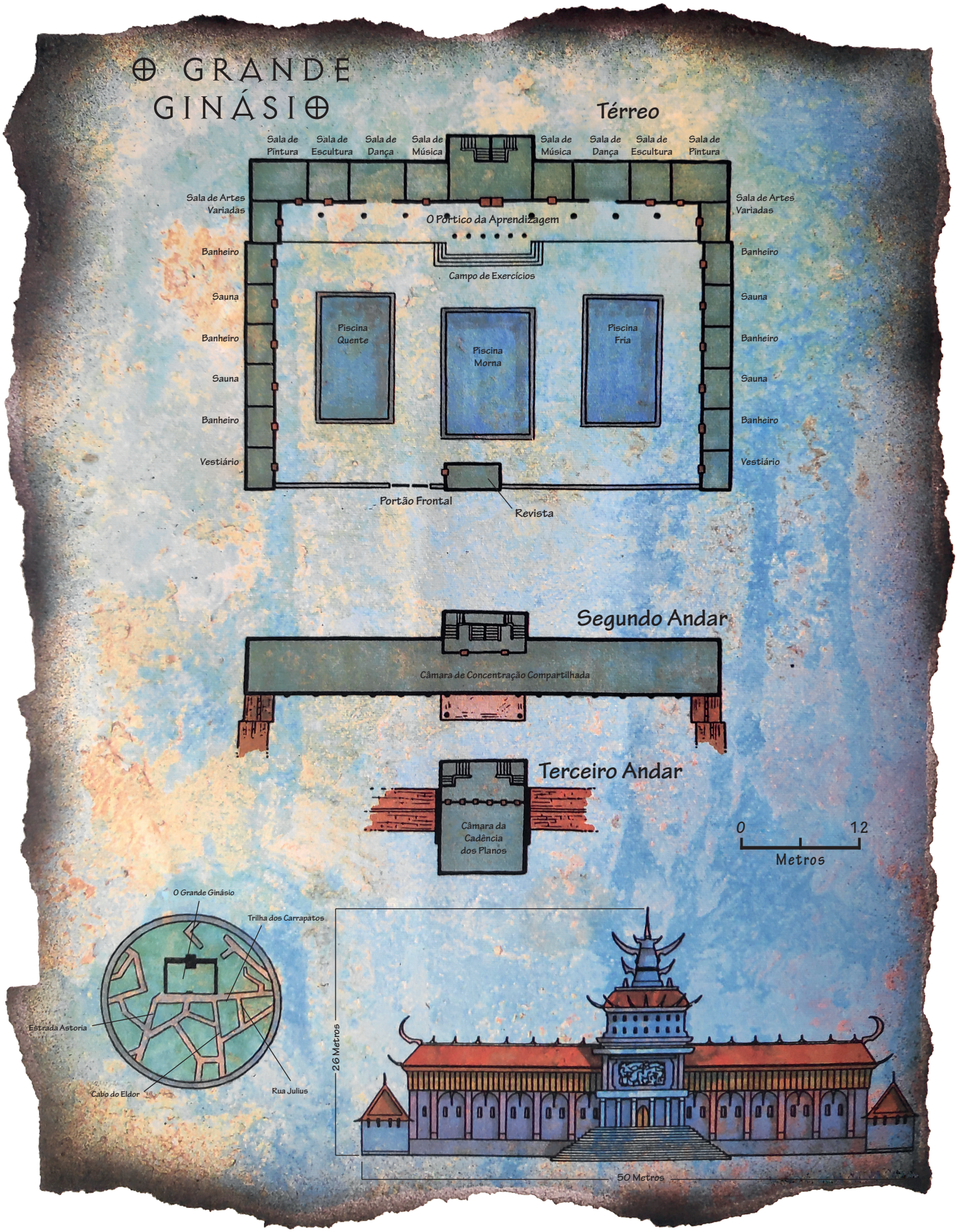
✦ ⊕ GRANDE GINÁSIO ⊕ ✦

Os Cifrários se estabelecem na Ala da Capela, no Grande Ginásio, o melhor lugar da Jaula para treinar e acalmar o corpo e a mente. O enorme complexo, construído em mármore preto com veios de ouro e rosa, contém piscinas e um campo de exercícios, banhos e saunas, mesas e salões de massagem, um amplo pórtico para seminários de instrução e centros de música e arte.

A maioria das pessoas conhece o Grande Ginásio como um local calmo — os Cifrários o querem assim. Como um vândalo pode alcançar a unidade de pensamento e ação apenas em um ambiente pacífico, os membros da facção mantêm as distrações perigosas distantes do Grande Ginásio. Então, deixe essas armas no portão da frente, parvo! O mesmo acontece com a magia — a Ordem não permite o uso de habilidades arcanas nas instalações. *(Os Cifrários fornecem armas falsas para treinamento de combate e para arcanos membros da facção, câmaras especiais capazes de conter efeitos mágicos com segurança. — Ed.)* Dessa forma, as pessoas podem vir aqui e esquecer o barulho, a pressão e muitas outras tensões da vida. Não é nenhuma surpresa de que o Grande Ginásio se tornou um perfeito território neutro de encontros, onde grupos discordantes podem encontrar um Cifrário habilidoso em mediação e naturalmente capaz de balancear forças opostas.

Uma vez que passam pelo portão, vândalos podem caminhar ao longo do grande e bem conservado campo de exercícios em meio a sons de ginástica e outras atividades. Uma brisa costuma flutuar pelo pátio para refrescar os que estão em atividade. Os visitantes passam por várias pisci-

⊕ GRANDE GINÁSIO ⊕



nas convidativas, com azulejos de marfim (água quente, morna e fria) e membros da facção que vendem refrescos no caminho para o Pórtico da Aprendizagem, no extremo oposto do campo. Os Cifrários usam esta área aberta para seminários às vezes, erroneamente, chamados de "aulas" pelos parvos das outras facções. Aqui, um mestre oferece palavras de inspiração para novos Cifrários. descreve técnicas de treinamento de reflexos e escuta novas ideias. O mestre não ensina nem mostra aos outros membros da facção como aprender por conta própria. O auto-ensino continua sendo a chave da auto-iluminação entende?

Depois de algumas palavras de um mestre, os membros da facção mudam para uma das salas de prática do pátio. Todo mundo, exceto os palermas e Trouxas, sabe que os Cifrários dedicam a maior parte das instalações à atividade física. Vândalos treinam com armas falsas, praticam batalhas corpo a corpo e às vezes apenas exercitam-se por uma questão de exercício. Outras instalações, como banhos públicos, saunas e mesas de massagem, permitem que as pessoas relaxem após a atividade física.

Mas o combate não é a única maneira de treinar os reflexos de um chapa. O Grande Ginásio também oferece espaços para atividades como pintar, esculpir e tocar instrumentos musicais. A Ordem Transcendental considera essas e outras atividades artísticas boas maneiras para limpar a mente e fazer com que o corpo opere apenas pelos reflexos. *(De fato, a facção está bastante orgulhosa do mural que os Seguidores do Caos pintaram recentemente em sua parede externa. — Ed.)*

O Grande Ginásio não inclui alguns recursos comuns em outras sedes de facções como dormitórios para membros ou um escritório para o prócer. Todos os Cifrários mantêm seus próprios pardieiros em outros lugares e Rhys não quer um escritório — ela prefere operar espontaneamente.

Obviamente, o local também possui alguns quartos inesperados. Veja a Câmara de Meditação Compartilhada, por exemplo. Esta área tranquila surpreende muitos grupos que visitam o Ginásio. Os Cifrários reconhecem que algumas pessoas precisam de um lugar para contemplação silenciosa e essa sala comprida e estreita pode acomodar algumas pessoas. A câmara possui algumas mesas em uma extremidade e apresenta lustres de ônix e carpetes finos para oferecer uma sensação serena de luxo. A prócer às vezes usa a câmara para as reuniões que ela media, especialmente as reuniões entre representantes de diferentes facções. A atmosfera da sala incentiva a calma e a razão e os guardas garantem que o local permaneça pacífico e quieto.

Abrangendo todo o terceiro andar do edifício está a Câmara da Cadência dos Planos — essencialmente uma sala de privações sensoriais permitida apenas aos membros da facção. Os Cifrários regulam cuidadosamente a temperatura e o fluxo de ar nesta câmara vazia. Eles fazem uso de magia aqui para manter a sala em constante escuridão e silêncio e para manter seu campo de *levitação*. Os Cifrários que desejam usar a sala (um de cada vez) primeiro tiram completamente a roupa e depois saem de uma varanda para o campo de levitação para flutuar. Depois de um tempo determinado, o vândalo é puxado com uma corda. Não soa muito ativo, soa? O negócio é que esta câmara ajuda um Cifrário a entrar em contato com a Cadência dos Planos, o ritmo místico que um vândalo só pode sentir, não ouvir. O pulsar transcendental passa pelo espírito, mente e corpo de um vândalo, ecoando os batimentos cardíacos das pessoas em todos os planos. Essa câmara remove as distrações tornando mais fácil para um chapa sentir a Cadência dos Planos. É importante para os Cifrários. Não se pode unir corpo e mente sem saber como se encaixa no multiverso.

NO GINÁSIO
VOCÊ NÃO TEM APENAS QUE TREINAR.
PARVO — VOCÊ SE ENCONTRA,
VOCÊ PRATICA A HARMONIA DO CORPO, DA
MENTE E DO MULTIVERSO.
AQUI, UM CIFRÁRIO
DEIXA A CADÊNCIA DOS PLANOS
PERCORRER SEU PRÓPRIO SER.
— OUVIDO NO PÓRTICO
DA APRENDIZAGEM

DENTRO DA ✦ HIERARQUIA ✦

A Ordem Transcendental tem uma hierarquia muito frouxa — todo Cifrário basicamente tem poder igual a qualquer outro Cifrário. O respeito, porém, é outra questão. Novatos não possuem mais respeito na Ordem Transcendental do que teriam em outras facções. Quando os faccionistas encontram a chave para a "ação sem pensamento" é que eles obtêm descanso.

(No entanto, apenas porque os Cifrários agem sem pensar não significa que eles agem o tempo todo. Um Cifrário, especialmente um mestre, sabe que há tempo de agir e tempo de se aquietar. A inação é uma forma de ação, afinal. — Ed.)

INTERPRETANDO OS CIFRÁRIOS

Os membros da Ordem agem de forma egocêntrica, mas não porque são egoístas, como os Captores e alguns Signatários. Eles só querem encontrar sua própria unidade com o cosmos antes de se preocupar com o que os outros estão fazendo. Essa introspecção faz com que pareçam distantes e insondáveis.

É também muito fácil ver que os Cifrários formam um grupo independente. Certamente, todos eles concordam em fazer o corpo governar a mente, mas os membros diferem em suas abordagens à filosofia. Alguns veem o corpo como um templo, outros como uma ferramenta. Os primeiros tendem a defender estilos de vida saudáveis e comem apenas os alimentos mais nutritivos. Eles mantêm seus corpos em boa forma para agir reflexivamente, mas

não se pressionam. Uma história bem diferente daqueles que veem o corpo como uma ferramenta; eles o levam ao limite, e às vezes além, em busca da máquina biológica perfeita. Claro, essas diferenças não parecem aparentes para quem está de fora.

