

PLANE

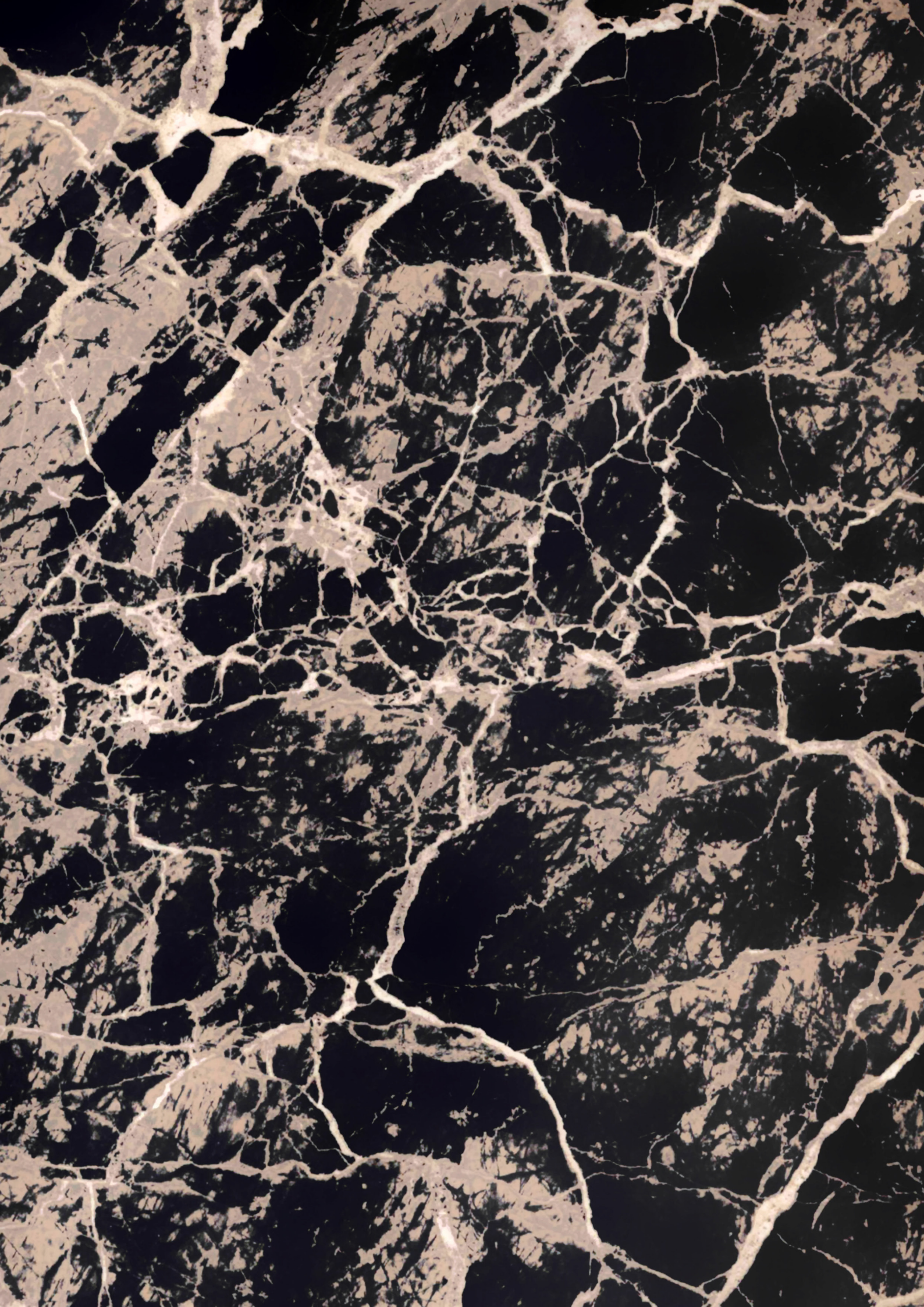


SCAPE

CENÁRIO DE CAMPANHA



GUIA  
DO  
JOGADOR  
PARA OS  
PLANOS



# Tradução PT-BR: Castellani

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

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

Versão desta Edição:  
Planescape - Guia do Jogador para os Planos  
V1.0

Diagramação PT-BR:  
Paulo César

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



# GUIA DO JOGADOR PARA OS PLANOS

## ÍNDICE

<b>BEM VINDO AOS PLANOS</b> .....	2	Bariaur.....	11
O Que é o Que e Onde Estão?.....	3	Githzerai.....	12
O Centro do Multiverso.....	4	Tiefling.....	12
A Unidade dos Anéis.....	4	Classes de Personagens.....	13
A Regra de Três.....	4	<b>FACÇÕES DOS PLANOS</b> .....	14
O Grande Design.....	4	Os Athar.....	16
O Plano Material Primário.....	4	Os Crentes da Criação.....	17
Os Planos Interiores.....	5	A Cabala Desolada.....	18
Os Planos Exteriores.....	5	Patrulha da perdição.....	19
Os Caminhos Entre os Planos.....	6	Os Falecidos.....	20
O Plano Etéreo.....	6	Os Predestinados.....	21
O Plano Astral.....	6	A Fraternidade da Ordem.....	22
As Terras de Fora.....	7	A Liga Livre.....	23
Sigil.....	7	Os Hamonium.....	24
<b>HABITANTES DOS PLANOS</b> .....	8	Os Impiedosos.....	25
Primevos.....	8	A Liga Revolucionária.....	26
Planares.....	8	O Sinal Único.....	27
Postulantes.....	9	A Socierdade da Sensação.....	28
Proclamados.....	10	A Ordem Transcedente.....	29
Poderes.....	10	Os Seguidores do Caos.....	30
Criando um Personagem.....	10	Os Forasteiros.....	31
Raças para Personagens.....	11	Benefícios Gerais da Facção.....	32

## CRÉDITOS

Designer: David "Zeb" Cook ♦ Editor: David Wise ♦ Coordenador de Projetos: Dori Jean Hein  
Artista da Arte da Caixa: Robh Ruppel ♦ Artista Conceitual: Dana Knutson ♦ Artista Interior: Tony DiTerlizzi  
Coordenador Gráfico: Sarah Feggstad ♦ Coordenador de Arte: Peggy Cooper  
Coordenador Eletrônico de Pré-Impressão: Tim Coumbe ♦ Tipografia: Angelika Lokotz  
Cartografia: Rob Lazzaretti ♦ Arte das Bordas: Robert Repp ♦ Design Gráfico: Dee Barnett, Dawn Murin  
Revisão: James M. Ward, Skip Willams, Michele Carter, Bill Slavicsek  
Design Review: Brian Kowal  
Tradução PT-BR: Castellani ♦ Diagramação PT-BR: Paulo César

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



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

*Bem-vindo, palerma! Bem vindo aos mundos além do seu mundo, a grande roda do cosmos. Este é um ótimo lugar! Onde mais pode um pobre miserável se misturar com os poderosos servos dos grandes poderes, ou velejar pelo oceano astral, ou visitar as cortes flamejantes da Cidade de Bronze, ou mesmo enfrentar demônios em seus próprios lares? Ei, bem-vindo às terras dos vivos e dos mortos!*

# BEM VINDO AOS PLANOS

*Então, por onde começar? Sigil é claro — não há outro lugar que vale a pena começar.*

*Sigil: a cidade dos portais.*

*Esta cidade é a porta de entrada para tudo e em todos os lugares que importam.*

*Adentrar um portal e entrar nas salas de Ysgard, ou por sua vez num determinado beco e descobrir o Abismo.*

*Existem mais portais em Sigil do que se pode imaginar; com todas aquelas portas, Sigil é um lugar útil — e mais um pouco.*

*Quer compartilhar uma bebida com um demônio, ou talvez discutir filosofia com um deus? Aqui pode acontecer no mesmo dia, na mesma tarde, até na mesma mesa — nada é improvável para Sigil. Pessoas estranhas abundam aqui, e qualquer um deles pode se mostrar aliado ou inimigo. Onde mais do que em Sigil, os humanos, elfos, anões, githzerai, bariaur e tieflings formarem grupos de aventureiros? Onde mais do que em Sigil pode um aspirado rico contratar um navio githyanki ou uma legião de mercenários yugoloth? Este é o lugar para viver... ou morrer.*

*Não é surpresa que todos os que estão lá fora querem entrar em Sigil! A Jaula seria uma pérola para qualquer príncipe tanar'ri ou senhor baatezu.*

*Claro, alguns maiores tentaram invadir a cidade, mas Sigil não está sem suas defesas. Aquela gaiola tem mais maneiras de fechar seus portais do que as pessoas conhecem. Então há os Labirintos, pequenos lugares desagradáveis de Sigil para pretensos ditadores. Aqueles que são pegos são estúpidos, pobres parvos — às vezes eles gritam tanto que um indivíduo mal consegue aguentar.*

*Mas há muito mais lá fora do que apenas Sigil. Saia da cidade e há os próprios planos: o trono dos deuses, o campo de batalha da eterna Guerra de Sangue e lar de mais horrores e maravilhas do que nunca existiram em qualquer mundo primário. Há cruzadas, façanhas, tesouros e mistérios*

*para manter um bando de aventureiros ocupados por séculos vindouros (embora por que um indivíduo gostaria de ir a alguns desses lugares estão além do raciocínio). De qualquer forma, tudo o que precisamos é da porta certa, então siga em frente!*

EN+Ã⊕ V⊕CÊ C⊕NSEGUIU  
CHEGAR, NÉ? E AG⊕RA V⊕CÊ  
SE ACHA DURÃ⊕ P⊕RQUE P⊕DE  
LANÇAR ALGUMAS M̄AGIAS  
E V⊕AR P⊕R AÍ N⊕ SEU  
C⊕RDÃ⊕ DE PRA+A? BEM,  
EU +ENH⊕ ALG⊕ A LHE  
DIZER, SEU PARV⊕. EU  
VIV⊕ AQUI E JÁ NASCI  
DURÃ⊕. EN+Ã⊕, P⊕R QUE  
V⊕CÊ SIMPLEMENTE NÃ⊕  
V⊕A DE V⊕L+A PARA CASA?  
— TAVIS, ⊕ SAQUEAD⊕R, SAUDAND⊕  
A UM VIAJAN+E AS+RAL EM SIGIL

TUDO DEPENDE DE  
ONDE VOCÊ FICAR.

— PARA+THON, SIGNATÁRIO

## ⊕ QUE É ⊕ QUE É ⊕ ONDE ESTÃO ⊕

Antes de pisar através de qualquer portal, um indivíduo precisa ter uma rápida lição da cosmologia – como o resto dos vândalos procurando saber como as coisas são? Em primeiro lugar, é importante saber apenas o que é um plano. Para os tipos filósofos sérios, um plano é um mundo ou uma coleção de mundos, que opera de acordo com suas próprias leis particulares, incluindo aquelas que afetam magia, gravidade, e até mesmo os costumes do lugar. Em alguns destes planos, as leis de “acima” e “abaixo” não são a mesma coisa; em outros, magias de evocação produzem resultados diferentes; e em outros lugares, comportando um pouco fora de linha com os poderes do lugar fazendo resultados sinistros.

Planos são imensos e infinitos, em todo caso eles são apenas chamados planos, ou estão limitados por fronteiras definidas sendo chamados semiplanos. O número exato de planos é desconhecido e provavelmente infinito, e viajantes planares sabem de apenas três principais categorias: o Plano Material Primário, os Planos Interiores e os Planos Exteriores.

Ainda assim, esses três têm espaço mais do que suficiente para um grande número de planos diferentes.

Para aprender sobre o multiverso planar, há três básicas regras para lembrar:

- ◆ O Centro do Multiverso
- ◆ A União dos Anéis
- ◆ A Regra de Três

Estas verdades descrevem muito bem a estrutura de todos os universos, gerando um bom aprendizado sobre eles!



## ⊕ CEN+RO ⊕ D ⊕ MUL+IVERS ⊕

Geralmente, é perturbador para vândalos do Material Primário quando eles ouvem que seu pobre mundo não é o centro do universo, e é por isso que eles são co-



nhecidos pelos planares como trouxas (veja a página 31). Membros de uma facção chamada Signatários (veja a página 27) podem argumentar de outra forma, mas pessoas inteligentes dizem que não há nenhum centro específico para o multiverso planar. Em vez disso, tudo depende de onde você está. Pessoas em Sigil verão a Cidade dos Portais como o centro do multiverso, pessoas no Plano Material Primário dirão que seus próprios mundos são o centro do universo, e um efreet irá gabar de que a Cidade de Bronze é o centro de tudo. A coisa é, talvez eles estejam todos certos e talvez estejam todos errados.

Talvez eles estejam certos, porque — o multiverso sendo infinito pela maioria dos padrões — não importa onde você esteja, *aquele* é o centro de todas as coisas. Os Signatários tem mudado a ideia em torno de uma filosofia: “Eu estou sempre no centro do multiverso; portanto, eu devo ser o centro de todos os universos”, eles dizem. É claro, os Signatários não são muito certos, porque pela lógica todos estão no centro do multiverso. (Os Signatários resolvem este paradoxo ignorando-o.)

Em contundentes palavras, o fato é que não há qualquer lugar em todo multiverso que seja mais importante do que qualquer outro. Por exemplo, Mystara no Plano Material Primário não é o mais poderoso, influente, e importante ponto do multiverso; ele não a razão para todos os outros planos e poderes existirem. Ora, as incontáveis camadas do Abismo exalam o fedor do Mal em si, mas exatamente nenhum outro dos Planos Exteriores os reverência, independente do que os demônios irão reclamar!

Alguns lugares — como Sigil — são mais úteis que outros. Só porque ele é não o centro do universo, não ache que isso não é importante, parvo.

## A UNIDADE D ⊕ S ANÉIS

Um anel é uma coisa sem um começo ou fim. Lembre-se disso, porque os anéis são a segunda chave para entender os planos. Tudo aparece em anéis. Sigil é um anel, as Terras de Fora são muitos anéis, os Planos Exteriores formam um anel, os Planos Elementais formam um anel — esta é a maneira do multiverso, entendeu?