Alinhamento: a Ordem Transcendental tem apenas uma estipulação para o ingresso: um chapa deve ser pelo menos parcialmente neutro. Por incrível que pareça, a facção sempre parece manter um equilíbrio de alinhamento, sem nunca dedicar nenhum esforço a isso: sempre que um membro neutro e bom se junta, um membro neutro e mau se junta em seguida, ou outro membro bom e neutro desliza para neutro verdadeiro. De qualquer forma, a facção mantém seu equilíbrio. A maioria dos Cifrários se torna neutro verdadeiro, eventualmente; contanto que eles progridam lentamente em direção ao novo alinhamento à medida que compreendem a filosofia da facção, eles não sofrem penalidade por mudar.

Classe: pessoas de todas as classes vêm para a Ordem Transcendental, embora a maioria dos membros pertença às profissões mais orientadas para a ação. Assim, a maioria dos Cifrários são guerreiros. Paladinos nunca parecem interessados devido aos problemas com alinhamento e, quando um ranger ocasionalmente entra, ele eventualmente perde seu status de ranger (porque ele se torna neutro puro) ou ele nunca passa da primeira posição de mestre. *(Veja "Filiação dos Cifrários." — Ed.)*.

Magos, ladinos e sacerdotes se juntam aos Cifrários em números parecidos. Embora magos não sejam os mais proativos no mundo, o estudo sobre magia de alguns conjuradores leva-os naturalmente a um estudo do eu; ladinos Cifrários geralmente começavam a roubar por necessidade ou como uma busca por emoções. Sacerdotes da Ordem frequentemente canalizam poderes que servem ao poder por trás dos poderes dos Athar, o Grande Desconhecido. Alguns até dizem que reverenciam os ex-próceres dos Cifrários. *(Veja "A Sombra do MDM", página 149. — Ed.)*.

Raça: os Cifrários recebem bem todas as raças em sua hierarquia. Muitos tieflings encontram abrigo aqui porque tendem a confiar em si mesmos muito mais do que nos outros — muito de acordo com a filosofia da Ordem. Os Cifrários também deixam um chapa se guardar e fazer o que quiser sem nenhuma interferência, o que os tieflings também apreciam. Claro, o grande número de membros do tiefling, conhecidos pelo individualismo, faz os membros conformistas dos Harmonium ficarem cascudos sobre os Cifrários.

Meio-elfos tendem a se juntar à facção pelas mesmas razões que os tieflings e aproximadamente nos mesmos números. Como os meio-elfos costumam ter problemas para se conhecer, os Cifrários fornecem uma boa direção para eles. Os humanos não apenas compartilham a necessidade de encontrar harmonia interior mas também gostam de realizar coisas. Bariaur e githzerai raramente se juntam, embora os githzerais que normalmente se tornem alguns dos membros mais bem-sucedidos da facção.

Filiação dos Cifrários

Os Cifrários têm requisitos de entrada bastante fáceis: um aspirado vai até um membro e diz: "gostaria de me juntar à sua agradável facção", ou algo assim, expressando o desejo de buscar harmonia do corpo e da mente. Veja, para os membros da Ordem Transcendental, expressar o desejo de participar é sinal suficiente de que um aspirado sabe o que o espera e aceitou que os Cifrários têm o direito das coisas.

Uma vez dentro, os Cifrários fazem suas próprias coisas. É claro que os novatos frequentemente adotam essa atitude com o sentido de que podem agir conforme seus impulsos. Como os piores novatos dos Sensitivos, alguns são caçadores de emoção, agindo por agir, não para buscar uma unidade mais profunda com o multiverso.

Cifrários que seus colegas declaram estar a caminho de unir o corpo e a mente são aclamados como mestres. A facção inconscientemente segue a Regra dos Três ao reconhecer três posições de mestre: mestre do coração, mestre da mente e mestre do espírito.

Para se tornar um *mestre do coração* (um factótum) um Cifrário deve atingir pelo menos o terceiro nível e obter reconhecimento de seus colegas. Um mestre do coração

PRECISA +RABALHAR NESSES REFLEXOS, PARVO.

— CIFRÁRIO PARA UM CAVALEIRO DE ESQUINA QUE +EN+OU +RE+Á-LO. (CLARO QUE ELE, INCONSCIEN+E, NÃO ESCU+OU NADA)

não precisa mais pensar antes de agir — pelo menos a curto prazo. Veja, um Cifrário dessa classificação aprende como invocar um "transe de ação", o estado de pura ação.

Um mestre do coração de pelo menos 7º nível pode passar de três a quatro meses em treinamento solitário para se tornar um *mestre da mente* (um fator para outros grupos). Um grupo de todos os mestres da Ordem promove um vândalo para mestre da mente quando os mestres pensam que ele aperfeiçoou seus reflexos na medida em que seu corpo e mente se tornaram um, sujeito apenas aos movimentos do multiverso. Os mestres da mente permanecem em transe de ação por períodos gradualmente mais longos.

O próximo nível, *mestre do espírito*, ganha muito respeito — e não apenas dos membros da facção. Esses aspirados encontraram seu lugar no multiverso e podem agir a qualquer momento sem a confusão de pensamentos desnecessários. A prócer é a única com essa posição. Não há um ponto específico em que os membros da facção normalmente atingem esse nível — isso simplesmente acontece. (*O Mestre faz a ligação com base na rápida tomada de decisões na interpretação de papéis. — Ed.)* Como na classificação anterior, a transição para o mestre espiritual requer de três a quatro meses de treinamento especial.

Um Cifrário que transcende esse nível supostamente se eleva acima da mera posição mortal. A facção afirma

que a maioria dos próceres que não morreu na função deixou seu posto devido a esse tipo de transcendência. Em todo caso, quando um novo prócer precisa ser escolhido, os mestres dos dois primeiros níveis decidem o novo. Sem encontros, sem argumentos, sem espera, eles apenas decidem. Um mestre do espírito de repente se sente compelido a se tornar o novo prócer.

Os mestres nunca decidiram um candidato que não sentiu o impulso de se tornar prócer e nunca teve dois mestres do espírito tiveram a compulsão ao mesmo tempo — os instintos de todos os envolvidos os levaram à mesma conclusão.

SE ESVAZIE DOS PENSAMENTOS E PERMITA O MULTIVERSO AGIR ATRAVÉS DE VOCÊ.

— MESTRE DO ESPÍRITO PARA UM NOVO RECRUTA

Habilidades da Facção: por conta de eles sempre *tentarem* agir sem pensar, todos os Cifrários — incluindo novatos — ganham modificadores de -1 em suas rolagens de iniciativa.

Mestres podem entrar um transe de ação, onde eles podem agir apenas pelo reflexo. Esse estado começa com o início de um encontro, quando um jogador lança a iniciativa. Desde então, até o final do encontro, um mestre do coração ganha um bônus de +1 em testes de resistência contra magias que afetam a mente e efeitos semelhantes de magia (como encantar pessoa, medo de dragão, música de uma harpia, etc.). Se a magia ou efeito normalmente não permite teste de resistência, um mestre do coração recebe um de qualquer maneira, mas sem um bônus. É difícil controlar a mente de um aspirado que não está pensando.

Um mestre da mente aumenta seu bônus de iniciativa para um modificador -2 e recebe um bônus de +2 em testes de resistência contra magias e efeitos que afetam a mente. Além disso, esse aspirado pode iniciar o transe de ação à vontade: no entanto, o transe não dura mais que um turno, a menos que um encontro exija um teste de iniciativa antes que o tempo expire. O transe de ação dura através de qualquer encontro que possa ocorrer.

Os mestres do espírito recebem bônus de -3 a iniciativa e +3 nos testes de resistência contra magias que afetam a mente e efeitos similares a magia. Como o mestre da mente, o mestre espiritual pode iniciar o transe de ação à vontade e permanecer nele por até um turno ou durante um encontro, se um ocorrer antes do final do turno. Os mestres do espírito entram automaticamente em transe de ação uma rodada antes do início do encontro.

✦ A TOADA ✦

As pessoas adoram falar sobre os Cifrários em vãs tentativas de entendê-los. Uma história comum afirma que os membros da Ordem trabalham diretamente para a Donzela da Dor. A toada tem alguns elementos de verdade. Enquanto os Cifrários não atuam diretamente sob os interesses da Donzela, eles acabam cumprindo suas ordens de qualquer maneira. Como uma força de balanceamento na Jaula, eles acalmam as feridas em que as outras facções se esfregam. Certamente, os Teimosos podem começar a impor a paz diretamente, mas apenas palermas pensam que eles são bons nisso. Rhys sutil, e outros como ela, em contra partida, gravitam em direção ao apoio da harmonia instintivamente — eles realmente não podem se auto-ajudar. Assim, possivelmente mais do que qualquer outra facção, a Ordem Transcendental apoia a Donzela, trazendo algo como verdadeira harmonia para Sigil.

A maioria das facções se sente bastante neutra em relação a Ordem Transcendental. O único grupo que realmente tem um problema com eles, os Harmonium, são apenas cascudos por natureza. É claro que suas suspeitas parecem irônicas à luz do objetivo compartilhado das facções: harmonia. É só que os Cifrários olham para dentro para produzi-la, enquanto os Teimosos tentam levar os outros a uma harmonia externa.

✦ A SOMBRA DO MDM ✦

Embora os Cifrários realmente não se importem em manter as coisas sombrias, ainda há uma coisa que os vândalos não sabem sobre a Ordem.

Veja, a maioria das pessoas apenas riem quando escutam Cifrários que dizem que seus próceres anteriores atingiram o principal objetivo da facção: a união de pensamento e ação que leva a auto-iluminação que permite a eles transcender as fronteiras da morte para alguma coisa superior.

Muitos Cifrários acreditam que muitos de seus antigos próceres formam um panteão de poderes que representam a harmonia: poderes que canalizam o Grande Desconhecido. Esta crença parece espelhar a dos Primorosos, que pensam que vândalos normais podem se tornar poderes. Serão estas figuras realmente deuses ou alguns sacerdotes Cifrários se devotam meramente pelo poder? Ninguém sabe. Talvez poderes sejam apenas pessoas cuja união de corpo e mente avançou a um grau quase inimaginável.

A sombra é, no entanto, que sacerdotes Cifrários que reverenciam um grupo de ex-próceres ganham suas magias de algum lugar. Se a magia não vem dos antigos próceres da Ordem que viraram poderes, ela deve vir de alguma outra força. Alguns dos sacerdotes Cifrários se devotam a Cadência dos Planos — eles também recebem magias.

Alguns membros da ordem dão um passo além e assumem que todo poder do multiverso costuma ser um Cifrário, ou que ele pelo menos seguia a sua filosofia. Essa crença parece ser difícil de engolir — mas de novo, um chapa nunca pode dizer.

Os Seguidores do Caos

ELES NÃO SÃO APENAS MESTRES DA TEORIA DO CAOS — ELES ESCREVERAM O LIVRO.

— O EDITOR

Então você quer entrar? OK, VOCÊ ESTÁ DENTRO.

O quê? Te falar sobre os Seguidores do Caos? Bem, eu acho que eu poderia. Vamos ver.

Nós apoiamos — não, me desculpe, esses aí são outros. Nós não apoiamos nada. É disso que nos tratamos.

Você já comeu ☒ no Vander? Ótima variedade. Eu comi lá hoje uma omelete de ovo de urso-coruja. Eu não sei onde eles conseguiram o ovo de urso-coruja. O cachorro 🐕 que eu tinha quando era criança parecia muito com um urso-coruja. Exceto o tamanho menor. E a falta de bico. Eu conversei com um vrock semana passada. Ou foi mês passado? Ele parecia um pouco MALVADO no começo, mas eu o deixei em paz e ele me deixou em paz. É assim que os Seguidores do Caos são afinal, deixamos um aspirado sozinho para fazer suas próprias coisas.

Você já esteve em algum lugar com uma lua? 🌀

Descobrir um lugar é quando os olhos de um maravilhoso, 🐦 através do ✺ multiverso o ***caos***.

Eu mencionei o **CAOS**? Tudo é caos, parvo, então viva com ele. Seja uma parte dele. Uma parte dele seja. Parte uma dele seja. Dele seja uma parte. Uma dele parte seja. **Parte dele, seja uma.** Entende o que eu quero dizer?

É disso que nos tratamos.

Eu tenho uma *coceira* e ela soa como PÚRPURA. A próxima vez que eu ver aquele parvo, acabou para ele. Seja um com o **caos**. Um rato atropela 🕯 o relógio. Ou seja dois com ele, eu não ligo. Dooni foi para ver um ⚖ mᵃlₐbᵃrᵢsᵗa 🎓. Eu ~~não~~ vou conseguir outra espada... até precisar de uma, pelos poderes! O que me leva ao meu próximo ponto.

Quem é você? Entrar no que? Ah.

Vândalo, parvo, ASPIRADO, FUNCIONÁRIO.

Caos é o único caminho.

FALECIDOS, DESOLADOS, *Patrulha da Perdição*, **miserável**.

É para onde eu vou hoje à noite. Por aqui, embaixo, até um, até ele.

Guvner, Signatário, **Cifrário**, Harmonium.

Torne-se uma miríade.

É disso que os Seguidores do Caos se tratam. Eu acho que vou sair. É claro que isso não *rima*! Você não estava ouvindo?

Sempre que você quiser fazer alguma coisa, faça. E diga a alguns de nós sobre, porque nós queremos fazer também. Se for *rápido*. Quando mais você planeja, mais o multiverso desplaneja.

Ordem apenas não é natural.

O Caos que observa o aprendizado aprecia a aleatoriedade, a complexidade do entendimento sublime e os segredos do multiverso que aprendemos.

Deleite-se com o caos. Jogue e seja jogado.

O o, o O o o-o.

E quando eu terminar, o bardo estará na sopa, você verá. Máscara do osso. Foi, indo, e possui um tambor. Eu pensava que as rochas eram ovos de elementais da terra. E ainda me pergunto de vez em quando, mas não sobre isso.

Quando os CAÓTICOS começam, os Teimosos tentam detê-los. Sob a luz de um 🔥 fogo 🏮, quando você vê o branco dos olhos deles, você ~~não pode~~ andar nas manchas de grama nas minhas calças na parede de gelo para esfriar um copo de água 🚰 caindo de joelhos doem no mau tempo 🌧 a tempestade no castelo 🏰.

Quem liga para os Desolados?

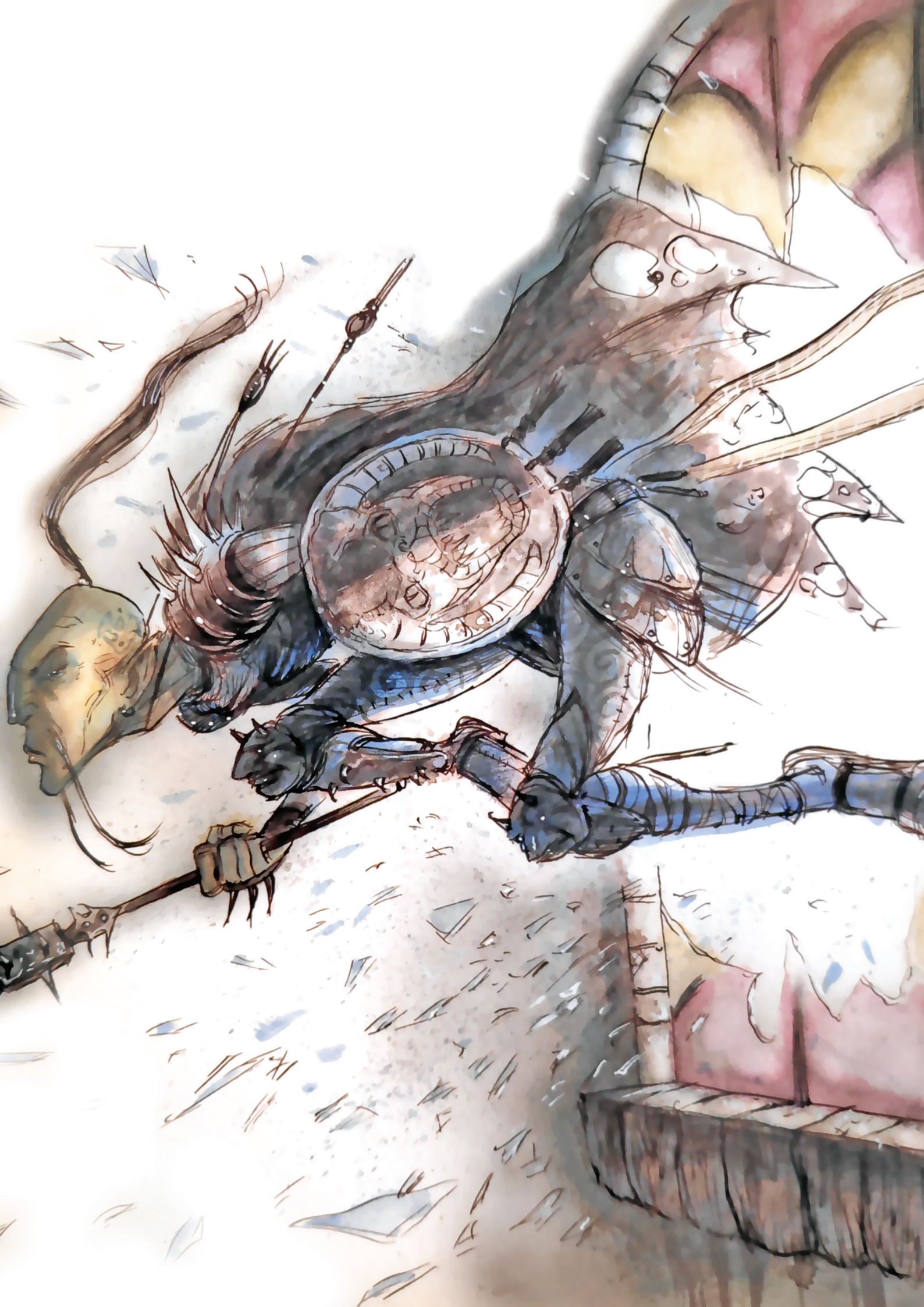
Quantos **aspiradores** *aspiram* ASPIRADOS ~~aspirando~~ aspiros?

Viva por um momento. 🕺 Critique a dama.

Tanto faz. O que você acha que eu sou, uma bola de cristal? Uma de suas pernas é a mesma. Igual ao centro da cidade. Você nem sempre consegue o que deseja. 📄 Às vezes isso te pega ☘.

Então, agora você entende do que nos tratamos, porque eu terminei. Você ***não quer*** entrar? Se adéque. Trouxa estúpido.

— Prócer Karan dos Seguidores do Caos



AREAIS POR UMA AMPULHETA

Os Seguidores do Caos – agora há muita coisa estranha. A história deles também é um pouco estranha. Tão perto quanto qualquer um pode dizer, os Seguidores do Caos apareceram em Sigil algum tempo após a Grande Revolta: cerca de 150 anos atrás — pelo menos sob o nome atual. Um chapa entediado o suficiente para verificar registros poderia encontrar algumas referências muito antigas a grupos como os Seguidores do Caos. A toada, no entanto, diz que os dementes existem há tanto tempo quanto qualquer outra facção — sob um nome ou outro. Vários documentos falam sobre Caosófilos, a Oposição Discordante, os Oclocratas e dezenas de outras, algumas com nomes ainda mais bobos. Pode ser que o mesmo grupo mude de nome de vez em quando ou que todos esses grupos diferentes realmente não têm relação.

Veja, esse é um dos problemas com os Seguidores do Caos: eles não anotam as coisas. Eles não têm uma sede de verdade e não mantêm históricos. Portanto, um chapa deve recolher relatos sobre os Seguidores do Caos a partir dos registros de outras facções. E isso não chega a muito. No entanto, todos esses relatos pintam a mesma imagem do grupo: são problemáticos. Bem, pelo menos a maioria deles.

A maioria do tempo.

Os Seguidores do Caos nunca iniciam movimentos que duram muito tempo e raramente fazem algo com significância histórica porque eventos historicamente significativos geralmente exigem um nível de planejamento que está além do deles. Claro, um vândalo não pode nem mesmo confirmar *essa* regra sobre os Seguidores do Caos. Há algumas poucas exceções.

- Enquanto os Teimosos ainda eram novos na Jaula há alguns séculos, alguns Seguidores do Caos tiveram sorte e conseguiram assassinar o prócer deles batendo em sua cabeça com uma ampulheta.
- Um bando de Seguidores do Caos entrou na Ala da Donzela há 20 anos e perturbou vários pátios de mansões locais; alguns proprietários acordaram na manhã seguinte para encontrar apenas terrenos arruinados enquanto outros encontraram jardins de pedras incríveis.
- Cerca de uma década atrás, eles estabeleceram uma aliança com cada uma das facções ao mesmo tempo. Claro, durou apenas 12 minutos porque, quando as outras facções perceberam o que estava acontecendo, elas quebraram as alianças rapidamente.
- E apenas há algumas semanas atrás muitos deles se reuniram e pintaram um mural no Grande Ginásio, um mural que a maioria das pessoas considera uma das mais belas obras de arte dos planos.

Tudo isso pode parecer bastante benigno, ou pelo menos inofensivo. *(Exceto pelo assassinato. — Ed.)*. Mas os Seguidores do Caos podem ser responsabilizados por alguns outros incidentes memoráveis; mesmo que pareçam quase incapazes de planejar grandes operações, acidentes acontecem. Por exemplo, tome a vez que os Sensitivos deram uma festa e convidaram os Desconexos.

Veja, quanto mais Seguidores do Caos um chapa tiver em um só lugar, maior a chance de problemas — e talvez houvessem mil lá naquela noite. Misture alguns Anarquistas e o que acontece? Um dos maiores motins que já sacudiram os planos se espalha pela cidade, é isso. Multidões de Seguidores do Caos varreram todas as alas, causando vandalismo e destruição em massa. *(Alguns Sensitivos foram junto e alguns Anarquistas os comandaram. — Ed.)*.

Após o primeiro dia do tumulto, alguns da Patrulha da Perdição e Desolados entraram. Mais Seguidores do Caos souberam disso e se juntaram à diversão, assim como um punhado de Soberanos. Mais algumas células de Anarquistas apareceram para manter as coisas rolando. Os Harmonium tentaram conter a princípio e então os Impiedosos juntaram-se ao esforço de manutenção da paz, junto com alguns Cifrários e Guvners que podiam sair pelas ruas. Por cerca de uma semana uma guerra sem sentido ocorreu em Sigil e milhares morreram.

Alguns achavam que a Donzela interviria e "removeria" os líderes do conflito, mas, quando as coisas ficaram realmente fora de controle, não havia líderes. O tribunal da cidade ardeu por algumas horas, o Salão dos Registros quase entrou em colapso e um incêndio varreu o Cortiço. Alguns vândalos dirão a um chapa que o Templo Aniquilado foi arruinado durante esses Dias de Caos, ou que o Cortiço era um lugar agradável antes dos tumultos, mas apenas um palerma acreditaria.