Nos Planos Exteriores, a *Grande Estrada* é a borda do anel, e todos os planos são suas pedras preciosas. Seguindo a Grande Estrada, Mecânus leva até Aqueronte, Aqueronte leva a Baator, Baator leva a Gehenna, e assim por diante. Ao seguir a estrada, a ordem nunca muda.

Ao lado, os poderes também pensam em anéis — círculos sobre círculos de lógica que vão a lugar nenhum. Um indivíduo sempre tem que tomar cuidado com suas armadilhas infinitas.

## A REGRA DE TRÊS

“Coisas, boas vêm em três”, dizem eles. Bem, então faça coisas ruins. De qualquer maneira, o número 3 é importante — alguns dizem que tem poder. Coisas fora daqui tendem a acontecer em três, como Material Primário, Planos Interiores e Exteriores; Bem, Mal e Neutralidade; Ordem, Caos e Neutralidade; até primevos, planares e postulantes (veja página 9). Veja duas coisas e pergunte: “Onde está a terceira?”

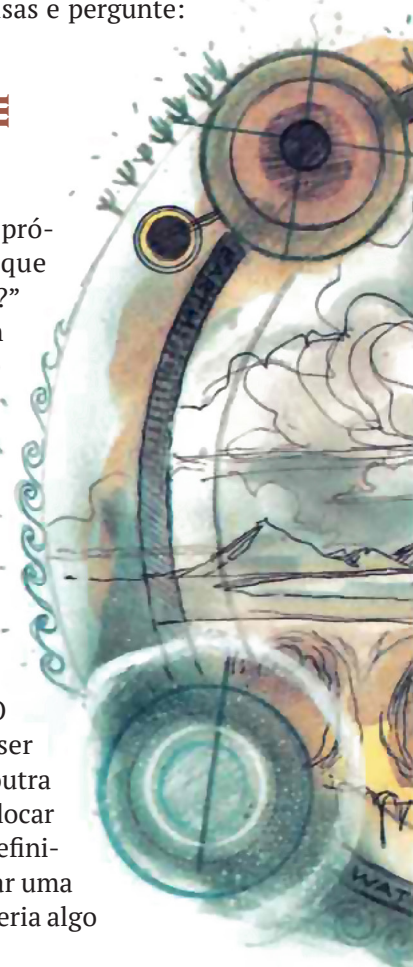
## ⊕ GRANDE DESIGN

Certo, filosofia suficiente. A próxima pergunta é: “Como é que todo o multiverso se encaixa?” Bem, isso depende de quem é questionado. Um *Desolado* (veja página 18) vai dizer que não é nenhum esquema, enquanto um *Primoroso* (veja página 17) dirá algo sobre as glórias celestiais e similares. Nenhum deles responderá a questão diretamente. Talvez a melhor coisa a fazer é procurar um forte dos *Guvners* (veja página 22) e perguntar-lhes. (O fato é, da sua resposta não ser melhor do que de qualquer outra pessoa, mas eles gostam de colocar as coisas em categorias bem definidas, e, pelo menos, que vai dar uma clara imagem). Sua resposta seria algo como isto:

Há três (lembra-se da *Regra de Três*?) divisões básicas do multiverso: o Plano Material Primário, os Planos Interiores e os Planos Exteriores. Embora eles estejam todos conectados a cada outro em uma variedade de maneiras, é mais fácil imaginá-los separados uns dos outros.

## ⊕ PLANO ⊕ MATERIAL PRIMÁRIO ⊕

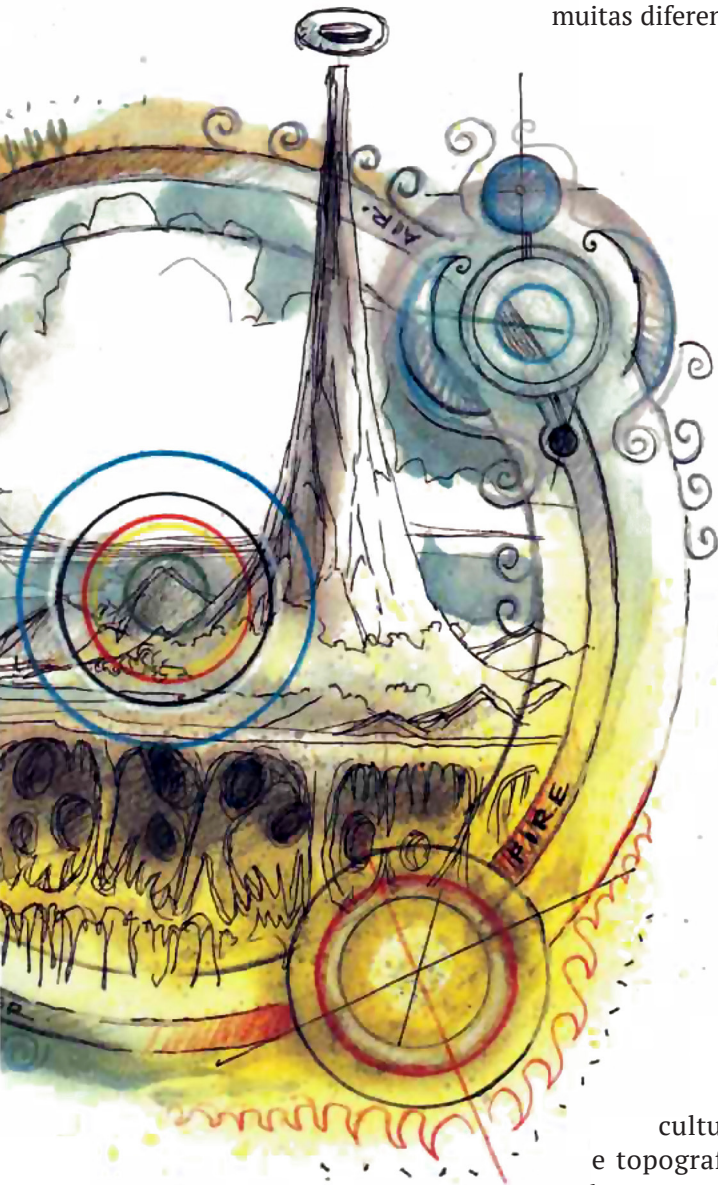
O Material Primário é apenas um plano, mas que contém muitos *mundos* individuais. Um mundo pode ser simples-



mente um único planeta ou ele pode ser um completo sistema com planetas, luas, asteroides, cometas, estrelas, e muito mais. Cada mundo é selado como uma bolha em sua própria *esfera de cristal*, e essa esfera está suspensa em um vapor âmbar chamado *phlogiston*. (Aqueles que sabem podem viajar de esfera para esfera através do *phlogiston* por um processo conhecido como *velejar mágico*, mas isso não é nem aqui nem lá.)

Alguns dos os mais conhecidos mundos no Plano Material Primário são Toril com suas Lágrimas de Selune e Krynn com suas três luas e suas estrelas desaparecidas.

Aqueles e todos os outros são únicos lugares com muitas diferentes



culturas e topografias celestes, mas eles são todos claramente chamados “mundos”, apenas o mesmo. Na verdade, qualquer mundo que não é planar pode ser encontrado em algum lugar sobre o Plano Material Primário, desde que você saiba onde olhar. Os mundos e ocupantes do Material Primário contrastam com base no atual desenvolvimento da cultura, ciência, magia e evolução natural.

## OS PLANOS INTERIORES

Estes são os anéis dos elementos, o matéria de construção do Plano Material primário. São — você adivinhou — três categorias dentro dos Planos Interiores: os principais Elementais, os Paraelementais e os Quasielementais.

Os Planos Elementais consistem em seis universos dominantes : Fogo, Ar, Terra, Água, Energia Positiva e Energia Negativa. Onde estas formas se encontram estão os planos Paraelementais e Quasielementais. Os Planos Paraelementais existem, onde a Terra, Ar, Fogo, e Água funde-se uns com os outros. Os Planos Quasielementais são criados entre as fronteiras dos Planos Positivo e Negativo, entre os elementos básicos de Terra, Ar, Fogo, e Água.

Os Planos Elementais são melhores descritos como extremamente “simples”. Cada plano é baseado em torno de seu elemento particular, para a quase exclusão de tudo o mais — o Plano do Fogo é preenchido com fogo e criaturas de fogo, o Plano da Terra é preenchido com terra e seres parecidos com rochas, e assim por diante. Para a maioria dos primevos e planares, viagem e sobrevivência nos Planos Elementais não é fácil.

## OS PLANOS EXTERIORES

Os Planos Exteriores compreendem o maior de todos os anéis, pelo menos de acordo com a maioria dos planares. Primevos e elementais tendem a discordar, mas eles simplesmente não querem reconhecer a glória deste reino. Os Planos Exteriores são o lar dos poderes, divindades que por algum motivo tenham interesse nas vidas de mortais. Fora daqui pode ser encontrados deuses, semideuses, e demônios, juntamente com postulantes, planares, e uma série de outras criaturas.

Como mencionado, os Planos Exteriores estão dispostos em um anel imenso e cada plano é seu próprio universo. Alguns têm limites, outros são infinitos. Cada plano está ligado aqueles adjacentes a ele por portões fixos — as pessoas chamam esse caminho entre eles de A Grande Estrada. Com um mapa para os portões, um indivíduo pode viajar por toda a circunferência dos Planos Exteriores. Claro, se os demônios não obtê-lo primeiro...

Onde os mundos materiais-primários variam pelo desenvolvimento natural, técnico e mágico, e os Planos Elementais contrastam por substância, os Planos Exteriores diferem pela *moralidade*. Cada um está sintonizado com uma tendência particular, e os parvos e os terrenos dentro deles refletem sutil ou abertamente essa tendência. Os poderes também escolhem suas casas dentro dos planos de suas próprias tendências. O Limbo é caótico e em constante mudança, Mecânus é rígido e organizado, o Monte Celestia é pacífico e o Abismo é brutal e mortal.

Os Planos Exteriores são divididos em (é claro) três grupos principais: os Planos Superio-



ES+ÉRIL? SIM,  
MAS NINGUÉM CRUZA  
⊕ VAZI⊕ DE PRA+TA  
SEM ⊕ NØSS⊕ CØNHECIMEN+⊕.  
— SIVISK IMCHAL,  
GI+HYANKI

res do Bem, os Planos Inferiores do Mal e os Planos Limites de Neutralidade. Aqui está um bom conselho: os Planos Inferiores são o local da sempre furiosa *Guerra Sangrenta*, o anárquico conflito que está se alastran-

do para a eternidade entre os tanar’ri e os baatezu. Eles não são lugares onde um tolo possa passar através e sair vivo.

## ⊕ OS CAMINHOS ENTRE ⊕ OS PLANOS

Há mais lá fora do que apenas os três grupos de planos, no entanto. Eles não estão todos grudados uns contra os outros, agradável e apertado. Há estradas e rios entre eles, ligando livremente o multiverso. Afinal, como um indivíduo faria para se locomover sem caminhos? O fato é que há três maneiras de se mover em torno dos planos (não incluindo passar através dos portais de Sigil, que podem instantaneamente te levar para qualquer lugar que você queira ir). Todos os três métodos de viagem têm seus usos, porque nem todas as três formas estão sempre lá.

### ⊕ PLAN⊕ ETÉREO

O Etéreo é o canal entre o Plano Material Primário e os Planos Interiores. Cada lugar no Primário é tocado pelos vapores do Etéreo, e cada ponto dos Planos Interiores também fazem parte da rede fantasmagórica. Mesmo sabendo que lá não vai lhe fazer muito bem, contudo — ele possui o poder para quebrar a parede entre os planos. Magias e itens mágicos podem fazer isso, se um parvo os conseguir. Então, os *vórtices* — raros lugares onde os Planos Elementais sangram direto no Material Primário — pode-se pegar um atalho em toda jornada, carregando um miserável por uma via a partir

do Primário para um dos Planos Interiores, ou talvez até mesmo de volta novamente. (Um vulcão é um típico local para encontrar um vórtice para o plano do Fogo, por exemplo.)

Algumas pessoas dizem que o Etéreo Plane é um grande vazio enevoadado com nada ali. Essa é uma maneira de dizer dos mentirosos, porque o Etéreo é realmente um lugar ocupado.

Por suas bordas (é infinita e toca tudo, mas ele ainda tem algumas arestas), um companheiro pode ver a vizinhança dos planos. Mova-se pela borda de seu plano, para o Etéreo Profundo, e ele é como um oceano. Um indivíduo pode nadar pelas ligas sem tocar em nada e, em seguida, de uma forma súbita, encontrar uma ilha flutuante na névoa. Estes são os semiplanos, pequenos mundos compactos com suas próprias regras e realidades. Às vezes Sigil cospe um destes para fora no comando da Donzela da Dor — prisões especiais chamadas de *Labirintos*, onde ela obtém conquistadores — e alguns semiplanos são “evoluídos” por arcanos. A maioria deles são seguros o suficiente, mas há rumores de um sendo um lugar de absoluto terror — algumas pessoas nunca retornam deste lugar.

### ⊕ PLAN⊕ ASTRAL

O Astral é o que se precisa para partir do Material Primário para os Planos Exteriores. No Primário ele toca cada lugar, como o Plano Etéreo, ainda que estes dois planos — Astral e Etéreo — *nunca* se encontram. O Plano Astral também se conecta a cada um dos os Planos Exteriores, fornecendo a um indivíduo o conhecimento de onde encontrar a porta.

Algumas pessoas dizem que viajar no Plano Astral é o mais difícil de todos. A maioria desses seres são primevos, que têm de lidar com cordões de prata para amarrá-los em seus corpos deixados no Primário. Planares não tem esse problema, é claro, mas isso ainda não torna mais fácil a travessia dos limites do reino Astral. A melhor maneira é pela *Magia Astral*, concedida pelos poderes para seus servos especiais. Os arcanos preferem dispositivos mágicos. As rotas mais diretas são através de *canais* e *poços de cores*, que podem lançar um indivíduo em linha reta a partir do Material Primário a qualquer um dos Planos Exteriores.

Embora pareça vazio, o Plano Astral é um lugar muito ocupado. Os viajantes têm de estar preparados para lidar com os githyanki, porque o vazio de prata é a sua casa. Enormes fortalezas cheias com sua raça pairam a deriva através das correntezas prateadas, e os navios githyanki podem ser avistados navegando no Plano Astral. Os githyanki também não estão sozinhos. Há outras coisas maiores e mais cruéis do que eles, como encouraçados astrais, baleias astrais, e ilhas formadas a partir dos decadentes cadáveres de antigos poderes. A maioria dos viajantes trata este plano como um bom lugar para sair rapidamente.

## AS TERRAS DE FØRA

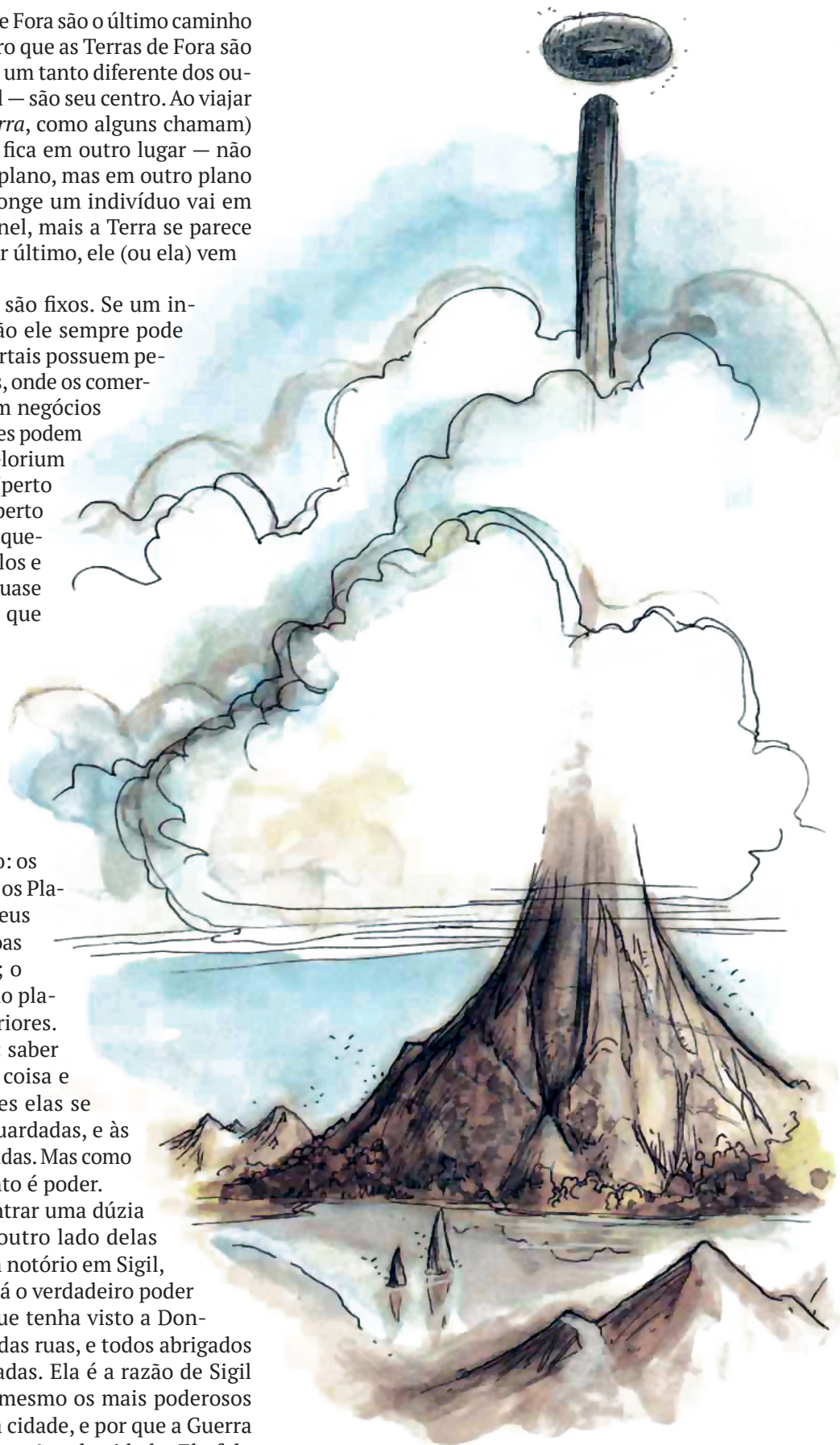
Com Sigil no centro, as Terras de Fora são o último caminho para os Planos Exteriores. Claro que as Terras de Fora são um dos Planos Exteriores, mas um tanto diferente dos outros. Elas não são parte do anel — são seu centro. Ao viajar pelas Terras de Fora (ou *A Terra*, como alguns chamam) eventualmente um indivíduo fica em outro lugar — não apenas em outros lugares no plano, mas em outro plano inteiramente. Quanto mais longe um indivíduo vai em direção a um plano sobre o anel, mais a Terra se parece com aquele plano, até que, por último, ele (ou ela) vem a um portão entre aqui e lá.

Fora da Terra os portões são fixos. Se um indivíduo sabe o caminho, então ele sempre pode encontrar o portão. Muitos portais possuem pequenas cidades próximas a eles, onde os comerciantes e mercenários que tem negócios com habitantes além dos portões podem atendê-los — cidades como Glorium (perto Ysgard), Praga Mortal (perto do Abismo), e Caixa Torácica (perto de Baator). Alguns deles são pequenos burgos realmente tranquilos e seguros, enquanto outros são quase tão horríveis como os planos que antecedem.

## SIGIL

Vale a pena repetir: Sigil não se parece com nenhum outro lugar, em qualquer lugar! Nesta cidade há portas para todos os lugares no multiverso: os mundos do Material Primário; os Planos Para e Quasielemental e seus homólogos Elementais; as névoas do Etéreo e seus semiplanos; o vazio de prata do Astral; e todo plano e camada dos Planos Exteriores. Aqui está o grande problema: saber que as portas existem é uma coisa e encontrá-las é outra. Às vezes elas se movem, às vezes elas estão guardadas, e às vezes elas estão apenas escondidas. Mas como toda facção sabe, conhecimento é poder.

Saber apenas onde encontrar uma dúzia de portas e o que reside no outro lado delas não fazem de um aspirado um notório em Sigil, no entanto. Um parvo não verá o verdadeiro poder sobre as Terras de Fora até que tenha visto a Donzela da Dor flutuante através das ruas, e todos abrigados com lâminas brilhantes e afiadas. Ela é a razão de Sigil permanecer segura, pois até mesmo os mais poderosos vândalos ficam respeitosos na cidade, e por que a Guerra Sangrenta não atravessa os portões da cidade. Ela fala para ninguém, e ninguém fala com ela, porque aqueles que tentam são tidos como estúpidos.



Muitos miseráveis do Material Primário ficam espantadas ao ver quantas pessoas vivem fora dali. Pobres parvos, eles apenas não aprenderam que eles são não o centro do universo. Claro que há muitas pessoas nos planos, porque esta é a sua casa! Todos aqui fora podem ser classificados como *primevos*, *planares*, *postulantes*, *proclamados* e *poderes*, e apenas quem é quem faz uma grande diferença. Ninguém pagará por confundir um planar com um postulante.

# HABITANTES DOS PLANOS

## PRIMEVOS

“Primevos” é uma maneira educada de nomeá-los — com mais frequência, eles são chamados de *Forasteiros* ou *Trouxas* (veja página 31). Os primevos são viajantes mortais nascidos em qualquer mundo no Plano Material Primário que, desde então, se aventuraram além

de seu estreito reino. Eles são geralmente humanos, elfos, anões e coisas do gênero, mas não seja rápido demais para rotular al-

guém como primevo ou qualquer outra coisa. (Ai

do parvo que chamar um githzerai de primevo!) A maioria dos primevos são apenas visitantes em jornada pelos planos por algum determinado propósito, mas alguns são aventureiros que já criaram mercados permanentes nos planos, na maioria das vezes em Sigil. Uns poucos privilegiados colonos são encontrados espalhados pelos Planos Exteriores (principalmente nos alcances superiores), e arcanos primevos gostam de criar semiplanos no Etéreo, mas não é muito comum.

Os Primevos tem uma grande vantagem sobre o povo local: eles não são suscetíveis à magia relacionada ao plano. Parece que, enquanto os planares são sensíveis a magias que protegem, convocam ou banem, os primevos são completamente imunes. Um *Convocar Criatura* nunca irá arrastar primevos em um momento inesperado, e uma *Palavra Sagrada* não irá lança-los de volta para o seu mundo material primário. Mesmo uma *Proteção Contra o Mal* não os considera criaturas extraplanares.

Isso basta para tratar primevos com respeito, mesmo se possuírem uma carga de ideias peculiares. Vindos para os planos para obter poder, alguns primevos poderiam ferver o sangue de um miserável apenas olhando de lado para ele. Claro, nem todo primevo é poderoso, mas o problema é que, com seus hábitos engraçados, não há nenhuma maneira de saber. Lembre-se, a maioria dos primevos não sabe a postura do lugar. Eles principalmente acham que seu pequeno mundo é o centro do universo, e também nunca ouviram falar da Regra de Três ou a União dos Anéis. É provável que pensem que só porque uma coisa tem chifres, é malvado. Eles podem ser simples cordeiros para os treiteiros, mas verdadeiramente sensíveis, e aprendem o que já foi tido, por isso cuidado ao lidar com um primevo, no mínimo, até que ele mostre o que tem.

## PLANARES

A maioria das pessoas fora daqui são planares, nascidos e criados nos planos. Planares não são todos monstros horríveis ou algo assim; isso é um erro que alguns primevos verdes estão propensos a fazer. Planares

ÁGUAS PROFUNDAS?

NUNCA OUVIU FALAR.

— PRÓCER PENTAR,  
PATRULHA DA PERDIÇÃO

MECÂNUS? MINHA CASA.

É UM ÓTIMO

LUGAR — TODO MUNDO

SABE QUAL É

SEU PAPEL.

— PRÓCER HASHKAR,  
GUVNER



que resulta em esquecimento. O fato é que eles não podem ser ressuscitados se mortos em casa; uma vez morto, as essências dos postulantes são mescladas com o plano, mas eles descobriram que é melhor do que a não-existência. Ainda assim, um poder deve aumentar um exército agora e, em seguida, eles podem ser postulantes que enchem suas fileiras, mas essa é a única maneira que eles nunca deixarem sua casa — sob ordens do chefe. Os postulantes tendem a ver todas as coisas como um teste de caráter. Eles não são ansiosos para morrer, mas terão um risco para promover seus próprios objetivos. Por exemplo, um postulante guerreiro em Ysgard vai destemidamente apressar-se em batalha, pois o combate é a gloriosa e correta coisa para ele para fazer.

Postulantes nunca são personagens dos jogadores, mas eles muitas vezes aparecem como 0 ou 1º nível de PdMs. Eles não podem ganhar níveis adicionais ou habilidades a

**DEUSES** menos que sejam elevados ao posto de proclamados. **PR⊕TEGEM-N⊕S D⊕ +ÉDI⊕ QUE É MECÂNUS!** Em uma campanha de Planescape, os postulantes preenchem os papéis desempenhados pelos plebeus nos mundos materiais primários: senhorios,

noivos, espões, fazendeiros, guardas, etc. Postulantes não são idênticos aos plebeus, porém, eles sempre têm um objetivo maior em mente (ou seja, a fusão com o plano em que eles residem).

## PR⊕CLAMADOS

Alguns Forasteiros acham que cada planar é um proclamado, o que simplesmente não é verdade. Proclamados são esses seres — primevos, planares, e até mesmo postulantes especialmente escolhidos para atuar como agentes dos poderes. Normalmente, o indivíduo escolhido é transformado em uma criatura favorecida pela divindade — em um rutterkin maligno ou um deva bondoso, por exemplo. Em raras ocasiões, o ser não é transformado, mas é agraciado com poderes especiais. Proclamados são servos *absolutos*, obedecendo totalmente aos desejos de sua divindade como é apropriado para a tendência. Aqueles dos poderes bondosos são inabalavelmente leais e obedientes, e aqueles dos poderes malignos são extremamente difíceis e complicados, mesmo para os seus mestres. Nos Planos Superiores, um proclamado sabe que pode se elevar ainda mais através de um bom serviço. Nos Planos Inferiores, um proclamado geralmente prospera ao encontrar inteligentes e desagradáveis maneiras para criar uma abertura até a superioridade.

Proclamados são não personagens dos jogadores a menos que um poder intencionalmente fazer-lhes um. Normalmente eles são PdMs de elite que servem aos poderes. Suas habilidades são especificamente concedidas pela divindade que fez dele um proclamado, por isso suas

habilidades irão variar de acordo com o âmbito de sua atribuição. Proclamados podem junte-se a grupos de personagem dos jogadores por um curto tempo, ou podem se opor a eles.

## P⊕DERES

Finalmente, há os poderes. Entenda os *Poderes*: as divindades que presidem sobre os planos. Agora, o Athar (veja a página 16) afirma que simplesmente não há deuses, mas isso não importa se eles estão certos ou errados, porque os poderes definitivamente existem. Uma vez mais, eles possuem mais poder em seus polegares (aqueles que têm polegares, claro) do que qualquer mortal nunca terá, por isso cuidado em como você os chama, parvo, porque os poderes podem ter temperamentos delicados. Eles podem virar um homem do avesso e ainda deixa-lo vivo, ou enviá-lo para a mais profunda camada do Abismo com uma única metade de um mapa.

Na verdade, os poderes não tem muito interesse nas atividades dos Planos Exteriores como eles tem pelo Material Primário (exceto nos Guerreiros Sangrentos). Eles parecem obter a sua força principalmente a partir dos mundos daquele plano, sugando a energia de seus adoradores lá. Sem essa energia eles morrerão — como um imortal *pode* morrer. Obter um deus morto não é fácil, porém, desde que primeiro não haja um único adorador deixado em um único mundo material primário. (Não é uma simples tarefa, hein?) Logo antes de morrer, um poder enfraquece ao ponto de seu corpo ser lançado para fora dos Planos Exteriores sendo deixado a deriva no Plano Astral. Ele pode se agarrar a vida para sempre ou pode cair em uma decadência imortal — partindo para o reino de algum deus supremo. Isso não é o destino da maioria dos poderes que vislumbram adiante para permitir isso, se eles puderem se ajudar. (Claro, eles são usados para ser o maior peixe no mar, então quem pode culpá-los?)