Claro, teve a vez que os Seguidores do Caos pintaram o Armoril de rosa. *(Os Impiedosos não ficaram satisfeitos. — Ed.)*. E a vez em que um Seguidor do Caos, como cotovia, se infiltrou na Liga Revolucionária e se aprofundou em três células antes que não aguentasse mais e desistisse. Mas não se esqueça da vez em que uma multidão de Desconexos saiu por aí colocando Trouxas registro apenas por serem estúpidos. Veja, os Seguidores do Caos seguem os ventos do capricho — ventos que podem levar muitos miseráveis inocentes direto para os gargalos.

Alguns dirão que os Seguidores do Caos não têm história. Claro, os registros de outras facções dizem o contrário, mas os Desconexos não se lembram do que fizeram no passado — e, se lembrassem, não importaria. Então eles têm mais ou menos uma folha em branco. Ninguém pode atacá-los por viver no presente, sem vínculos com o passado nem com o futuro. Alguns Sensitivos dizem para as pessoas "aproveitarem o dia": aproveite o presente para fazer coisas que você não pode fazer mais tarde. Os Desconexos vão alguns passos além: eles "aproveitam o momento". Eles vivem no agora fazendo o que parece ser uma boa ideia. É certo que eles continuarão assim.

A questão é: por que a Donzela deixa os Seguidores do Caos ficarem por perto quando podem ser tão perturbadores? Por que ela permitiu a facção em primeiro lugar? Bem, essa pergunta tem muitas respostas possíveis, nenhuma delas boa. Alguns palhaços dizem que a Donzela trouxe os próprios Seguidores do Caos para lidar com o problema de muitos modrons aparecendo em Sigil. Outros dizem que os Seguidores do Caos criam coisas que a Senhora da Dor quer. É o velho ditado: se você colocar slaadis vermelhos suficientes em uma sala com tinta suficiente, eles acabarão pintando uma obra-prima. Por acaso, os Seguidores do Caos farão tudo eventualmente. Quem sabe que obra de arte a Donzela está esperando que eles pintem.

OS SEGUIDORES DO CAOS ESTÃO LOUCOS PARA SE ANIMAREM.

— GAROO B'NOK, UM ANARQUISTA

✦ PRÓCER KARAN ✦

Githzerai macho planar
Guerreiro de 9º nível, Seguidores do Caos (prócer)
Caótico e neutro

For	17	Int	16	HP	89
Des	17	Sab	15	CA	5 (varia)
Con	18	Car	17	TAC0	12

Equipamento: qualquer armadura que ele queira usar (geralmente algo equivalente a cota de malha), um punhado de armas (duas ou mais das seguintes: espada longa, grande cimitarra, adaga, maça de montaria ou haste).
Poderes: Karan tem as habilidades normais de githzerai, guerreiro e dos Seguidores do Caos, incluindo o poder semelhante a magia *criar itens temporários* abaixo. *(Veja a seção abaixo. — Ed.).*

Karan não é o prócer padrão. O fato é que ele *não* é prócer o tempo todo — apenas quando ele quer ser. Veja, quando ele se cansa do trabalho, ele para por um tempo — ele sai duas ou três vezes por dia, às vezes. Até agora ele continua voltando ao trabalho porque combina com ele na maioria do tempo.

OS VENTOS NO MEU CEREBRO ME GUIAM.
— PRÓCER KARAN

Claro, há um pequeno grupo de outros Seguidores do Caos em que cada um deles diz a um chapa que ele é o prócer. Às vezes, um deles é — sempre que Karan não está com "saco para prócer" por mais de algumas horas, outro Seguidor do Caos toma conta um pouco, mas se afasta quando Karan quer o trabalho de volta. Por que outros Seguidores do Caos seguem esse githzerai? Certamente não é porque Karan os impressionou com suas realizações passadas. *(Eles não sabem nada sobre o passado dele. Karan também não se lembra de nada. — Ed.).* Ainda assim, os membros da facção claramente têm algumas razões para permitir que Karan os lidere. Por um lado, ele quer fazê-lo, e muitos outros não querem a dor de cabeça de liderar os Desconexos por mais de um dia. Além disso, Karan é tão caótico quanto eles e os outros Seguidores do Caos respeitam isso. Finalmente, o prócer carismático tem algumas boas ideias. Tão surpreendente quanto parece sobre um Seguidor do Caos, Karan é um grande líder — ele simplesmente não lidera os outros a feitos grandiosos.

Veja, Karan lidera pelo exemplo. Mais ativo do que qualquer outro prócer, o próprio Karan passa por seus membros e os chama a atenção. Um punhado de Seguidores do Caos (raramente os mesmos de dia para dia) o segue o tempo todo, esperando que ele tenha uma boa ideia — e ele o faz com bastante frequência. Às vezes, o prócer mantém a ideia para si mesmo e age sozinho. Outras vezes, ele conta a alguns seguidores, e eles vão como redemoinhos de um turbilhão para criar turbilhões menores de caos. Ele pode até começar a reunir dezenas de Seguidores do Caos para atuar em uma ideia — mas apenas por um tempo.

Karan pode parecer um vândalo mal-humorado, um corajoso aspirado ou o mais demente dos dementes. Depende de seu humor, tão vivo quanto os ventos do Limbo. Uma coisa, porém: ele tem um magnetismo sobre ele, algo que obriga as pessoas a segui-lo. Ele transformará esse magnetismo em intimidação quando a simples persuasão falhar.

A aparência do prócer muda ocasionalmente dentro de certos parâmetros. Ele é um githzerai — isso nunca muda. Ele geralmente usa barba e topete, mas estes ficam mais longos ou mais curtos, mais bagunçados ou mais arrumados, dependendo dos desejos do prócer. Suas roupas geralmente parecem esfarrapadas e ele tende a ter uma aparência desgrenhada. As pessoas costumam vê-lo em uma coleção heterogênea de placas e peças que formam o equivalente a cota de malha. De vez em quando, o prócer realmente se limpa e adquire algumas roupas bonitas — mas então ele as usa até que literalmente desmoronam. Karan quase sempre permanece fortemente armado, mas nunca se especializou no uso de suas armas favoritas; ele não tem concentração para isso.

Isso é algo que as pessoas geralmente percebem sobre Karan rapidamente: seu curto tempo de atenção. Ele fala normalmente um pouco, depois começa a tagarelar, depois inicia um discurso que parece compreensível, mas não é. Karen é único, assim como todos os membros de sua facção.

O prócer também tem uma habilidade única — ao menos um chapa espera que seja única. Esse poder se assemelha a magia arcana *criar itens temporários*; Karan não o usa com muita frequência e, quando o faz, esconde-o. Sua habilidade permite que ele chame o caos puro como matéria-prima para suas criações, em vez de alcançar o Semiplano da Sombra como os magos. O poder semelhante a magia, que não requer tempo de conjuração nem componentes, cria um objeto que dura até uma rodada por nível de experiência — nove rodadas, no caso de Karan. Ele pode usar o poder três vezes ao dia.

CORTIÇO DOCE
✦ CORTIÇO ✦

Os Seguidores do Caos não têm sede oficial. Eles nem têm uma sede não oficial. Ah, existem lugares onde eles ficam, onde um chapa sempre pode encontrar alguns Desconexos. Claro, provavelmente não serão os mesmos Desconexos que estiveram lá ontem. Se solicitado, porém, a maioria dos Seguidores do Caos reivindica o Cortiço como sede. Eles não querem dizer toda a Ala do Cortiço, mas a seção dentro da Ala do Cortiço chamada Cortiço. A favela em expansão possui casebres decadentes e ruas sem nome, apartamentos tão abarrotados quanto covis de ratos e tabernas e albergues que a palavra «desprezível» nem sequer começa a descrever. Nesse lugar em constante mudança, os edifícios caem diariamente, apenas para serem substituídos posteriormente por novas estruturas temporárias. Alguns negócios operam lá há anos, geralmente mudando de proprietário sem aviso prévio, e mais do que alguns vândalos realizam negócios lá todos os dias sempre em um canto diferente do dia anterior. Cadáveres se decompõem no fedorento Fosso. O Cortiço é uma confusão caótica, um lugar onde um chapa pode se perder facilmente.

Em outras palavras, é perfeito para os Seguidores do Caos.

Desconexos vagueiam pela área em grupos, fazendo o que querem, mas geralmente evitando as patrulhas Harmonium que passam lá de vez em quando. Um vândalo sempre pode encontrar um Seguidor do Caos no Cortiço, quer queira ou não. Karan e os chefões vagam pela área, conversando com as pessoas, checando as coisas. *(Mesmo que eles não saibam exatamente o quê. — Ed.).* Eles mantêm alimentos e suprimentos em casebres vazios lá e às vezes, acendem tochas roxas para anunciar uma reunião. Basicamente eles fazem o que querem, mantendo o Cortiço em seu estado de desordem. Até os Teimosos descobrirem como lidar com eles, os Seguidores do Caos governam aqui. *(Sarin, Prócer dos Harmonium, mais de uma vez rejeitou a ideia de queimar o Cortiço — Ed.).*

Claro, é um governo fácil, um sem leis. Um chapa pertence ou não pertence e um aspirado que não pertence (como um Teimoso, um Trouxa irritante ou qualquer pessoa que os Desconexos não gostem na época) pode pagar a música por uma viagem ao Cortiço. Embora não sejam maliciosos, a maioria dos Seguidores do Caos, por sua própria natureza, é perigosa.

Os membros da facção se aventuram no resto da Ala do Cortiço às vezes, individualmente ou em grupos, e raramente levam mais de um minuto ou dois para encontrar alguns Desconexos lá. O restante da Ala do Cortiço, embora também seja uma favela, parece muito menos caótico e degenerado do que o centro que deu nome à ala.

O Cortiço possui várias casas principais onde os Seguidores do Caos dormem e várias tabernas onde se reúnem. Um lugar em particular, administrado por Lavanda Terremoto, tem uma clientela constante de Seguidores do Caos. Isso pode parecer surpreendente, exceto pelo modo como a taberna se espalhou. Veja, o local é construído com paredes leves e mobiliado com moderação. De poucos em poucos dias Lavanda e seus funcionários reorganizam as paredes, repintando-as com frequência ou substituindo os móveis. Eles também gostam de mudar o nome — mas não necessariamente ao mesmo tempo que alteram o lugar fisicamente ou movem para um novo local.

POR QUE NÓS GOSTARÍAMOS DE IR AO MESMO LUGAR O TEMPO TODO?
— UM DESCONEXO PARA UM TROUXA

Lavanda é uma Seguidora do Caos, uma chefona (fator), e ela sabe que, para manter os Seguidores do Caos vindo em seu estabelecimento — inclusive ela mesma — ela precisa mantê-lo fresco. Isso significa mudá-lo sempre que lhe apetecer.

Um chapa nunca pode dizer como será o estabelecimento de Lavanda de dia para dia ou como será chamado. Pelo menos sempre fica na mesmo quadra. Um chapa também não pode prever quando Lavanda irá remodelar; recentemente, durante uma festa com mais de 100 foliões em um casebre lotado que ela estava usando, Lavanda decidiu se mudar para outro prédio. A maior parte da festa foi com ela.