Não é que os poderes ignoraram seus adoradores nos Planos Exteriores. Uma divindade tem de se proteger das relações com seus companheiros, para que seus seguidores clérigos vagantes dos planos também possam obter magias e poderes concedidos, e eles podem até mesmo recrutá-los para ajudar com uma missão especial. Seria uma grande honra ser um escolhido para uma rápida incursão em Baator, apenas para recuperar uma flor ou um absurdo qualquer que seja necessário. Ainda assim, há um preço maior por dizer “Não”, então é uma honra que a maioria dos sacerdotes não recusa.

## CRIAND⊕ UM PERSONAGEM

Antes de seguir quaisquer passos para criar um personagem do jogador, pergunte ao Mestre o tipo de campanha que ele planeja executar, como o tipo de campanha afeta a escolha de raças e classes. As opções para uma campanha de Planescape são:

◆ **AMBOS OS PERSONAGENS PRIMEVOS E PLANARES.** Esta é a opção mais ampla, permitindo que o Mestre execute aventuras em qualquer lugar no multiverso. Todos os produtos

de Planescape são projetados neste estilo. Jogadores com esta opção podem escolher entre as raças, classes, e kits permitidos em ambas as configurações de Planescape ou aqueles de qualquer mundo material primário (desde que o Mestre permita). No entanto, os jogadores devem escolher em ser um primevo ou um planar. Neste tipo de campanha, um personagem pode ser um meio-elfo ranger de Toril, outro pode ser um bariaur paladino das Terras Selvagens, um terceiro um gnomo engenheiro de Krynn, e assim por diante. Todas as raças são encontradas em Sigil, a porta de entrada para os planos.

◆ **APENAS PERSONAGENS PRIMEVOS.** No presente caso, o Mestre tem a intenção de usar o cenário de Planescape para aventuras simples e únicas. Os personagens e facções apresentados neste livro não podem ser utilizados para criar personagens do material primário. Em vez disso, os personagens dos jogadores podem ser de qualquer raça, classe e kit permitidos na campanha base do material primário. Por exemplo, um personagem usando o cenário de Dark Sun como base poderia ser um gladiador meio-gigante ou um preservador humano, mas não um sacerdote githzerai ou um guerreiro bariaur da facção dos Falecidos.

◆ **APENAS PERSONAGENS PLANARES.** Aqui o Mestre tem a intenção de usar o cenário de Planescape exclusivamente, de modo que os personagens estão restritos a raças planares.

## RACAS PARA PERSONAGENS

Uma vez que o Mestre tenha indicado o estilo da campanha que ele deseja mestrar, os jogadores podem avançar para a seleção de uma raça para o seu personagem. As raças disponíveis estão listadas abaixo. Descrições de novas raças (indicadas por itálico) estão a seguir.

### TABELA DE RACAS DE PERSONAGENS PLANARES

Planares	Primevas
<i>Bariaur</i>	Anão
Meio-Elfo*	Elfo
Humano	Gnomo
<i>Tiefling</i>	Meio-Elfo
	Halfling
	Humano
	Qualquer raça opcional de um mundo material primário

\* Meio-elfos planares são o resultado de uma união entre um ser humano planar e um elfo primevo (como se eles já não sofressem de uma crise de identidade!).

## BARIAUR

O bariaur é um tipo de centauro dos Planos Superiores, mas é quase um centauro. Na aparência, é uma combina-

ção de homem e carneiro ou mulher e ovelha. Aproximadamente de tamanho humano, possui o corpo de uma grande cabra e o torso e os braços de um ser humano. A cabeça é uma mistura de humano e animal. Os machos têm um par de chifres de carneiro, mas as fêmeas não os possuem.

MELHOR É  
LUTAR COM  
UM GIGANTE DO QUE  
TROCAR CHIFRES  
COM UM BARIAUR.  
— PROVÉRBIO  
YSGARDIANO

Bariaurs tendem a ser exigentes quanto a sua aparência. Eles costumam usar camisas, jaquetas, blusas, coletes e cintos de couro, mas isso é uma questão de gosto pessoal, em vez de decoro. Eles também tingem, cortam, e raspam suas peles para fazer-se parecer mais atraentes, pelo menos aos semelhantes. A aparência muitas vezes é adornada com joias penduradas a partir dos chifres ou tecidos em seu lanoso cabelo.

Bariaurs são muito despreocupados. Para alguns eles parecem irresponsáveis, mas é seu poderoso desejo de viajar que faz com que eles pareçam instáveis. Cidades de bariaurs não são conhecidas, e alguns bariaurs fazer qualquer coisa como uma casa permanente. Eles não se reúnem em manadas de sua própria espécie, mas os mais destemidos andam lado a lado com outros de sua própria espécie ou com grupos de aventureiros. Bariaurs sedentários escolhem uma vida pastoral, tratando rebanhos de ovelhas, vigiando terras e prados, e agindo como guardiões do deserto. Isto não quer dizer que não vão ser encontrados em cidades, mas esses miseráveis geralmente irão visitar fora de vistas curiosas ou em negócios.

Muitos bariaurs são encontrados nas planícies de Ysgard, com pequenas populações no plano das Terras Selvagens, Elísio e Arbórea. A maior parte da raça é caótica, mas o personagem do jogador pode ser de qualquer tendência não-maligna. Bariaurs são sociais e extrovertidos, amigos de estranhos, mas não tolos confiáveis. Eles são conhecidos por serem lutadores ferozes, e particularmente odeiam gigantes, muitas vezes saindo de seu caminho para atacar essas criaturas.

Todos os bariaurs possuem infravisão (alcance de 18 metros) e uma taxa de movimento de 15. Eles geralmente fazem um ataque por rodada, mas os guerreiros podem exceder essa limitação à medida que aumentam de nível. Todos os bariaurs são herbívoros, e até mesmo o pensamento de comer carne é revoltante para a maioria deles.

Os bariaurs possuem habilidades especiais que variam de acordo com o sexo. Os machos ganham um bônus de +1 em Força e Constituição, mas sofrem uma penalidade de -1 em Sabedoria e Destreza. Os machos jovens adultos nunca estão desarmados, isso é quando seus chifres começam a crescer. Um bariaur macho sempre pode chifrar infligindo 1d8 pontos de dano (mais bônus de Força), triplicando este resultado se percorrer ao menos 9 metros em linha reta. No entanto, se o acerto for bem-sucedido, o personagem bariaur deve ter sucesso num teste de resistência contra

sopro-de-dragão ou sofrer o mesmo dano que o alvo. A criatura alvo é derrubada em 50% das vezes, se o tamanho for M ou menor.

As fêmeas ganham um bônus de +1 em Inteligência e Sabedoria, mas sofrem uma penalidade de -1 em Força e Destreza. Na falta de chifres, elas não possuem a capacidade especial de combate dos machos, mas possuem sentidos aguçados e uma intuitiva resistência à magia. Seus agudos sentidos de olfato e audição dão um bônus de +2 em testes de surpresa, desde que o oponente tenha cheiro ou faça barulho, e elas ganham um bônus de +3 em testes de resistência contra magia.

Bariaurs machos podem ser guerreiros, rangers, paladinos ou sacerdotes. Bariaurs fêmeas podem ser guerreiras, sacerdotas ou arcanas. Um bariaur pode atingir o 13º nível em qualquer classe.

## GI+HZERAI

Esta raça de misteriosos humanoides agora vem a partir do plano do Limbo, mas os githzerai se originaram no Plano Material Primário, de um lugar chamado Gith. Sua história é quase esquecida,

GI+HZERAI, GI+HYANKI, mas em suas raízes há um antigo ódio contra devoradores e suas raças parente, os githyanki. Uma vez, os githzerai e githyanki eram as mesmas pessoas, mas sangrentas diferenças os separaram em duas espécies. A causa dessa divisão foi perdida há muito, mas os eternos feudos de sangue e incursões de vingança continuam inabaláveis.

Githzerai parecem-se quase exatamente como os humanos (mas ai do miserável que sugerir que eles vieram da mesma linhagem!), exceto que os githzerai são ligeiramente mais finos e mais altos do que os humanos. Além disso, suas características são estreitas e seus rostos mais alongados, mas a diferença mais notável são seus olhos, que possui uma gama do cinza ao amarelo felino. Os githzerai são severos no modo de se vestir e não usam cores brilhantes, não usam joias, e não sorriem, ao menos não em público. Eles não têm nenhuma antipatia por outras raças (além dos devoradores de mente e os githyanki), mas eles não se sentem superiores perto de outros; eles dizem o que precisa ser dito e um pouco mais. Bardos sabem que os githzerai são uma má audiência e que eles não possuem nenhum senso artístico dentro deles.

No entanto, os githzerai possuem ferozes paixões que queimam perigosamente. Primeiro, como mencionado, os githzerai odeiam os githyanki. Inimigos de longa data nunca irão cooperar de boa vontade e irão fazer com que isso não aconteça. (Embora este ódio não ser suicida.) Segundo, os githzerai possuem uma dedicação ferrenha quanto à segurança de sua própria raça, sem dúvida o resultado de sua interminável guerra com os githyanki. Os githzerai falam pouco de suas fortalezas no Limbo, o que eles dizem muito, e dizem ainda menos de outras atividades. Finalmente, se o githzerai possuem um esporte, é a caça aos illithids.

Personagens githzerai ganham um bônus de +1 em Inteligência e Destreza, mas sofrem penalidade de -1 em Força e Sabedoria. Os personagens podem ser de qualquer tendência não ordeira. Classes de personagem são limitadas a guerreiro (máximo 9º nível), guerreiro/mago (níveis 9º/12º respectivamente), mago (12º nível) ou ladrão (máximo 15º nível). Os githzerai reverenciam um antigo rei mago como seu deus, mas não possuem sacerdotes.



*rrakkma,*

seus jovens cruzam os planos, caçando suas presas devoradores de mente.

Githzerais possuem infravisão com alcance de 18 metros. Mais significativamente, os guerreiros e ladrões githzerai possuem resistência à magia inata de 5% por nível (máximo de 95%). Essa resistência está *sempre* em vigor; um personagem não pode voluntariamente diminuir sua resistência para se beneficiar de uma magia. Além disso, sua resistência à magia também afeta itens mágicos que eles podem usar. Sempre que um item mágico for usado pela primeira vez por um personagem githzerai, ele tem a oportunidade percentual acima definida de se tornar inerte enquanto estiver em posse do personagem. Esta verificação é feita uma única vez por item, e uma vez determinado ele permanece para sempre. Uma falha na rolagem ainda o detecta como mágico, mas o personagem não pode fazer uso de seus poderes de qualquer forma. Por exemplo, um guerreiro githzerai de 5º nível encontra uma *armadura de placas +1*. Quando o personagem veste a armadura, o Mestre verifica para ver se ela vai funcionar. Um 24 é lançado, um pouco abaixo da chance de 25% de torná-lo ativo (5º nível x 5%). A partir daí, esta armadura em particular não será melhor do que uma armadura de placas normal para *este personagem*. Magos githzerai não possuem nenhuma resistência à magia inata, já que devem abster dessa qualidade para se tornarem magos. Guerreiros/magos podem escolher por ter a resistência (com suas penalidades) ou não, decidindo quando o personagem é criado.

## TIEFLING

No multiverso, poucas criaturas veem de uma linhagem pura, e ainda menos são o que aparentam ser. Essa é a maior verdade sobre a existência de um tiefling. Não é aconselhável pedir a um tiefling detalhes sobre seus antepassados, a resposta não seria agradável. Parte humana e parte *algo mais*, tieflings são os órfãos dos planos. Eles podem ser descritos como seres humanos que foram *tocados pelo plano*. A sombra da ponta de uma faca em seu rosto, marcas de fogo em seus olhos, um cheiro de cinzas na sua presença — todas estas e mais coisas podem descrever um tiefling. Nenhum planar iria confundir um tiefling com um humano, e a maioria dos primevos cometem esse erro uma única vez. Tieflings vivem com tanto orgulho e vergonha de quem e o que eles são. Eles não possuem

nenhuma cultura de seu próprio país, e são solitários, o que se encaixa o sua história. Alguns se embrenham para as bordas da sociedade humana, tornando-se poetas e artistas que descrevem as facetas corruptas do mundo respeitável. Aventureiros muitas vezes passam seus anos sondando as inexploradas bordas do multiverso, sejam eles para o levantamento de terras estranhas ou experiência nos esquecidos nichos de ciência mágica.

Os seres humanos não confiam tieflings (e os temem profundamente), mas eles permanecem inexplicavelmente fascinados pelos tieflings. Os tocados pelos planos são muitas vezes acusados de planos secretos e terríveis alianças — a maioria sem um pinga de prova — por causa de quem e

o que eles **NUNCA FAÇA UMA**  
são. Um tie- **APÓS A** com  
fling aprende **UM TIEFLING.**  
cedo que a vida **— PROVÉRBIO PLANAR**  
é injusta e  
dura. Sua

reação é para retaliar e nunca mais deixar seus inimigos verem a dor. Outras pessoas, mesmo outros tieflings, simplesmente não são vistos como aliados e muitas vezes são automaticamente considerados inimigos. Um tiefling não faz um amigo até que ele aprenda algo de seu companheiro, e mesmo assim ele nunca confiará totalmente em ninguém. “Eu vigio minhas próprias costas”, é um velho gracejo tiefling. Eles mantêm comunidades, mas os tieflings tomam cuidado de si mesmos, sem qualquer pensamento de outros problemas.

Personagens tieflings ganham um bônus de +1 em Inteligência e Carisma, mas sofrem uma penalidade de -1 na Força e Sabedoria. Tieflings podem ser de qualquer tipo de tendência, exceto bom e leal. Eles também ganham uma série de habilidades especiais, com base em sua herança misteriosa: possuem infravisão com alcance de 18 metros e possuem a capacidade de criar *Escuridão*, com de 4,5 metros uma vez por dia. Tieflings sofrem apenas metade do dano de ataques baseados em frio, e recebem um bônus de +2 para testes de resistência contra fogo, eletricidade, ou veneno.

Tieflings pode ser guerreiros, rangers, magos (incluindo especialistas), sacerdotes, ladrões, ou bardos. Eles também podem optar por opções multiclasse, incluindo guerreiro/mago, guerreiro/clérigo, guerreiro/ladrão, mago/ladrão e clérigo/ladrão.

Os ladrões tieflings fazem os seguintes ajustes raciais aos seus talentos ladinos:

FBPP	AF	A/DA	MS	ES	OR	EM	DL
-	-	+5%	+10%	+10%	-	-	+5%

## CLASSES DE PERSONAGENS

As classes disponíveis para os personagens dos jogadores dependem da campanha: aqueles que permitem personagens primevos podem permitir qualquer classe da campanha do material primário do Mestre. Personagens planares pode ser de qualquer classe encontrada no *Livro do Jogador*,

desde que seja **EU ESTOU MORTO?**

permitido pela sua raça.

Em uma campanha de Planescape, guerreiros e rangers são vistos como eles são em qualquer cenário de campanha. Como

os paladinos estão ligados a poderes específicos, eles podem pro-

vocar reações extremas. Aqueles que compartilham a fé do paladino tratam o guerreiro sagrado com um respeito maior que o normal. Aqueles com visões opostas consideram paladinos pouco mais do que sinistros agentes, e irão tratá-los em conformidade.

Arcanos, sejam magos ou especialistas, não são vistos com o mesmo grau de respeito concedido na maioria dos outros cenários. Os planos são altamente mágicos em si mesmos, e arcanos são apenas uma outra parte do todo.

Sacerdotes são tratados com alguma cautela. A maioria dos planares entendem que clérigos, tão perto de suas respectivas divindades, deve ter poderes especiais. Isso não é necessariamente verdade, mas ainda é um sentimento difícil de abalar. No entanto, os sacerdotes tendem a atrair problemas dos planos de tendência contrastante. Por exemplo, demônios gostam de dar a um clérigo de tendência bom todos os tipos de tristeza. Os sacerdotes longevos aprendem a ser inteligentes, duros ou ambos.

Ladrões são tanto heróis ou escória. Criaturas nos Planos Inferiores terão com eles atitudes de ódio — em sua opinião, um bom ladrão é indigno de confiança, traiçoeiro, e enganoso (boas qualidades se dão a partir de seu ponto de vista, a menos praticada contra eles). Seres dos Planos Superiores possuem as mesmas opiniões de um personagem ladrão, mas não encontram nada louvável nessas qualidades. Bardos são mais considerado nos Planos Superiores a partir de suas habilidades, enquanto ocasionalmente, representam arte e clareza da mente. Uma criatura planar inferior considera um bardo útil apenas para cantar seus louvores.

Opiniões e atitudes são menos desenvolvidas sobre as outras classes de personagens do Plano Material Primário. Psionistas são vistos simplesmente como outro tipo de mago. Magos Negros, Vermelhos e Cinzas de Krynn são vistos como fracos, pois seus poderes estão amarrados com as distantes luas de seu mundo. Gnomos engenheiros são considerados abominações, melhor evitados ou eliminados rapidamente.

Profanadores e preservadores de Athas (o mundo de campanha de Dark Sun) têm um status especial. Demônios gostam do poder destrutivo dos profanadores, mas seres bons odeiam, e o relacionamento é exatamente o oposto em relação aos preservadores. A maioria dos planares consideram os clérigos elementais de Athas lamentavelmente ignorantes das realidades do multiverso. Gladiadores são apenas mais um tipo de guerreiro. Os bardos de Athas são os únicos bardos bem vistos nos Planos Inferiores.

*Mas aqui está a verdadeira toada: Nomes contam menos que ações. Quer respeito em Sigil? Então vá para fora e o conquiste!*

# FACÇÕES DOS PLANOS

Raça e classe não fazem uma pessoa completa nos planos. Um indivíduo tem de ter uma filosofia, uma visão do multiverso e que ele significa. Claro, um companheiro pode ir longe sem ele, mas como é que ele fará fazer sentido da coisa toda e encontrar o seu próprio “centro do multiverso”?

Como é que ele irá diferenciar seus amigos de seus inimigos em lugares onde o que ele significa para outros pode dizer *tudo*? Pelas ruas de Sigil e além, filosofias são mais que ideias. Eles são grupos — facções com líderes, objetivos, poderes, e atitudes. Cada facção tem a sua própria maneira de ver o multiverso e seus próprios poderes para corresponder. Alguns deles atuam juntos, outros não, e alguns poderiam se

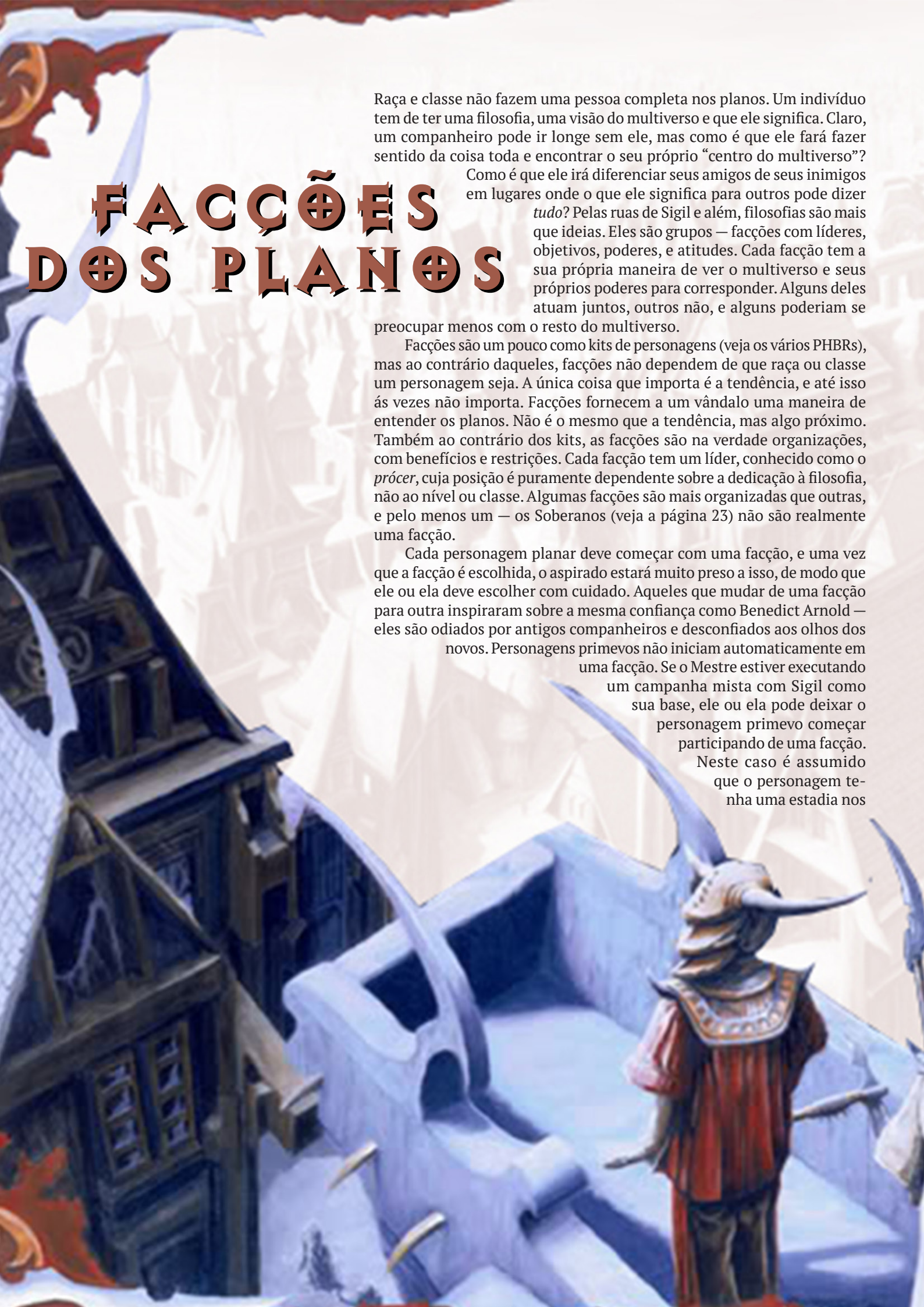
preocupar menos com o resto do multiverso.

Facções são um pouco como kits de personagens (veja os vários PHBRs), mas ao contrário daqueles, facções não dependem de que raça ou classe um personagem seja. A única coisa que importa é a tendência, e até isso às vezes não importa. Facções fornecem a um vândalo uma maneira de entender os planos. Não é o mesmo que a tendência, mas algo próximo. Também ao contrário dos kits, as facções são na verdade organizações, com benefícios e restrições. Cada facção tem um líder, conhecido como o *prócer*, cuja posição é puramente dependente sobre a dedicação à filosofia, não ao nível ou classe. Algumas facções são mais organizadas que outras, e pelo menos um — os Soberanos (veja a página 23) não são realmente uma facção.

Cada personagem planar deve começar com uma facção, e uma vez que a facção é escolhida, o aspirado estará muito preso a isso, de modo que ele ou ela deve escolher com cuidado. Aqueles que mudar de uma facção para outra inspiraram sobre a mesma confiança como Benedict Arnold — eles são odiados por antigos companheiros e desconfiados aos olhos dos novos. Personagens primevos não iniciam automaticamente em

uma facção. Se o Mestre estiver executando um campanha mista com Sigil como sua base, ele ou ela pode deixar o personagem primevo começar participando de uma facção.

Neste caso é assumido que o personagem tenha uma estadia nos



planos (como um aprendiz ou qualquer outro) longa o suficiente para se classificar entender as filosofias. Se os personagens primevos irão se aventurar aqui a partir de uma campanha do material primário, eles não pertencem a nenhuma facção e serão automaticamente considerados estranhos. Essas pessoas podem ter kits de personagens se o seu Mestre permitir.

Cada facção descrita nas seguintes páginas é organizada como segue:

◆ **TÍTULO OFICIAL DA FACÇÃO.** Nomes alternativos e gírias, nem todos amáveis, são fornecidos entre parênteses.

◆ **FILOSOFIA DA FACÇÃO.** Um resumo rápido do que a facção acredita.

◆ **PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** O plano onde a facção tem maior poder. Geralmente, este local é o plano com a tendência mais semelhante para a filosofia da facção. A sede de cada facção em Sigil também é mencionada aqui.

◆ **ALIADOS E INIMIGOS.** As facções não existem independentes de cada outra. Algumas encontram suas filosofias mutuamente favoráveis, enquanto outras defendem crenças em desacordo com outras. Enquanto facções raramente lutam entre si diretamente, rivais podem nem sempre ser cooperativos.

◆ **ELEGIBILIDADE.** Aqui estão listados os requisitos do jogo que devem ser atendidos para um personagem se juntar à facção. Estes são mais frequentemente uma restrição sobre a tendência do personagem.

◆ **BENEFÍCIOS DO JOGO.** São as habilidades especiais, recompensas, e os recursos disponíveis para os membros da facção. Alguns são aplicáveis imediatamente, e outros entram em jogo quando o personagem aumenta de nível.

◆ **RESTRIÇÕES DO JOGO.** Todas as facções têm limitações que o personagem do jogador deve aceitar como parte do kit.



# OS ATHAR

(Desafiadores, Perdidos)

**FILOSOFIA DA FACÇÃO.** De acordo com essas pessoas, os grandes e temidos poderes são mentirosos! Aqueles que afirmam serem os “deuses” dos planos são apenas mortais como nós. Sim, eles são incrivelmente poderosos, mas eles não são *deuses*. Depois de tudo, eles podem morrer, eles têm de manter seus seguidores felizes, e muitas vezes brigam entre si como crianças. Thor, Zeus e os outros — são todos impostores.

Claro, *pode haver* um deus verdadeiro, ou talvez até mais de um, mas esse poder está além de todo entendimento. Tais seres não podem ser vistos, ouvidos, ou compreendido por mortais. Qual a prova? Olhe para as magias e poderes concedidos aos sacerdotes. De onde essas habilidades *realmente* vêm? Porque, ela deve surgir a partir do incognoscível, a partir do verdadeiro deus que está por trás de tudo, e os poderes não são nada além de canais para a sua vontade. Tolos mortais acreditam que os poderes são a fonte de toda a majestade, então por que os poderes não fazem nada para corrigir esse engano?

Ysgard, Mecânus, Baator, e outros também são todas mentiras. Estes planos não são as moradas dos supremos seres, apenas terras na forma das vontades dos poderes. Qualquer um poderia fazer isso com conhecimento suficiente. Todo o suor e preocupação dos postulantes não servem apenas para a unidade com seu plano — é para uma recompensa maior, se houver uma. Proclamados são meramente transformações mágicas ou bio-mágicas, o resultado da magia planar natural.

Claro, o Athar não é estúpido. “Que os poderes se chamem de deuses”, dizem eles. “Não vale a pena rir deles, porque não há nenhum meio de perturbar os poderes.” Com todo esse poder, um poder furioso pode ser um perigoso inimigo. Tudo que o Athar quer é separar o

vêu, descobrir o segredo por trás de tudo, e olhar sobre o rosto do incognoscível.

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** O Astral, onde o Athar aponta para os corpos dos poderes moribundos como prova de suas crenças. A sede do Athar em Sigil é o Templo Aniquilado, um lugar uma vez dedicado ao agora morto e esquecido deus Aoskar.

**ALIADOS E INIMIGOS.** A filosofia do Athar é semelhante a dos Crentes da Fonte. Eles são frequentemente aliados, mas nem sempre.