LAVANDA TERREMOTO

Meio-elfa fêmea planar
Mago Selvagem de 9º nível, Seguidores do Caos (fator)
Caótico e neutro

FOR	13	INT	17	HP	26
DES	16	SAB	13	CA	2
CON	16	CAR	15	TAC0	18

EQUIPAMENTO: *braceletes de defesa CA 2,* adaga, funda e 32 balas.
MAGIAS/CÍRCULO: 5/4/4/3/2.
PODERES: pelo menos uma magia de cada círculo que Lavanda pode lançar deve ser uma magia selvagem. Além de suas habilidades padrão de mago e meio-elfo e os poderes de um Seguidor do Caos de seu nível e posição, Lavanda tem outra habilidade. Uma vez por dia ela pode lançar um efeito mágico como se estivesse empunhando uma varinha das maravilhas. Enquanto um mago selvagem tem alguma chance de controlar uma verdadeira varinha das maravilhas, a meia-elfa não tem controle sobre essa habilidade. Além disso, Lavanda tem um livro de magias bastante impressionante. *(Um asterisco [*] indica uma magia encontrada no* Tomo da Magia. *— Ed.).*

1º nível — *alarme, som ilusório, transformação momentânea; enfeitiçar pessoas, leque cromático, globos de luz, área escorregadia, palpite de Hornung*, salto, dardos místicos, aura imprudente de Nahal*, padrão de tecer*, patas de aranha, servo invisível.*

2º nível — *alterar-se; borrar a visão, escudo do caos*, poeira ofuscante, defletor desagradável de Hornung*, levitação, reflexos, anulador sem sentido de Nahal*, pirotecnia, despedaçar, riso histérico de Tasha, vento sussurrante.*

3º nível — *realidade alternativa*, piscar, fluxo de fogo*, voar*, discurso de tolo*, lufada de vento, velocidade, relâmpago, sugestão.*

4º nível — *confusão, fogo da contemplação, fiasco, esfera resiliente de Otiluke, metamorfosear-se, ali/ali não*, transformar pedra em pedregulho*, má-sorte**

5º nível — *caos, criar itens temporários, moldar rochas, vórtice*, forma de onda**.

Lavanda é uma maga selvagem de primeira ordem. De acordo com a toada que vaga a Jaula, ela recebeu seu treinamento do famoso mago Hornung, o Anarca *(quem a recrutou para os Seguidores do Caos há um ano ou mais. — Ed.)* e do ex-aprendiz de Hornung, Nahal, o Incorrigível. Com sua magia ela renova sua taberna às vezes apenas lançando uma magia no meio das coisas para ver o que acontece.

A meia-elfa tem cabelo curto e escuro e usa camadas de roupas de cores diferentes. Uma longa cicatriz no lado direito do rosto estraga sua beleza. Ela usa maquiagem ocasionalmente apenas para desenhar sobre a bochecha.

Lavanda pode parecer bastante intratável quando ela quer (o que significa na maioria das vezes) e ela fala duro recusando-se a tolerar clientes incomodativos. Ela se afasta e ignora aqueles que a desagradam — isso quando não lança uma magia. Algumas pessoas a viram lançar *confusão* em sua taberna apenas por diversão. Ela adora o caos, mas parece que não se importa com o resto.

A taberna consegue manter os interesses de Lavanda de maneira bastante constante, embora ela saia por dias seguidos quando sente vontade. Ela nunca contrata Seguidores do Caos sabendo como eles podem não ser confiáveis. *(No entanto, Lavanda permite que Seguidores do Caos trabalhem voluntariamente em meio período — Ed.).* A maioria dos funcionários são Trouxas recém-chegados a Sigil.

DENTRO DA HIERARQUIA

Como alguém reconhece um Desconexo? O método mais óbvio é procurar o símbolo da facção nas roupas do vândalo. Um aspirado mais paciente pode observar o sujeito: eventualmente um Seguidor do Caos fará algo desordenadamente. Claro, só porque alguém age de modo caótico ou desobedece a uma lei não significa que ele é um Seguidor do Caos. Um chapa também pode descobrir isso conversando com um Seguidor do Caos; muitos deles embaralham sua sintaxe de vez em quando e outros fazem isso o tempo todo.

Finalmente, um Seguidor do Caos pode aparecer e admitir que pertence à facção. Pouquíssimos, até entre os dementes, saem por aí para reivindicar falsamente a filiação. Veja, os Harmonium não gostam dos Desconexos. Ficar do lado do caos viola suas regras — então o ato pode realmente colocar um parvo em um gargalo. Os Seguidores do Caos também não gostam de fingidores e mais de um miserável acabou aos cuidados dos Falecidos por se passar por membro.

INTERPRETANDO OS SEGUIDORES DO CAOS

Todo vândalo tem uma história sobre as coisas estranhas que os Seguidores do Caos fazem ou dizem. Houve uma vez, uns dois anos atrás, em que todos os Seguidores do caos agiram como "normais" por cerca de uma semana. Isso realmente abalou alguns vândalos, porque ninguém conseguia entender o que os Desconexos estavam fazendo. Acontece que eles não estavam fazendo nada, as coisas apenas aconteceram assim. Veja, os Seguidores do Caos perceberam que, se agissem de modo caótico o tempo todo, eles se tornariam previsíveis. Novatos, esmagando as coisas apenas por causa do caos perdem o ponto. Ser caótico não é desculpa para matar arbitrariamente. O objeto não é causar o caos, mas observá-lo e fazer parte dele.

Muitos aspirados falam sobre os Desconexos como se os conhecessem. Isso não é verdade. Ninguém realmente *conhece* os Seguidores do Caos — nem mesmo outros Seguidores do Caos. Membros desta facção compartilham alguns traços comuns, no entanto.

Alinhamento: dificilmente é preciso dizer, mas um Seguidor do Caos deve ser caótico. As ações sempre revelam a tendência moral de um membro da facção eventualmente. Desconexos maus continuam agindo de modo cruel e egoísta, apenas mais aleatoriamente do que a maioria. Os bons deixam beleza casual e bondade ao acaso. Um aspirado verdadeiramente caótico pode cometer um ato maligno um dia e um bom no dia seguinte, depois parecer bastante neutro por algumas semanas. A maioria na facção age de maneira caótica e neutra; até mesmo aqueles que começam com bem ou o mal se afastam da ética que apenas os afasta da sublime alegria do caos.

EU POSSO LIDAR COM GUERREIROS SEGUIDORES DO CAOS — ELES SÃO TÃO LOUCOS QUANTO QUALQUER BÁRBARO. SÃO OS MAGOS SEGUIDORES DO CAOS QUE ME ASSUSTAM.

— DALTIM PUNHO DE FOGO VISITANDO UM MAGO PRIMEVO

Classe: como um chapa pode esperar, os Seguidores do Caos atraem uma variedade de profissões diferentes. O alinhamento impede alguns druidas e paladinos, mas a hierarquia do caos inclui pelo menos algumas de quase todo o resto. Muitos guerreiros se juntam, pois — como qualquer mago dirá — brigas não exigem muita concentração. *(Da mesma forma, poucos guerreiros Seguidores do Caos têm a obstinação necessária para aprender uma especialização em armas. — Ed.)*. Guerreiros simples parecem os mais comuns, embora alguns tipos de rangers solitários também pertençam. Também espere ver uma alta proporção de ladinos, já que geralmente são do tipo egoísta que gosta de uma facção que deixa o chapa fazer o que ele quiser. Muitos ladinos primevos podem aceitar os Seguidores do Caos porque eles não exigem muito deles.

Sacerdotes Desconexos, embora incomuns, sempre se dedicam a um poder caótico. A toada diz que alguns dos principais sacerdotes Seguidores do Caos são proclamados desses poderes. Felizmente, os Seguidores do Caos também não têm muitos magos, porque estudar magia exige muita concentração, o que a maioria dos Desconexos não consegue administrar. No entanto, como a magia pode adicionar muito caos ao cosmos, mais do que alguns Seguidores do Caos se tornam magos selvagens. A facção inclui alguns ilusionistas, transmutadores e invocadores também, mas não muitos outros especialistas. É aconselhável que um chapa fique longe de qualquer um desses conjuradores. Um Seguidor do Caos com uma espada é uma coisa, mas quem pode atirar bolas de fogo é outra questão.

Raça: os Seguidores do Caos não apenas não têm uma maioria humana, o grupo não tem uma maioria de nada — apenas muitos humanos e githzerai, e bariaur, tieflings e meio-elfos. A facção também recebe membros de algumas dezenas de outras raças, de minotauros a slaadi. Um grupo sem regras para falar não deixa ninguém de fora.

FILIAÇÃO DOS SEGUIDORES DO CAOS

Até mesmo essa facção caótica exige seguir um tipo de procedimento. Naturalmente, esse procedimento varia. Mas o único detalhe que sempre permanece o mesmo é que os vândalos que desejam ingressar primeiro precisam do apoio de um membro.

Geralmente, o membro da facção que recomenda novos recrutas é um notório dos Seguidores do Caos, o equivalente a um fator ou ao prócer. Claro, às vezes um mero novato aceita alguém na facção e ninguém nem pisca; outras vezes, um fator dá o aval e ninguém mais aceita o novo miserável como se tivesse sido acordado. Não existe nem mais nem menos para esse método, mas as pessoas dizem que os Desconexos podem sentir o caos (ou a falta dele) em um novo membro. Um vândalo que se encaixa com eles se encaixa, e todos na facção sabem disso instintivamente. *(A toada diz que ninguém sequer teve que deixar o Karan entrar; um dia ele apareceu em Sigil chamando a si mesmo de Seguidor do Caos e seis semanas depois ele era o prócer — Ed.)*

Às vezes, um vândalo precisa fazer um teste para participar e às vezes um apoiador dos Seguidores do Caos apenas diz "ok". Alguns novos membros tiveram que passar por um período de espera ou uma entrevista com alguns Desconexos; outros tiveram que pagar taxas ou assinar declarações de intenção. Um apoiador faz os membros em potencial se vestirem com roupas engraçadas e fazerem façanhas de dementes. É claro que um vândalo que quer se juntar não precisa necessariamente fazer o que ele é mandado — às vezes o apoiador dos Seguidores do Caos quer uma recusa.

Uma vez como membro "oficial", um aspirado geralmente começa a usar o símbolo da facção para que todos saibam sua afiliação. O símbolo diz a outros Desconexos: "eu quero saber quando alguém tiver uma ideia brilhante para que eu possa entrar em cena." Claro, qualquer membro da facção sempre pode abordar um punhado de camaradas no caos e lhes dar uma ideia de algo novo e interessante para tentar — mas se ele não usar o símbolo, outro Seguidor do Caos talvez não saiba incluí-lo na diversão.

Os Desconexos têm hierarquia? Bem, como sempre, a resposta é "às vezes". Os Seguidores do Caos formam uma organização espontânea e espástica, seus membros sempre trabalhando em meia dúzia de tarefas diferentes de uma só vez e estão prontos para abandoná-las quando uma nova explosão de ideias ocorrer.

Novos Desconexos, ou novatos, apenas gostam de causar caos e agir de modo demente. Todo mundo já os viu: eles fazem da sua afiliação uma desculpa para ações bizarras, parecem dispostos a literalmente qualquer coisa e não conseguem ficar com uma coisa por mais de cinco minutos. Trabalharão para si ou para qualquer pessoa com uma ideia interessante, independentemente de suas consequências. A coisa é que novatos tentam *ser* caos, em vez de serem *parte do* caos. Embora eles usem seus símbolos de facção como crachás, os novatos não recebem muito respeito.