**ELEGIBILIDADE.** O Athar é uma das poucas facções com restrições de classe. Sacerdotes de divindades específicas não são membros desta facção, uma vez que é impossível manter a fé em uma divindade “charlatã”. Clérigos comuns (que acreditam em poderes maiores) podem ser membros, no entanto. Os membros podem ser de qualquer raça ou tendência.

**BENEFÍCIOS.** Seguidores da facção do Athar são imunes a essas magias: *Abjurar, Augúrio, Outorgar Maldição, Maldição, Adivinhação, Cativar, Requisição, Palavra Sagrada, e Missão.*

**RESTRIÇÕES.** Pela razão do Athar negar a validade dos poderes, sacerdotes de divindades específicas não podem se fornecer do conhecimento do Athar para ajuda na forma de magias e itens mágicos, particularmente aqueles de cura. Apenas as circunstâncias mais terríveis podem obrigar um sacerdote a violar essa restrição. Naturalmente, nenhum grande membro do Athar iria deixar qualquer bajulador de um poder tocá-lo, de qualquer maneira...



EI, VΘCÊ PARVΘ! SE ΘS DEUSES  
REALMENTE ESTAVAM VIVΘS  
E SE IMPΘRTAVAM, VΘCÊ ACHA  
QUE VΘCÊ ESTARIA AQUI?  
— PRΘCER TERRANCE  
DE ATHAR

# OS CRENTESES DA CRIAÇÃO

## (Primorosos)

**FILOSOFIA DA FACÇÃO.** Para esses personagens, todas as coisas são piedosas. Todas as coisas podem ascender a uma glória maior — se não nesta vida, em seguida, na próxima. Paciência, é tudo o que é preciso. Veja, aqui está a toada: tudo — primevos, planares, postulantes, proclamados, e todos os outros — está sendo testado. Sobreviver, ter sucesso e ascender — esse é o objetivo de todos os seres. Falhe e reencarne para tentar novamente. É bem simples e direto.

Claro, também não é tão fácil. Em primeiro lugar, ninguém sabe realmente o que são esses testes. Um indivíduo pode ser supostamente bom, mau, ou o quê? Os deuses estão tentando descobrir isso. Segundo, um companheiro apenas pode ir em sentido inverso — perde-se e regressa como um primevo ou algo pior na próxima vida. Ele poderia até mesmo ser daqueles que *realmente* fazem mal e retornar como um demônio. Finalmente, há uma última etapa que ninguém ainda entende. Chegar a tornar-se um poder não é o fim do ciclo. Há algo além disso, algo que os poderes, eles mesmos, eventualmente ascendem. Atravesse esse limiar para a derradeira forma e se lance no multiverso para sempre.

Agora, há um número fixo de seres lá fora, e mais cedo ou mais tarde vamos a correr para lá, quando todos ascenderem. Muitos dos mundos chamados “infinitos” Plano Material Primário já estão muito pouco povoados. Quando um primevo sobe para o próximo nível, então há um primevo a menos em todo o multiverso — a não ser, claro, que um planar em algum lugar falhe e caia para trás na posição. Mas, mais cedo ou mais tarde, todo mundo estará tentando atingir o objetivo final, a última ascensão, e quando isso acontece as extremidades do multiverso se fecham, e desapparece direito para fora da existência.

Então você vê, os Primorosos calculam que isso é o propósito do multiverso. O Material Primário, os Planos Interiores e os Planos Exteriores — eles existem para testar e purgar. Esta é apenas uma questão de descobrir o que está sendo testado e como. Quando isso acontece, os Primorosos podem apressar o fim do universo e obter alguma nova existência.

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** O Etéreo. Os semiplanos do Etéreo, formados por poderosos arcanos e similares, são evidências para os Primorosos de que sua filosofia está correta. Em Sigil, os Primorosos mantem sua sede na Grande Fundição, a simbólica forja dos planos.

**ALIADOS E INIMIGOS.** De acordo com a crença central de ambas as filosofias dos Primorosos e do Athar é que há alguma coisa maior

NÓS SOMOS TODOS  
UM — DEUSES,  
MORTAIS, AÉ MESMO  
DEMÔNIOS VIERAM  
A PARTIR DA MESMA  
QUE FÔNTE, QUEM  
OS PODERES,  
SABÊ? TALVEZ  
ESSAS DA PRÓXIMA VEZ  
DUAS FACÇÕES,  
VOCÊ SEJA  
MUITAS VEZES ENCONTRAR-SE  
UMA LARVA.  
— PRÓCER AMBAR  
DOS PRIMOROSOS



que os poderes, essas duas facções, muitas vezes encontrar-se aliadas. Da mesma forma, a crença no fim do multiverso assemelha-se com a Patrulha da Perdição, embora qualquer aliança entre os dois grupos seja sempre temporária. Tanto a Cabala Desolada e os Falecidos são exceções com a filosofia dos Primorosos, e eles são considerados inimigos de sua causa.

**ELEGIBILIDADE.** Os Primorosos estão abertos a todas as raças, classes e tendências. No entanto, os sacerdotes de divindades específicas sofrem uma penalidade de -1 em todos os testes de resistência, por falta de uma fé maior em seu notório.

**BENEFÍCIOS.** Pela sua crença em que todas as coisas tenham potencial, Primorosos são geralmente bem recebido ao longo dos planos. Eles ganham um bônus de +2 (ou + 10%) em todas as reações de encontro com seres planares.

**RESTRICÇÕES.** Em adição as restrições sobre sacerdotes descritas acima, Primorosos não podem ser curados ou ressuscitados por quaisquer meios. No entanto, eles podem automaticamente ser *reencarnados* como um raça de personagem (pela escolha do Mestre).



# A CABALA DESOLADA

## (Desolados, A Cabala, Loucos)

**FILOSOFIA DA FACÇÃO.** “Não há nenhum significado para tudo”, dizem os membros desta facção, “então apenas desista, pobre miserável. Quem disse que a realidade tinha de fazer sentido?” Para essas pessoas, o multiverso não é mesmo uma piada cruel, porque isso iria dar ele todo o sentido. Olhe para todos aqueles idiotas em suas facções, correndo por aí, tentando descobrir o significado de algo sem sentido. Eles vão perder suas vidas fazendo isso. E eles chamam a Cabala Desolada de loucos — hah!

Aqui está o credo dos Desolados: “O multiverso não faz sentido, e também não é presumível.” Isso é tudo o que existe, pura e simples. Não é “O multiverso não tem significado”, porque essa resposta é um significado em si.

Veja, os primevos, postulantes, proclamados, até mesmo os poderes não têm *A Resposta*. Ninguém está aqui para algum propósito maior. As coisas simplesmente são, e o que quer que seja, o multiverso não é o que cada ser imagina para o vazio. A parte triste para a Cabala é que tantos outros se recusem a ver isso. Olhando para a “verdade”, essas pessoas não veem. Uma vez que um miserável entende que tudo isso não significa nada, todo o resto começa a fazer sentido. É por isso que algumas pessoas se tornam insanas — de uma caça que não está lá ao caçador. Claro, algumas pessoas simplesmente não conseguem lidar com a verdade. Elas são aquelas que uivam furiosas, grita nos cantos, e flertam com os poderes, como se isso fosse ajuda-los. Bem, muito ruim para eles. Os Desolados sabem a dura verdade, e se outras pessoas não podem lidar com isso, é uma preocupação delas.

Para alguém se juntar à Cabala, ele ou ela tem de fazer três coisas: parar de olhar para significados, aceitar o que acontece, e olhar para dentro. Não há nenhum sentido no exterior, de modo que a pergunta é, “Estaria lá algum significado interior?”

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** Pandemônio. Este plano, a Terra Vociferante, não deve sua existência a ninguém ou

nenhuma coisa. Suas passagens uivam com ventos gritantes de loucura, uma casa apta para a Cabala Desolada. Em Sigil, a Cabala mantém sua sede na Portaria, o asilo antes do Cortiço.

**ALIADOS E INIMIGOS.** A Cabala Desolada não é um grupo que a maioria das pessoas vê com neutralidade. A Patrulha da Perdição, os Falecidos, a Liga Revolucionária, e os Seguidores do Caos veem a Cabala com simpatia. A Fraternidade da Ordem, o Harmonium e os Impiedosos têm grandes dificuldades com o ponto de vista niilista da Cabala, e assim devem ser classificados como seus inimigos.

**ELEGIBILIDADE.** A Cabala Desolada está aberta a personagens de qualquer raça, classe ou tendência, salvo se for ordeiro. Por sua natureza, personagens ordeiros não podem aceitar a premissa básica da Cabala — que a vida existe sem significado — pois sem significado não há ordem.

**BENEFÍCIOS.** Considerados loucos pela maioria, os devotos da Cabala Desolada são imunes a magias que causam loucura ou insanidade, incluindo o *Caos*, *Confusão*, *Logro*, *Enfraquecer o Intelecto*, *Dança Irresistível de Otto* e *Riso Histérico de Tasha*. Além disso, aos Desolados é permitido um teste de resistência contra magias contra a magia *PES* dirigidas a eles.

**RESTRICÇÕES.** Os Desolados estão sujeitos a ataques de melancolia profunda à medida que refletem sobre a inutilidade da vida. No o início de cada dia de jogo, o jogador rola 1d20. Em obtiver um 20, o personagem é superado pela futilidade de suas próprias crenças. O vândalo não fará qualquer coisa, a menos que seja filosoficamente convencido por outra pessoa de que vale a pena. Note que um monstro devorando outro membro do grupo não é uma justificativa suficiente. (Para os Desolados, a vida ou morte de um miserável é inútil de qualquer maneira.)



⊕UVIU ⊕S DEIMENTES UIVAND⊕  
N⊕S LABIRINT⊕S? SE V⊕CÊ ESTÁ AQUI PARA  
APRENDER ⊕S SEGRÉD⊕S D⊕  
MUL+IVERS⊕, V⊕CÊ P⊕DE P⊕UPAR ALGUM  
+EMP⊕ E SE JUN+AR A CAUSA,  
P⊕RQUE ISS⊕ É +UD⊕ ⊕ QUE  
SIGNIFICA — E NADA MAIS.

— PRÓCER L HAR DA CABALA DESOLADA

# PA+RULHA DA PERDIÇÃO

**FILOSOFIA DA FACÇÃO.** Já ouviu falar de entropia, parvo? Dê uma olhada ao redor: tudo está descendo pelas trompas, caindo aos pedaços, parando. Pessoas morrem, rochas corroem, estrelas desaparecem, planos desaparecem. Essa é a entropia, o destino do multiverso. Muitas pessoas acham que isso é uma coisa terrível, mas não a Patrulha da Perdição. Eles têm certeza de que nada dura para sempre, nem mesmo os planos. É a maneira como as coisas são, eles acham, o objetivo de tudo. Mais cedo ou mais tarde, as últimas partes do multiverso irão entrar em decadência, e então nada escapará — penso nisso como a libertação final de uma existência de labuta e dor.

Agora, o miserável que tentar corrigir as coisas — parar a decadência e colocar tudo junto de volta — e irá fazer tudo errado. Eles estão lutando contra o objetivo natural do multiverso, tentando fazer algo antinatural. Isso não está certo.

Então olhe, a Patrulha da Perdição está aqui para mostrar que o multiverso consegue o que quer. As coisas estão *supostamente* ruindo, e a Patrulha da Perdição trabalha para manter os intrusos de interferir. Que direito os mortais têm de negar a existência natural das coisas? E alguém tem que vigiar os proclamados e os poderes, para ter certeza de que eles não vão se meter no processo. Os poderes não podem sair restaurando coisas ou acabando com elas muito rápido, você sabe.

Não ache que esta facção está errada. Não é como se alguém construísse uma casa e eles colocariam ela abaixo. Essa construção parte de toda a decadência: o pedreiro trabalha a rocha, o lenhador corta a árvore, e mais tarde os cupins irão mastigar os feixes até toda a morada vir abaixo por ela própria. Há uma visão construtiva disso. O miserável que não consegue enxergar o grande esquema se torna um demente tentando por abaixo tudo o que estiver construído. Então, tudo parte disso. Os primevos irão consumir lentamente seus mundos, e os planares irão fazer o mesmo. Olhe para os postulantes — a entropia atinge a perfeição quando eles desaparecem. Tudo irá acontecer no seu tempo.

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** A Patrulha da Perdição mantém uma grande cidadela em cada quasiplano negativo: Cinzas, Vácuo, Sal e Poeira. O Plano de Energia Negativo representa o ideal da Patrulha da Perdição para o melhor destino do multiverso, de modo que as cidadelas da Patru-

lha da Perdição são construídas perto do plano como praticidade.

Em Sigil, sua sede é o principal arsenal da cidade.

TUDO DECAI. NÓS ESTAMOS APENAS AQUI PARA AJUDÁ-LO A DECAIR JUNTO.

— PRÓCER PENTAR DA PA+RULHA DA PERDIÇÃO



**ALIADOS E INIMIGOS.** Tanto a Cabala Desolada e os Falecidos entendem as visões entrópicas da Patrulha da Perdição como bem adequadas para as suas próprias filosofias, embora a Cabala zombe da ideia de que a entropia é a “meta” do multiverso. Os Primorosos concordam com a ideia de que o multiverso está fadado a terminar, mas eles não podem aceitar a ideia de que a destruição é seu propósito em si. A Fraternidade da Ordem e o Harmonium rejeitam veementemente a filosofia da Patrulha da Perdição.

**ELEGIBILIDADE.** A Patrulha da Perdição está aberta a todas as raças e tendências. Sacerdotes com acesso para as esferas de cura e criação não podem pertencem a Patrulha da Perdição.

**BENEFÍCIOS.** A Patrulha da Perdição é muito militar em organização e perspectiva. Todos os membros são treinados para lutar com uma espada, ganhando um bônus de +1 nas jogadas de ataque quando empunhando uma. Esses vândalos normalmente que negam o uso de espadas podem receber uma penalidade, mas eles devem respeitar todas as outras restrições da sua classe.

**RESTRIÇÕES.** Um membro da Patrulha da Perdição é naturalmente resistente à curas e remédios. Qualquer magia ou item mágico ter efeito, um aspirado da Patrulha da Perdição deve passar num teste de resistência contra magia. Se a jogada for bem sucedida, a magia é negada.