De vez em quando um novato pega uma pista e avança para o equivalente a um factótum, às vezes chamado de *chefe*. Para se tornar um chefe, um vândalo deve ganhar a aceitação dos outros chefes (conforme determinado pelo

MDM). É uma aceitação não declarada dada quando um grupo de chefes se apega e compra as ideias de um novato (como correr pela Ala da Donzela batendo nas pessoas com uma pena de erinyes).

Veja, qualquer parvo pode unir um grupo de novatos por um objetivo, mas apenas um vândalo de importância, como chefe, pode motivar notórios. Um aspirado de outra facção pode reconhecer chefes por seu ar de liderança bem como por seus pequenos grupos de seguidores. Alguns vão ficar com um chefe por um bom tempo alegremente pegos nos turbilhões do caos de outra pessoa, mas outros vêm e vão.

À medida que crescem cada vez mais sintonizados com o caos ao seu redor, alguns chefes acabam subindo na hierarquia. *(Novamente, o MDM decide se deve promover um personagem, um avanço não necessariamente relacionado ao nível. — Ed.)*. Essas pessoas se tornam *chefões*: mais ou menos o equivalente a fatores em outras facções. Chefões realmente organizam o caos ao seu redor. Eles agem muito como chefes comuns, reunindo grupos de Seguidores do Caos para fins específicos. Mas um aspirado perspicaz pode dizer que os chefões trabalham com mais habilidade no caos do que meros chefes e que podem reunir grupos maiores de seguidores. O fato é que chefões fazem com que chefes regulares saiam e reúnam grupos para tarefas específicas. O melhor elogio que um vândalo pode prestar a um chefão é chamá-lo de "centro móvel de desordem".

Talvez meia dúzia de chefões more em Sigil e em outros lugares, como a cidade de Xaos, nos limites das Terras de Fora. Alguns mantêm a classificação de fator há meses ou anos; outros duram apenas uma hora ou uma semana. Alguns proeminentes aparecem quando Karan fica entediado como prócer. Um chefão conhecido é Mordrigaarz Antil. *(Detalhado na aventura A Fronteira Eterna. — Ed.)*.

Mordrigaarz Antill

Humano macho planar
Guerreiro de 5º nível, Seguidor do Caos (fator)
Caótico e neutro

For	18/39	Int	10	HP	36
Des	11	Sab	9	CA	2
Con	15	Car	12	TAC0	16

Equipamento: armadura de batalha, *espada de duas mãos +1*, adaga, besta leve, 12 virotes, *1 virote +2*

Poderes: Mordrigaarz se especializou em espada de duas mãos e em socos. Além de suas outras habilidades de guerreiro e da facção, Mordrigaarz pode usar *item* como a magia arcana de 3º círculo uma vez por dia.

O musculoso Mordrigaarz cresceu na cidade de Xaos. Ele chegou a Sigil na adolescência, há menos de uma década, procurando por aventuras. Ele encontrou algumas — se juntou aos Desconexos. Antes de duas semanas se passarem, ele era um chefe. A facção o reconheceu como chefão recentemente, depois de reunir Desconexos no Cortiço para defender seu território quando muitos dementes e pungados locais estavam sendo sequestrados. *(Quando moradores do Cortiço começaram a desaparecer em* A Fronteira Eterna, *Mordrigaarz decidiu que ninguém além dos Seguidores do Caos tinha o direito de mexer com eles. -Ed.)*.

O Guerreiro imaginou que, se ele atacasse aleatoriamente qualquer um que ele não conhecesse, acabaria encontrando o responsável. Funcionou bem o suficiente para outros Seguidores do Caos começarem a prestar mais atenção nele. Embora não seja um cara mau, Mordrigaarz, como a maioria em sua facção, tende a agir antes de pensar. Ele gosta de brigas e se esforça para começar uma. Ele parece envolver-se em muitas delas também; ele faz bom uso de sua habilidade de luta para proteger o Cortiço dos que não são Seguidores do Caos. Ele lidera "patrulhas" sempre que lhe apetecer, recrutando novos membros e perseguindo aqueles que não pertencem à área. *(De acordo com qualquer critério que ele esteja usando no momento. -Ed.)*.

O sangue tem olhos esbugalhados e disformes, além de tufos desiguais de cabelos loiros sujos.

Habilidades da Facção: todos os Seguidores do Caos podem usar o *balbuciar* (o reverso da magia arcana *idiomas*) uma vez por semana para confundir a comunicação verbal em um raio de 30 metros. Novatos usam essa habilidade sempre que conseguem, precisando ou não.

NÓS NÃO TEMOS CONFLITOS INTERNOS, NÓS SOMOS CONFLITO.
— MORDRIGAARZ ANTILL, UM CHEFÃO

A posição de chefe dá ao sangue habilidades extras relacionadas ao caos. Um chefe de 5º nível ou superior sempre desfruta da proteção de *esconder itens* (como a magia arcana) de magias lançadas por magos ou sacerdotes ordeiros. Ao atingir o 9º nível, um chefe pode irradiar *confusão*, como a magia arcana, uma vez por dia em um raio de 6 metros. Os efeitos duram 2d6 rodadas; quaisquer personagens ordeiros na área de efeito recebem -2 de penalidade nos seus testes de resistência.

Chefões ganham habilidades especiais além das dos chefes regulares. O MDM determina essa habilidade: o aspirado pode ter o poder de uma *varinha das maravilhas* uma vez por dia, pode usar *alterar-se* até três vezes ao dia ou até ficar sujeito a *alterar-se* em momentos aleatórios e sem controle. De repente, ele pode descobrir que pode usar um poder semelhante a magia *item* ou *criar itens efêmeros* três vezes ao dia ou obter um *servo invisível* constante (como a magia arcana). Os MDMs devem basear suas habilidades na personalidade e habilidades de um personagem, tomando cuidado para não tornar o PJ o centro de poder em uma campanha. E mude a habilidade de tempos em tempos. É assim que o caos funciona: nada permanece o mesmo por muito tempo.

Todos os membros da facção também desfrutam de um par de outros poderes em graus variados.

NÃO LOUCO EU SOU, FAÇO EU
QUE O NATURALMENTE MIM
APENAS PARA VEM
COM DO MULTIVERSO
A ALEATORIEDADE
ACORDO DE.

Qualquer um que chacoalhe sua caixa de ossos assim tem que ser demente, certo? Bem, talvez não: embolar as palavras de um Seguidor do Caos as torna claras: *eu não sou louco, eu apenas faço o que vem naturalmente para mim de acordo com a aleatoriedade do multiverso*. Quando os Seguidores do Caos usam esse discurso embaralhado eles deixam todas as palavras de uma frase fora de ordem. Outro Seguidor do Caos pode entender a conversa se ele fizer um teste de inteligência bem-sucedido. A maioria dos aspirados apenas se atrapalha, mas, para intérpretes de discurso embaralhado, os sangues Seguidores do Caos podem soar totalmente eruditos.

Novatos tentam usar a habilidade de sintaxe embaralhada dos Seguidores do Caos, mas não são muito bons nisso; eles podem reverter algumas frases ou misturar uma pequena. Ainda assim, eles continuam tentando. *Muito*. Um chefe pode usar sequências de frases completas em discurso embaralhado — mas apenas parte do tempo. Se ele usar o tempo todo, os novatos podem não o entender. (Mas se ele nunca embaralhar sua sintaxe os novatos sempre vão entender, e isso não seria bom.). É claro que os chefões falam embaralhado sempre que querem.

ONTEM EU ESTAVA SAINDO
DESSA TABERNA NO CORTIÇO
RECLAMANDO QUE EU HAVIA
PERDIDO MEU ANEL FAVORITO.
ENTÃO, ESTE SEGUIDOR DO CAOS
DO OUTRO LADO
DA RUA GRITOU PARA MIM
"ESTÁ ATRÁS DO SEU LAVATÓRIO!"
QUANDO CHEGUEI EM CASA
EU CHEQUEI
E ESTAVA LÁ.

Uma coisa estranha sobre os Seguidores do Caos: eles sabem onde as coisas estão. Algumas pessoas têm uma área desordenada, mas sabem exatamente onde guardam tudo. Seguidores do Caos com seu senso interior de caos sabem onde todo o multiverso guarda tudo. Se um chapa perde algo, o ideal seria perguntar a um Seguidor do Caos onde pode estar.

Claro, Desconexos que *tentam* encontrar algo estão fadados ao fracasso. Eles não são bons em procurar, apenas em saber. É assim que funciona: um vândalo que perdeu alguma coisa deve simplesmente perguntar diretamente a um Seguidor do Caos sem conversa prévia: "onde está a espada que perdi na semana passada?" Se ela estiver realmente perdida, o Desconexo pode saber onde. *(Se o MDM fizer um teste bem-sucedido de sabedoria para o Seguidor do Caos — Ed.)* Claro, o Desconexo não precisa contar a ninguém.

Além disso, um personagem não pode usar essa habilidade para encontrar um objeto que alguém colocou deliberadamente em algum lugar. Veja, isso não está realmente perdido. A única maneira de um personagem de jogador encontrar um item roubado é se o ladrão o perdeu.

Seguidores do Caos com os melhores instintos são os que mais se aproximam da unidade com a força da desordem. O Mestre deve modificar o teste de habilidade do Seguidor do Caos com base na posição do personagem na facção. *(Um novato pode sofrer uma penalidade de -3 à sua pontuação de Sabedoria no teste enquanto um chefão receber um bônus de +3. -Ed.).* MDMs também podem modificar o teste com base em uma interpretação eficaz.

Ainda assim, personagens que buscam informações sobre itens perdidos podem não obter exatamente as respostas que esperam de um Desconexo. Às vezes, um membro da facção fala a localização exata de um objeto: "está a um metro e meio diretamente em frente à porta lateral da Vela Negra, na Ala Inferior de Sigil". Outras vezes, o Seguidor do Caos fornece apenas a quantidade de detalhes necessária ("Está atrás do seu lavatório") ou oferece apenas uma resposta geral ("Está perto de uma árvore"). O Seguidor do Caos pode decidir por si mesmo qual a precisão de sua resposta ou o Mestre pode basear a precisão e a profundidade da resposta com base na posição do personagem na facção.

✦ A TOADA ✦

Alguns vândalos dão às pessoas a toada de que todos os Seguidores do Caos são dementes. Veja, muitos parvos não sabem a diferença entre maluco e caótico. Um vândalo caótico não vê ou ouve coisas que não existem — mas de repente ele pode se lembrar de algo de uma hora, um dia ou um ano atrás e comentar sobre isso. Um Seguidor do Caos não terá mais de uma personalidade — mas ela pode mudar com a hora do dia. E a verdade é que ambos os dementes e os Seguidores do Caos falam em rima, dizem coisas que não fazem sentido ou sentam e riem por uma hora. Um verdadeiro idiota em seu trabalho na taberna pode parecer completamente normal em um momento, depois saltar entre os pratos e começar a uivar em seguida — e os Desconexos também. Às vezes é difícil dizer a diferença entre eles e às vezes não há uma diferença; um Seguidor do Caos pode ficar demente como qualquer outra pessoa, embora possa demorar mais para que alguém perceba.