## OS FALECIDOS (Os Mortos)

**FILOSOFIA DA FACÇÃO.** Esses caras dizem que a vida é uma piada, um ótimo truque. Ninguém está vivo; na verdade, não há nada tratado como Vida. Claro, os postulantes são mortos em comparação com o resto de nós, mas todos os outros também estão mortos — eles simplesmente não sabem ainda. Então, qual é a toada? Simples: “Todos esses mundos e todos estes universos são apenas sombras de outra existência”. Este multiverso — o Material Primário, os Planos Interiores e os Planos Exteriores — é onde os seres ficam depois que morrem.

Olha, se as coisas estavam realmente vivas, iria existir tal dor e miséria no multiverso? Claro que não! O sentido da vida lembra celebração e sentimentos positivos. A existência aqui é silenciada, monótona, cheia de dor e distorcida pela tristeza. Que tipo de celebração é essa? Esta existência é uma zombaria da vida verdadeira.

O fato é, todo mundo está morto — primevos, planares, proclamados, postulantes, todos eles — estão apenas mais mortos do que outros. Primevos são apenas iniciados no caminho, os planares estão um pouco mais adiantados, e postulantes, bem, estão quase chegando ao fim. Em seguida, há os mortos caminhantes. Eles alcançaram a pureza neste mundo — purgando-se de todas as paixões e sentido. O objetivo é não se fundir com os planos como os postulantes pensam; é purificar a si mesmo, para se tornar um dos verdadeiros mortos.

Isso é importante: em sequência para a apreciação da Morte como um Falecido, um miserável tem de explorar a sua chamada “vida” ao máximo e entender seu presente estado de existência com todos os seus ensaios antes de subir na escala da Verdade. O parvo que fica inquieto e apressa as coisas morre como um tolo, e ele vai provavelmente ser forçado a passar por tudo novamente — isso é um *verdadeiro* desperdício de tempo! Aqui está a toada: respeite a Morte, e nunca a trate como um servo.

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** O Plano de Energia Negativa. Através de grande esforço, os Falecidos mantêm uma cidadela na escuridão inóspita daquele plano. Em Sigil,

sua sede é o Mortuário, o lugar onde os corpos de todos os que morrem na cidade são enviados.

**ALIADOS E INIMIGOS.** As opiniões dos Falecidos tendem a provocar fortes reações. A Cabala Desolada favorece seu sombrio ponto de vista, como a Patrulha da Perdição. Os Predestinados encontram certo senso comum nas visões da maioria dos Falecidos. Do outro lado, a rejeição fatalista da vida dos Mortos contraria os ensinamentos do Sinal Único. De todas as facções, a Sociedade da Sensação é a que mais se opõe aos ensinamentos dos Falecidos. Além disso, a maioria dos primevos tem certa dificuldade em lidar com os Falecidos, pois a visão dos Falecidos sobre vida e morte é muito extrema.

**ELEGIBILIDADE.** Todas as raças, classes, e tendências são bem-vindas para se tornarem membros dos Falecidos. Sacerdotes dos deuses da morte são particularmente comuns nesta facção.

**BENEFÍCIOS.** Os Falecidos tem um das mais exclusivas capacidades de todas as facções, incorporados na Trégua Insípida. Esta trégua é um pacto, alcançado em tempos mais antigos que a memória, entre os Falecidos e os seres do reino dos mortos-vivos. O efeito da trégua é que os mortos-vivos irão ignorar um Falecido, tão logo como um Falecido não fará nada para prejudicar uma criatura morta-viva. Se um Falecido quebra o pacto, o morto-vivo e seus companheiros irão tratar o miserável como fariam com qualquer outro ser vivente. Este pacto aplica-se apenas a Falecidos. Se alguém desta facção estiver com outros vândalos, o morto-vivo irá reagir com o resto do grupo normalmente (atacar, por exemplo) enquanto irá ignorar o Falecido. Caso o Falecido tente ajudar seus companheiros, esses mortos-vivos são liberados do pacto. Por causa desta possibilidade, é mais comum encontrar Falecidos trabalhando lado a lado com zumbis e tal.

**RESTRIÇÕES.** A chance de ressurreição de um Falecido é metade do que de outros personagens. O conceito de criação e ressurreição é contra a da filosofia da facção, e por isso não é algo aceito de bom grado pela maioria dos Falecidos.



## OS PREDESTINADOS (Captores, Os Desapiedados)

**FILOSOFIA DA FACÇÃO.** Esta facção prega que o multiverso pertence aqueles que podem realiza-lo. Cada miserável faz seu próprio destino, e não há ninguém para culpar por isso. Aqueles que choram sobre sua sorte são apenas fracós; se eles foram destinados a ter sucesso, eles poderiam ter. Isso é a maneira das obras do multiverso, de acordo com os Captores: todos tem o potencial para ser grande, mas isso não significa que ele está fazendo acontecer. É preciso trabalho e suor para as coisas acontecerem, não apenas ter esperança que aconteça. Aqueles que trabalham duro conseguem o que merecem. Nada é livre — não nesta vida ou qualquer outra.

Prova? Olhe para os pobres postulantes. Eles podem apenas sentar e esperar por suas recompensas? Não, os poderes os colocam através do moinho com todos os tipos de experiências. Muitas fracassam e sofrem pequenas mortes permanentes, mas aquelas que têm a força e a vontade alcançam a recompensa. Não há nenhum sentimento pesaroso para os parvos que não fazem o bem — eles são os próprios culpados. Algumas pessoas de coração mole chamam isso de uma filosofia cruel, dizendo que não há compaixão por eles. Bem, isso é apenas desculpa para a fraqueza. Claro que há compaixão, mas um indivíduo ainda tem que merecer isso. A melhor maneira se manter sem ser ferido é ser forte o suficiente para voltar a lutar.

A maioria das pessoas acha que não há nada mais para os Predestinados tomarem, mas os Captores dizem que um parvo é mais do que isso. Há muitas coisas que um ser tem que receber, e ele não pode conseguir tudo pela força. Um indivíduo tem que ter algum respeito também, e isso é algo que não pode ser obtido com força. Há felicidade também. Um vândalo pode sair e fazer a felicidade, e nenhum montante de pessoas agredidas vai mudar isso. É preciso gentileza sem fraqueza, compaixão sem covardia.

A próxima vez que alguém choramingar sobre seu fardo de vida”, diz os Captores, “apenas lembre-o que os poderes deram a ele os meios para fazer o que quiser com sua vida. E nenhuma outra pessoa tem culpa se ele não está usando isso.”

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** A filosofia dos Predestinados se encaixa bem com as ásperas atitudes dos poderes encontrados em Ysgard, de modo que é quase uma surpresa

que a facção seja forte lá. Sua sede em Sigil é o Salão dos Registros, onde a posse de todas as coisas importantes é registrada.

**ALIADOS E INIMIGOS.** De todas as filosofias, a dos Predestinados é a mais próxima da atitude “deixe-me sozinho” da Liga Livre, e os dois frequentemente trabalham cooperativamente. Os Impiedosos compartilham alguns sentimentos com os Predestinados, muito particularmente atitudes como compaixão e misericórdia — ainda que eles não aceitam a atitude “pode fazer direito” dos Captores, por isso os dois grupos são apenas aliados oportunos. O Harmonium vê os Predestinados como errados e perigosos, e as duas devem ser consideradas facções inimigas.

**ELEGIBILIDADE.** Membros dos Predestinados podem ser de qualquer raça ou classe. No entanto, personagens ordeiros e bons não podem se juntar aos Predestinados.

**BENEFÍCIOS.** Os Predestinados são grandes crentes na autossuficiência. Eles começam com o dobro do número pontos de proficiência e todas as categorias de proficiência estão disponíveis para qualquer classe de personagem, sem custo adicional. Assim, um guerreiro poderia aprender as proficiências do grupo arcano sem gastar nenhum ponto extra.

**RESTRICÇÕES.** Seguidores desta filosofia não pode aceitar ou realizar caridade por qualquer motivo. Tudo que recebem deve ser ganho de uma maneira ou de outra, e o serviço deve ser prestado antes do pagamento.



# A FRATERNIDADE DA ORDEM (Guvners)

OS PLANOS SÃO GOVERNADOS  
POR LEIS, LEIS PODEM SER  
APRENDIDAS. APRENDA AS LEIS E  
VOCÊ GOVERNA O MULTIVERSO.  
ESSE É O NOSSO OBJETIVO.

## — PRÓCER HASHKAR DOS GUVNERS

**FILOSOFIA DA FACÇÃO.** Essas pessoas tem certeza de que *tudo* possui leis. A humanidade tem leis. Sigil tem leis. Até os Planos Inferiores conseguiram suas leis. Agora, uma vez que um indivíduo inflige as leis, ele faz muito bem, certo? Ele sabe como usá-las para sua vantagem, e como quebra-las sem ser pego. Se tudo tem leis, então há leis para todas as gaiolas — os planos e tudo isso. E se tudo tem leis, então essas leis podem ser aprendidas. Vê onde isso está chegando? Saiba as leis dos planos e aprenda como para quebrá-las, como para usar uma melhor vantagem. Alcance em ser um sangue real, um profissional, ou um vândalo com poder *verdadeiro*.

Pense nas coisas que um indivíduo poderia fazer com as leis do multiverso sob seu polegar. Ele poderia manipular o coração das coisas! Ele ia fazer a magia parecer um péssimo truque, fazer de um companheiro que saiba da sombra das coisas um verdadeiro notório. Ele poderia encontrar as brechas do multiverso, os pequenos pontos não cobertos por nenhuma regra, onde ele poderia fazer o que quisesse. Ele é mais resistente do que os próprios poderes!

Claro, não é assim tão fácil. O multiverso mantém suas leis escondidas, onde um propenso indivíduo não possa encontra-las. Apenas uns poucos aspirados conseguiram ao serem inseridos no registro tentando aprender tudo. Então há os poderes — que é provável que eles não quei-

ram qualquer miserável descobrindo seus segredos.

Então deixe todos os outros parvos correrem ao redor, procurando o significado do multiverso. Não importa o que ele signifique, porque isso não vai mostrar a um indivíduo o que significa todas as obras. Conhecer o funcionamento das coisas — isso é o que é importante. Quem se importa com o que ele *significa* quando o sangue pode torná-lo o que ele *quer*?

Então como um sujeito irá descobrir? Conhecimento — conhecimento é poder. É preciso estudo, que leva à procura. Às vezes, um indivíduo tem de ir para fora dos planos e olhar para as respostas. Às vezes é preciso ciência, estudo e pesquisa. Há milhões de leis para fazer esta coisa ir, e quanto mais um indivíduo sabe, mais ele pode fazer.

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** O plano maquinal de Mecânu, onde tudo o que aspira a perfeição termina, é o reduto dos Guvners. Em Sigil, sua sede é o Tribunal da Cidade.

**ALIADOS E INIMIGOS.** Com seu conhecimento das leis, Guvners são considerados úteis por muitos. Eles são fortes aliados dos Impiedosos, que defendem leis, e estão próximos do Harmonium. No outro extremo, os Seguidores do Caos e a Liga Revolucionária estão ambos opostos aos Guvners. A Patrulha da Perdição, enquanto não um inimigo, permanece suspeitando que os Guvners estejam tentando prolongar a vida do multiverso.

**ELEGIBILIDADE.** A Fraternidade da Ordem é aberta a todas as classes e raças, mas por causa de sua grande visão estruturada da vida, todos os membros devem ser

de tendência ordeira.

**BENEFÍCIOS.** Com sua busca incessante por ordem em todas as coisas, os Guvners têm um senso de padrões altamente sintonizado. Eles podem usar *Compreender Idiomas* uma vez ao dia. Após atingir o 7º nível, um Guvner ganha conhecimento suficiente do multiverso para usar *Item* uma vez ao dia, independente da classe. Ao contrário da magia, o efeito tem duração máxima de 24 horas.

**RESTRICÇÕES.** Guvners acreditam em leis, embora a correção ou incorreção delas muitas vezes façam pouca diferença. Um Guvner não quebra uma lei conscientemente, a menos que ele possa encontrar uma brecha legal para evitar a penalidade.



# A LIGA LIVRE (Soberanos)

**FILOSOFIA DA FACÇÃO.** Essa não é uma facção e *ninguém* lhes diz o que fazer. A ideia de que qualquer parvo saiba a verdade e todo mundo esteja errado — bem, essa é uma chance que um indivíduo não deve ter. Quem está certo — os Guvners? Os Impiedosos? Os Desconexos? Desde quando um jogador inteligente joga todo seu troco em um único lance?

A curta é longa disso é simples: não há ninguém que tenha a chave da verdade, então isso vale para manter as opções em aberto. Talvez o multiverso seja como os Perdidos dizem, mas ele poderia ser como a ideia dos Primorosos. Siga um ponto de vista e descubra que é errado e, assim, um companheiro torna-se um perdedor. Não há sabedoria nisso!

Ainda assim, um indivíduo tem que pertencer a *alguma coisa*, se ele quiser permanecer vivo. A Liga Livre parece um tipo de grupo informal de pensadores. Eles compartilham notícias, passam em torno de postos de trabalho, e vigiam as costas um do outro. Ei, em um lugar como os planos, um indivíduo não pode ser muito cuidadoso.

Não há ninguém que diga a um Independente o que fazer. Eles contratam quem lhes prestam favores, insultam quem ousa, e bebem com o resto. Toda criatura é livre para encontrar seu próprio caminho, seu próprio significado para o multiverso e o que funciona para um provavelmente não é a resposta para outro. É a pura verdade, há muitas verdades lá fora.

Alguns Soberanos são covardes, com medo de se jogar no jogo da verdade, mas os Soberanos se veem como livres pensadores, recusando-se a ficar acorrentado a alguma ideologia cega. A verdade é, há alguns que não querem fazer a escolha, por medo de ofender um poder ou outro. Em seguida, novamente, há uma abundância de pessoas que procuram fazer sua própria verdade — talvez até se inicie uma nova facção.