Seguidores do Caos *sabem* que parecem loucos para outras pessoas e usam isso a seu favor. A maioria dos cavaleiros de negociata, dada a escolha, preferiria tratar um guerreiro forte do que um demente magrelo, porque pelo menos eles podem prever como o guerreiro reagirá; dementes e Seguidores do Caos são imprevisíveis. Se uma patrulha dos Harmonium chegar a para pegar a toada, os Teimosos pedirão a um Seguidor do Caos? Provavelmente não, porque eles sabem que os Seguidores do Caos não falarão nada com sentido. Seguidores do Caos inteligentes não fazem mais sentido do que precisam.

Uma das últimas loucuras da facção é a campanha de pintura em andamento. Um tempo atrás, uma Desconexa se levantou e decidiu que queria pintar. Ela *realmente* queria pintar. Durante semanas ela decorou discretamente qualquer coisa na Jaula que atraísse sua imaginação: paredes de pousadas, árvores, estradas, qualquer coisa. Alguns dias ela produziu belas obras representacionais e em outros respingou freneticamente pigmentos em uma chuva colorida. Não demorou muito tempo para que alguns outros membros da facção pegassem esse hobby: logo ela estava liderando um pelotão inteiro de artistas.

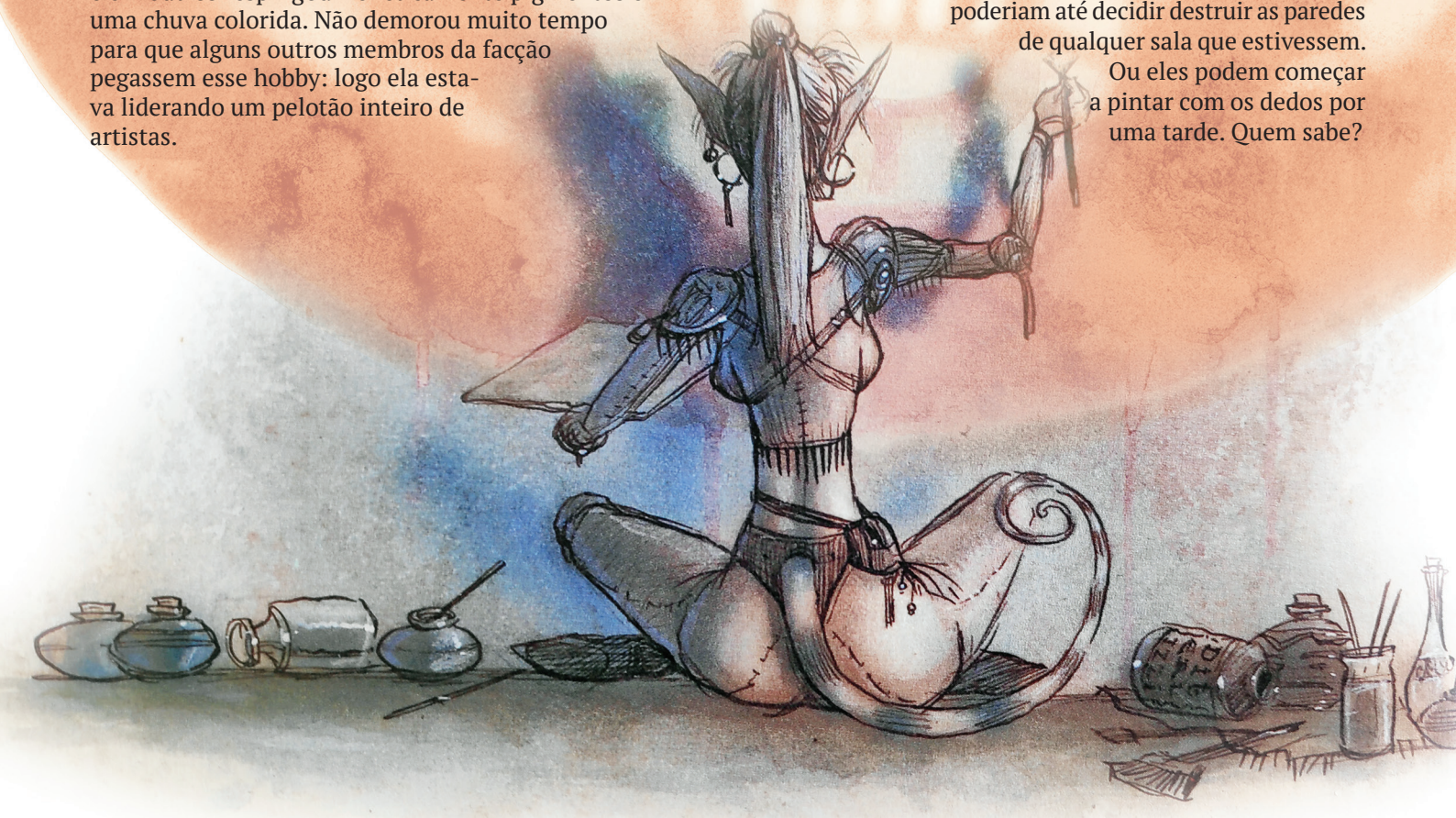
Seu trabalho mais recente foi um grande mural na parede do Grande Ginásio. É claro que os Cifrários adoraram o resultado, mas outra facção pode não ser tão receptiva à arte dos Seguidores do Caos. A informação é que A Pintora (Pl/♀ tiefling/B3/Seguidores do Caos/CB) e suas tropas planejam visitar o Salão dos Oradores a seguir para fazer um pequeno "retoque" naquela grande estátua em frente ao ele.

✦ A SOMBRA DO MDM ✦

Um grupo de Desconexos que seguem um chefão chamado Kalvistalk (Pl/♂ minotauro/F8/Seguidores do Caos/CN) teve a ideia de fingir recrutar novos membros com a intenção sombria de deixá-los dementes com o caos. Parece que eles andam em pequenos grupos atraindo miseráveis normais para se juntar à facção. Eles atraem suas vítimas para um local tranquilo para a "iniciação", depois sacodem suas caixas de ossos neles por horas infectando-os com o caos até ficarem dementes.

Então os sangues correm rindo desenfreadamente. Eles nem sempre se mostram como Seguidores do Caos. O fato é que eles adoram fazer com que as vítimas pensem que estão prestes a ingressar nos Sensitivos ou nos Harmonium. É claro que, se um chapa questiona os membros da facção envolvidos nessa casca, alguns deles negam e outros dizem o que fizeram. A maioria deles muda suas respostas na próxima vez que for perguntada.

Um fenômeno sobre os Seguidores do Caos se provou repetidas vezes verdadeiro: quanto mais eles se reúnem, maior a probabilidade de um evento inesperado acontecer. Como regra geral, cada Seguidor do Caos presente em uma dada situação adiciona 5% à chance de um evento ocorrer — e geralmente um Violento. Os Seguidores do Caos podem começar uma luta entre si ou um punhado deles pode brigar com um esquadrão de Teimosos. Eles poderiam até decidir destruir as paredes de qualquer sala que estivessem. Ou eles podem começar a pintar com os dedos por uma tarde. Quem sabe?



CONHECENDO A GÍRIA

Ao longo do texto vários termos próprios do cenário aparecem. Logo abaixo você pode encontrar uma lista com os principais termos que aparecem neste livro juntamente com seu significado e versão em inglês. Note que nem todos se tratam de uma tradução literal, mas sim algo equivalente em sentido. A maioria dos termos abaixo foi traduzida por Castellani em sua tradução da caixa básica do cenário enquanto alguns outros pelos tradutores desse livro.

Em seguida se encontram algumas notas de tradução que podem contribuir para a compreensão do texto.

A

Árvore sem Folhas (Leafless Tree). A forca, que é onde alguns parvos acabam depois de terem sido esfolados.

Aspirado (Cutter). Um termo que se refere a qualquer pessoa, homem ou mulher, que uma pessoa deseja. Isso sugere certa quantidade de desenvoltura ou ousadia e por isso é muito melhor do que chamar alguém de parvo.

B

Burgo (Burg). Qualquer cidade menor que Sigil, seja em tamanho ou espírito — pelo menos é assim que as pessoas de Sigil as veem. Outros indivíduos nem sempre concordam.

C

Cabeça-oca (Leatherhead). Um idiota, um sujeito chato ou estúpido. Use-o para chamar alguém de idiota.

Cachola (brain-box). Refere-se à cabeça de um aspirado, normalmente é utilizado de maneira negativa.

Caixa de ossos (Bone-box). A boca, nomeada por causa de seus dentes, presas ou o que for. "Pare de sacudir sua caixa de ossos", está dizendo a um parvo para parar com as ameaças ou de se gabar.

Casca (Peel). Uma fraude, trapaça ou truque é uma casca. É frequentemente usado como um verbo. Descascar um tanar'ri geralmente é uma má ideia.

Cascudo (Peery). Suspeito e em guarda. O que um vândalo deve ser se ele acha que vai ser descascado.

Cavaleiro da esquina ou cavaleiro da negociata (Knight of the post or knight of the cross-trade). Um ladrão, trapaceiro e mentiroso — claramente não é um elogio, a menos, é claro, que seja isso o que o vândalo queira ser.

Cifrário (Cipher). Um apelido da facção Ordem Transcendental, porque a maioria das pessoas não sabe do que estão falando.

Chapa (body). O jeito planar de se dizer "alguém".

D

Dar a chacota (Give 'em The Laugh). Fugir ou escorregar pelas garras de alguém. Roubar a casa de um tanar'ri e não ser pego estará dando a ele a chacota.

Dar o nó (Give the Rope). O que acontece com criminosos condenados que não conseguem dar a chacota na lei. Geralmente os ladrões são os únicos que usam esse termo.

Demente (Barmies). Os loucos, especialmente aqueles em Sigil, que foram "tocados" pela grandeza impossível dos planos.

Desconexos (Chaosmen). Um apelido para os Seguidores do Caos. Ele faz um bom trabalho ao descrever seu ponto de vista.

Desolado (Bleaker). Uma facção, um desses membros indiferentes da Cabala Desolada.

E

Enjaulado (Cager). Um nativo ou residente de Sigil.

Esfolado (Scragged). Preso ou apanhado.

F

Falecidos (Dustmen). Uma das facções de Sigil. Eles acreditam que todo mundo está morto. Veja o Guia do Jogador para os Planos para mais informações.

Factótum (Factotum). Um membro dedicado de uma facção.

Fator (Factor). Um dos conselheiros notórios do prócer ou um chapa que dedica sua vida à facção. Quando um prócer se retira (ou é retirado) um fator quem assume a posição.

Floreio (Garnish). Um suborno, como em "Dê ao funcionário mesquinho e irritante um floreio e ele vai embora"

Fora da cidade (Out-of-town). Como a frase abaixo, esta é usada pelos sigilianos para descrever um indivíduo que está nas Terras de Fora.

Fora de alcance (Out-of-touch). Fora dos planos exteriores. Um indivíduo que está no Plano Elemental da Água está "fora de alcance". Este vernáculo vem de Sigil, que é considerado o centro do multiverso por aqueles que adotaram esta frase.

G

Gaiola (Birdcage). Uma cela ou qualquer coisa que se compare a ela.

Gargalo (Blinds). Os becos sem saída dos labirintos, também significam qualquer coisa impossível ou sem esperança, como em "Ele acertará o gargalo se ele tentar mentir para o prócer".

Guvner (Guvner). Uma facção em Sigil que acredita que conhecer as leis físicas dará poder sobre tudo. Não é o tipo de gente com quem se discute lógica.

H

Harmonium (Harmonium). Uma facção dos planos. "Faça do nosso jeito ou de jeito nenhum", poderia ser o seu slogan.

I

Impiedosos (Mercykillers). Uma facção dos planos que acredita que há uma justiça absoluta.

Insira no registro (Put in the dead-book). Morto. Algumas pessoas têm outros "insira no registro"

J

Jaula (Cage, The). Este é um apelido comum para Sigil, usado pelos locais. Ele vem de gaiola (veja acima), então é um julgamento muito duro sobre o lugar.

L

Labirintos (Mazes, The). As pequenas armadilhas desagradáveis que a Donzela da Dor cria para possíveis ditadores. Também veio a significar qualquer punição particularmente bem merecida, como em "É o Labirinto para ele e não posso dizer que sinto muito".

M

Miserável (Sod). Uma alma infeliz ou pobre. Use-o para mostrar simpatia por um aspirante azarado ou use-o sarcasticamente para aqueles que se metem em confusão.

Morada (Case). A casa ou lugar onde mora um aspirado.

Música (Music). Um preço que um aspirado geralmente não quer pagar, mas tem que pagar de qualquer maneira. "Pague a música ou você nunca encontrará o caminho para fora daqui".

N

Negociata (Cross-trade). O negócio de ladrões, ou qualquer outra coisa ilegal ou obscura. "Uma escória de negociata" é um ladrão que provavelmente irritou os Impiedosos.

Notório (Notório). Isso é o que todos — homens, mulheres ou coisas — em Sigil almejam ser: alguém com dinheiro e influência. Os próceres são automaticamente considerados notórios. Não é formal chamar a si mesmo disso; é uma frase que os outros dão.

Novato (Namer). Alguém que pertence a uma facção apenas no nome, prestando atenção à sua filosofia, mas não realmente dedicado aos seus princípios.

P

Palerma (Addle-cove). Uma maneira não particularmente amigável de chamar alguém de idiota, como em "Você ouviu o que aquele palerma queria que fizéssemos?".

Pardieiro (Kip). Qualquer lugar em que um aspirado pode colocar os pés e dormir por uma noite, especialmente as casas falidas no Cortiço ou em outro lugar. Proprietários de boas estalagens ficam chateados se um colega chamar o lugar deles de pardieiro.

Parvo (Berk). Um tolo, especialmente um que se meteu em confusão quando deveria saber melhor.

Perdido (Lost). Morto. "Ele se perdeu" significa que ele não voltará sem ressurreição.

Perdidos (Lost, The). Uma facção nos planos apropriadamente chamada de Athar. Seus membros sustentam que não existem verdadeiros poderes. Os sacerdotes locais gostariam de vê-los se perderem, como o significado acima.

Pique isso (Pike it). Uma frase útil para todos os fins, como em "Pegue uma vara curta e pique, pungado"

Planar (Planar). Um ser nativo de um plano que não é um material primário. Trata-se de um ser vivente, não um postulante.

Poder (Power). Um ser de incrível força que atrai energia daqueles que o adoram e é capaz de conceder feitiços aos sacerdotes. Também chamado de divindade ou deus. Alguém com quem um chapa nunca deveria mexer.

Postulante (Petitioner). Um mortal que morreu e se uniu ao plano de seu alinhamento e/ou divindade sem memória de sua vida passada. O objetivo final de um postulante é tornar-se um com o plano que ele está ocupando, embora ninguém (nem mesmo o postulante) conheça toda a sombra disso.

Predestinados (Fated, The). Uma facção dos planos que sustenta que se eles têm algo é porque pertence a eles. Isso nem sempre é bom para os outros.

Primevo (Primer). Um nativo de um plano material primário (contrário de planar).

Primorosos (Primorosos). Uma facção dos planos que acredita que todos têm a chance de ser um poder.

Prócer (Factol). Líder de uma facção.

Proclamado (Proxy). Um poderoso servo de um poder - geralmente um ex-servo mortal desse poder.

Punga (Bub). Bebida, vinho ou cerveja que geralmente é ruim e barata.

Pungado (Bubber). Um bêbado, especialmente se ele ou ela caiu em tempos difíceis. Pungados não recebem qualquer simpatia da maioria das pessoas em Sigil.

S

Sangue (Blood). Qualquer pessoa que seja especialista, sábio ou profissional em seu trabalho. Um gladiador campeão pode ser um sangue, como um feiticeiro experiente. Chamar alguém de sangue é uma marca de alto respeito.

Sensitivos (Sensate). Apelido para a Sociedade da Sensação, uma facção. Seus membros acreditam que a vida precisa ser experimentada para ser entendida.

Signatários (Signers). Um apelido de facção para o Sinal Único. Seus membros imaginam que todos são o centro de seu próprio universo.

Soberanos (Indeps). Uma facção dos planos cujos membros vivem suas vidas como quiserem, sem fidelidade aos outros. Algumas pessoas acham que isso os torna indignos de confiança, mas são muito úteis como mercenários.

Sombra (Dark). Tudo o que é secreto é considerado sombra. "Aqui está a sombra", é uma maneira de dizer "eu tenho um segredo e vou compartilhar com você"

Sossega (Bar that). Uma maneira quase educada de dizer "cale a boca" ou "não fale sobre isso". É rápido e direto ao ponto, e pode ser usado como um aviso: "Sossega, Jannos, há Falecidos lá".

T

Toada (Chant, The). Uma expressão que significa notícias, fofocas locais, os fatos, os rumores ou qualquer outra coisa sobre o que está acontecendo. "Qual é a toada?" é uma maneira de perguntar as informações mais recentes que um vândalo ouviu.

Treta (Bob). O negócio de enganar alguém, seja em dinheiro, honra ou confiança. Um bom guia para Sigil vai avisar um aspirado quando alguém estiver tretando com ele. Os ladrões se gabam de que "trataram algum cabeça-oca na rua"

Troco (Jink). O objetivo dos pobres: dinheiro ou moedas. "Isso vai trazer muito troco!" para um floreio um pouco caro.

Trouxa (Clueless). As pessoas que simplesmente não entendem, geralmente são primevos. Chame um planar disso e é provável que haja uma briga. É também um adjetivo usado como "um primevo trouxa" ou "um parvo trouxa".

V

Vândalo (Basher). Uma referência neutra a uma pessoa, geralmente um bandido ou lutador.

Vira casaca (Turn stag). Trair alguém ou usar traição. Dizer "ele virou a casaca" é a pior coisa que pode ser dita sobre um aspirado

Notas da tradução

1. Gótico Perpendicular é um tipo de arquitetura.
2. A "Criação" dos Crentes também pode se referir a uma "Fonte" de onde tudo se origina.
3. "Falecidos" vem "Dustmen" que em tradução livre seria "Homens pó". Neste parágrafo são feitos diversos trocadilhos, mas que por necessidades de adequação de sentido tiveram suas traduções alteradas no português, isto é, com "Falecidos".
4. Laboratório de Ideias é a tradução mais comum do termo "Think Tank" que costuma se referir a instituições cuja função é a reflexão intelectual sobre assuntos, no geral, de política social.
5. Cifrário vem de "Cipher" que em inglês quer dizer uma pessoa disfarçada ou "secreta".
6. O sentido original seria: Quantos cortadores cortam cortadores cortando cortes.

Leis definem o multiverso. A maioria está na sombra, é claro, e muitas outras parecem injustas. Contudo, leis são leis e um sangue que as entende ganhará o poder definitivo.

— Hashkar,
Prócer da Fraternidade da Ordem

Leis é tolice e o caos, uma desculpa. Um corpo deve obrigar a obediência do movimento para operarem seus sapatos.

— Kasan, Filho do Syndicus de Leis
(Se acordo com a Redação de um jurado)

A paz é o nosso objetivo. Mas se precisar de uma pequena guerra para fazer os outros verem as coisas a nossa maneira, então assim será. É assim que nós alcançaremos a era dourada da harmonia universal.

- Sarin,
Prócer dos Harmonium

Quando corpo e mente são um, ação e mente são um.

– Rhys,
Prócer da Ordem Transcendental

Am? Eu não sou um prócer e isso não é uma facção. Somente um idiota miserável se algema a uma ideologia cega. Ninguém tem a chave para a verdade e ninguém me diz o que fazer. Entendeu?

— Zordo,
suposto membro da Liga Livre

O multiverso é um mortuário. Todo mundo está morto. Alguns apenas mais que os outros.

– Skall,
Prócer dos Falecidos

Todos nós, sencientes, procedemos do mesmo barro divino, moldado e remodelado à medida que ascendemos ao bem. Claro, se você falhar nos testes, a próxima coisa que você saberá será que você é um bololiso abissal.

- Ambar Vergroove,
Prócer dos Crentes da Criação

ERRAR É VERGONHOSO, PUNIR É DIVINO.

- ALLSHN NILESIA,
PRÓCER DOS IMPIEDOSOS

Bem vindo ao meu multiverso. Você é tudo que eu imaginei que seria.

— Darius,
Prócer do Sinal Único

Um chapa tem que fazer seu próprio destino. Misericórdia é apenas uma muleta para um miserável fraco.

— Rowan Darkwood,
Prócer dos Predestinados

Entropia é êxtase. O multiverso é suposto a desmoronar. Nós estamos aqui apenas para impedir os cabeças-oca de interferir.

— Pentar,
Prócer da Patrulha da Perdição

Os deuses são fraudes. A verdade incognoscível — talvez até o único poder verdadeiro — está além do véu.

— Terrance,
Prócer dos Athar

Pare de olhar para o significado do multiverso - ele não existe. Aceite o que vem e procure dentro pela verdade; todo o resto irá conduzi-lo a demência.

– Ikkar,
Prócer da Taibala Desolada.

Inale. Saboreie. Beba com seus olhos e escute com cada fibra da sua carne. As revelações vêm através da experiência.

— Erin Montgomery,
Prócer da Sociedade da Sensação

Proceres são para fascistas. Esmague as facções – todas elas são corruptas. Quebre-as e as reconstrua. Esta é a única maneira de encontrar a verdade.

– Membro anônimo da Liga Revolucionária

Advanced Dungeons & Dragons®

ACESSÓRIO

O MANIFESTO DO PRÓCER

por
Tim Beach, Dori Jean Hein e J.M. Salsbury

ABRA POR SUA CONTA E RISCO!

Este tomo é proibido na Jaula, parvo - apenas possuir já é um crime. Claro, isso o torna leitura obrigatória para aspirados cascudos. Qual prócer ficou demente e qual não está totalmente vivo? Quem está no topo da lista negra dos Teimosos e quem os Sensitivos espionam? Quais portais, magias e poderes podem um membro de facção usar para dar a seus inimigos a chacota? Pegue a toada aqui!

Desenvolvido para jogadores e Mestres de Mesa, O Manifesto do Prócer fornece um olhar secreto sobre as 15 facções de Sigil — os bandos cujas filosofias moldam o multiverso. Para cada facção entenda a sujeira de:

- **Histórias secretas, planos atuais e conflitos violentos.**
- **Sedes e esconderijos incluindo mapas detalhados e coloridos.**
- **Sangues que um vândalo provavelmente encontrará, do prócer para baixo.**
- **Habilidades novas e vitais para os fiéis a causa.**

ESTE TOMO PERIGOSO ACENDE UMA TOCHA EM MEIO À ESCURIDÃO... CUIDADO PARA NÃO SE QUEIMAR!

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.

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