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** Os Soberanos tem muito poder nas Terras de Fora, o coração do Grande Anel. Não é nenhuma surpresa que em Sigil sua sede seja encontrada no Grande Bazar, onde todos procuram por eles mesmos.

**ALIADOS E INIMIGOS.** Por causa dos Soberanos ter se mantido livres de uma única filosofia, outras facções veem a Liga Livre com uma neutralidade cínica. Soberanos são apenas qualquer coisa aos outros olhos: úteis mercenários, potenciais recrutas, ou perigosos espíões. Facções rivais irão usar os Soberanos em seus vários planos, mas poucos nunca irão confiar neles. Apenas o Harmonium, com suas rígidas crenças, toma uma forte imposição contra os Soberanos.

**ELEGIBILIDADE.** Qualquer um que quiser pode chamar-se de independente. Raça, classe e tendência não fazem diferença para este grupo.

**BENEFÍCIOS.** Sendo indivíduos de mentes próprias, Soberanos são muito teimosos, difíceis de convencer. Isso lhes dá uma resistência natural a todos os encantamentos, seja por magia, criatura ou item mágico. Soberanos testam sua resistência contra encantamento com bônus de +2. Contra encantamentos que normalmente não permitiriam um teste de resistência, eles fazer um teste normal (sem o bônus).

**RESTRIÇÕES.** Sendo Soberanos, a Liga Livre não possui prócer e, portanto, não está representada em nenhum negócio da cidade. Soberanos não possuem nenhum juiz nos tribunais, nem qualquer sede no conselho. Não surpreendentemente, em Sigil, os Soberanos têm poucos direitos protegidos.



MISERÁVEIS, FØRA!  
EU NÃØ PRECISØ  
DØ SEU

LERØ-LERØ.

— KARRIS, UM SØBERANØ



# OS HARMONIUM

(Os Teimosos)

**FILOSOFIA DA FACÇÃO.** O segredo do multiverso? Isso é simples, e cada aspirado no Harmonium sabe o que ele é: “O Harmonium está sempre certo.” Olha, o objetivo de todo iluminado no multiverso é viver em perfeita harmonia uns com os outros. Olhe em volta: paz ou guerra — essas são os únicos estados verdadeiros do multiverso. Se um ser e seus vizinhos têm as mesmas visões, então há paz entre eles. Quando eles não concordam, é isso que causa a guerra; um indivíduo que usa os punhos para convencer o outro. Agora, há alguns poderes que dizem o contrário, mas o Harmonium acredita que a paz é um fim melhor do que a guerra. Por um lado, todo o trabalho de um indivíduo não será destruído durante os períodos de paz. As famílias não são mortas, os reis podem realmente gastar tempo governando as pessoas, estudiosos podem estudar e postulantes podem cultivar suas plantações. Todos, até mesmo os demônios nos Planos Inferiores, podem prosperar.

Por outro lado, o Harmonium diz que só há um caminho para ter paz: *o caminho deles*. Guerra ou paz — disputa entre cada um ou se juntar ao Harmonium — essas são as únicas opções. O Harmonium acredita que o último objetivo do multiverso é a harmonia universal, e está pronto para espalhar sua crença a todos esses miseráveis fora dos planos. Se for preciso bater cabeças para espalhar a verdade, bem, o Harmonium está pronto para bater as cabeças. Claro, pode não ser a paz adiante, mas cada vez que o Harmonium fica livre de um inimigo, o multiverso estará muito mais perto para a harmonia universal que foi destinado a ter.

E o que acontece quando o Harmonium for bem sucedido? (E ele vai ter sucesso, isso é certo — apenas pergunte-lhes.) Essa parte é simples. Quando todos estiverem de acordo com o Harmonium, uma nova era dourada vai começar. É por isso que o Harmonium trabalha tão

FAÇA ISSO A NÓSSA MANEIRA OU DE NENHUMA OUTRA. ENTENDEU ISSO, PARVÃO?

— PRÓCER SARIN DO HARMONIUM



duro para fazer as pessoas se conformarem — é tudo para o seu próprio bem.

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.**

O Harmonium é mais forte sobre o plano de Arcádia, onde o ideal de boa harmonia é visto em todas as coisas. Dentro da cidade de Sigil, o Harmonium reivindica o Quartel da Cidade como sua sede.

**ALIADOS E INIMIGOS.** Por causa de sua forte devoção para a ordem (embora a *sua* ordem), o Harmonium muitas vezes trabalha em estreita colaboração com os Guvners e os Impiedosos. De fato, dentro de Sigil, o trio forma as engrenagens da justiça: o Harmonium faz a prisão, os Guvners conduzem o julgamento e os Impiedosos executam a sentença. Com suas atitudes inflexíveis, o Harmonium também tem muitos inimigos. Soberanos, a Liga Revolucionária, e os Seguidores do Caos todos têm pouca paciência com as rígidas visões do Harmonium.

**ELEGIBILIDADE.** Todas as raças e classes são bem-vindas para se juntarem ao Harmonium, mas o candidato deve ser de tendência ordeira.

**BENEFÍCIOS.** Membros do Harmonium ganham benefícios de suas firmes crenças e feroz dedicação a elas. Todos os membros do Harmonium são capazes de usar *Enfeitiçar Pessoas* uma vez ao dia, independente de classe ou nível.

**RESTRICÇÕES.** Suas crenças rígidas também expõem várias fraquezas na filosofia do Harmonium. Qualquer variação das ordens de um superior do Harmonium requer uma *Penitência* da parte do personagem antes que ele ou ela possa se juntar as fileiras da facção. Membros que “viram a casaca” — traem a facção — são automaticamente condenados à morte pelo prócer. Mesmo recusando-se a voltar para as fileiras da facção é considerado traidor.



## OS IMPIEDOSOS (Morte Rubra)

**FILOSOFIA DA FACÇÃO.** Tão longe como a causa desta facção, a justiça é tudo, e não há nenhum miserável que pode dar a chacota nisso. Esses aspirados que julgam os Impiedosos em sua causa, de modo que o mais inteligente é apenas não tentar. É toda a razão pela qual as leis existem — para ver que a justiça é realizada. Justiça purga o mal em pessoas e os tornam melhores, próprias para pertencer ao multiverso. Uma vez que todos foram limpos, em seguida, o multiverso atinge a perfeição, e perfeição é o objetivo do multiverso.

A justiça é absoluta e perfeita, mas tem que ser aplicada corretamente. Um indivíduo tem que conhecer um cavaleiro da esquina, os criminosos dos inocentes, então ele não cometerá erros. Misericórdia é uma desculpa criada pelo fraco e criminal. Eles pensam que podem roubar ou matar e em seguida, escapar de seus crimes implorando por misericórdia. Os Impiedosos não são fracos. Todo crime deve ser punido de acordo com a lei. Não há tais coisas como “circunstâncias atenuantes.”

Nesse caso, alguns aspirados irão enforcar os Impiedosos por sua própria ideia e acusá-los de alguns dos seus próprios crimes. Bem, a Morte Vermelha apenas sorrirá e dirá que responde a uma lei superior. Encarregados de proteger a justiça, eles podem fazer coisas que outros não podem — tudo em nome da justiça. De que outra forma eles poderiam sobreviver a seus próprios ideais?

Claro que agora, outras pessoas não concordam com a lógica da Morte Rubra. Para eles, os Impiedosos não estão acima das leis ou mesmo no direito do que eles fazem. Os Impiedosos não gostam de tais atitudes populares, mas não podem enforcar um ser por suas opiniões — pelo menos não na maioria dos lugares. Veja, os Impiedosos dizem que eles não fazem as leis, eles apenas as aplicam. Contudo, eles são não melhores do que o resto, mas não piores do que uns poucos.

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** Os Impiedosos são mais poderosos no plano de Aqueronte. Dentro de Sigil, sua sede é a Clausura.

**ALIADOS E INIMIGOS.** O Harmonium, os Guvners e os Impiedosos formam uma tríade natural de prisão, julgamento e punição. Como em Sigil, eles são frequentemente

encontrados juntos nas outras cidades das Terras de Fora, servindo como o sistema de justiça local. A Patrulha da Perdição é simpática com os objetivos dos Impiedosos, vendo uma entropia final no processo de punição. Não surpreendentemente, os Impiedosos estão em desacordo com os grupos que colocam o indivíduo acima de tudo. Signatários, Sensitivos, e Anarquistas em particular, parecem tem constantes rugas com a Morte Rubra. Também seria esperado que os Soberanos fossem desafiá-los, mas este grupo tem o senso suficiente de deixa-los sozinhos.

**ELEGIBILIDADE.** Os Impiedosos são um grupo estrito, permitindo que apenas aqueles de tendência ordeira se juntem a eles. Ladrões e criminosos conhecidos são absolutamente indesejáveis.

**BENEFÍCIOS.** Por causa de sua paixão pela punição, todo Impiedoso pode *Detectar Mentiras* para uma única pergunta uma vez ao dia.

**RESTRICÇÕES.** Impiedosos consideram-se inocentes de crimes quando estes são cometidos no decurso da punição de um criminoso conhecido. Caso um Impiedoso cometer um crime por qualquer outro motivo, ele estaria sujeito a completa punição sob a lei. Além disso, embora um Impiedoso possa aceitar a rendição de um indivíduo (assim a pessoa pode ser devidamente punida), ele nunca pode soltar um transgressor da lei até a sentença adequada tenha sido deferida.



# A LIGA REVOLUCIONÁRIA

## (Anarquistas)

**FILOSOFIA DA FACÇÃO.** “Esses universos, esses poderes, todos eles são corruptos!” grita essa facção. “Eles estão guiando as pessoas nas direções erradas, mantendo-as escravas e prisioneiras para os poderosos. As velhas crenças são mentiras”. Esses miseráveis afirmam que Guvners, Desconexos, Impiedosos, Athar — cada um deles — não se importam mais com a verdade. Todos os seus prócers têm propriedade, guarda-costas, lábia, e influência. Eles não estão vendo a verdade; eles simplesmente querem se encostar sobre o que eles têm.

Bem, os Anarquistas dizem que é tempo disso mudar. É tempo de quebrar os grilhões e buscar a verdade real. E isso só irá acontecer quando um indivíduo estiver livre dos laços das outras facções. Um ser deve ser capaz de fazer suas próprias escolhas, mas há qualquer facção que apenas deixe um indivíduo seguir? Pense que o Harmonium iria dizer: “Claro, nós admitimos que estamos errados. Vá e encontre seu próprio caminho.” Sem chance! A única maneira de um ser obter a sua liberdade é desmantelar as antigas facções. Derrubá-las, despedaçá-las, quebrar o poder delas — isso é o que tem de ser feito! Quando as velhas facções são esmagadas, um miserável tem a chance de aprender a verdade real.

Claro, um indivíduo tem que ter cuidado. Os plutocratas não querem desistir de um único grão de seu poder, de modo que eles vão tentar quebrar o espírito da revolução — se eles puderem pegá-lo. Um sangue tem de ser cuidadoso e manter-se na sombra dos prócers ou ele vai acabar se perdendo em um beco alguma noite, de modo que a melhor coisa a fazer é colocar as facções umas contra as outras. Um aspirado não precisa bater de frente, a menos que ele queira ser inserido no registro.

Uma vez que todas as facções vierem abaixo, em seguida, as pessoas podem encontrar a verdade real. O que é essa verdade? Ninguém sabe e não há nenhuma

maneira de dizer. Não há um meio de pensar sobre ele mesmo, não até que o que está em pé seja trazido abaixo. Quebrar isso tudo e reconstruir com as peças que temos à esquerda — esse é o único plano.

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** A Liga Revolucionária está melhor tipificada nos exílios sombrios do Cárceri, sempre tramando para derrubar seus inimigos.

Em Sigil, a facção rejeita a ideia de um quartel general fixo. Em vez disso, eles se movem de lugar para lugar na cidade, para evitar que sejam descobertos por indesejados. Os anarquistas não possuem prócer.



**ALIADOS E INIMIGOS.** Embora seu objetivo declarado seja a derrubada de tudo, os Anarquistas possuem aliados. A Patrulha da Perdição e os Seguidores do Caos procuram encontrar muito mérito nas atividades dos Anarquistas, mesmo se eles não concordarem com a filosofia. No outro extremo, o Harmonium e os Guvners consideram a Liga Revolucionária uma abominação.

**ELEGIBILIDADE.** Anarquistas não tem imposição de raça ou classe e até mesmo professam nenhum interesse em tendência. No entanto, a sua doutrina de derrubada impede ordeiros de se unir a facção.

**BENEFÍCIOS.** O poder dos Anarquistas é limitado, mas astuto. Eles podem representar automaticamente como um membro de qualquer outra facção sem serem detectados. Eles não ganham habilidades especiais que são relacionadas a magia ou treinamento (como o balbucio de um Seguidor do Caos ou o bônus de iniciativa dos Cifrários), mas eles podem se beneficiar de habilidades relacionadas à posição ou título, incluindo o acesso a sede da facção.

**RESTRICÇÕES.** Anarquistas não podem ter qualquer repartição pública ou título de nobreza, possuir um negócio, ou tomar parte em qualquer coisa que iria amarrá-los na estrutura de poder dos planos. 90% de todo tesouro ganho por esses vândalos deve ser distribuída tanto para a causa ou para os oprimidos. Em nenhum caso pode ele ser dado a outro personagem do jogador ou controlados por personagens do Mestre.



## ⊕ SINAL ÚNICO ⊕ (Signatários)

**FILOSOFIA DA FACÇÃO.** Cada pessoa, cada indivíduo, é único. Esta é a maior glória do universo — que cada criatura viva (e morta) é diferente de todas as outras. É óbvio, então, que o multiverso está centrado ao redor de si próprio, ou então esta facção iria fazer todos acreditarem.

“É bem simples, palerma”, um miserável diria. “O mundo existe porque a mente imagina isso. Sem o eu, o multiverso deixa de existir.”

Portanto, cada Signatário é a pessoa mais importante no multiverso. Sem ao menos um Signatário para imaginar isso tudo, o resto das facções iria deixar de existir.

Melhor ser gentil com os Signatários então, parvo, porque eles apenas podem decidir imaginar um indivíduo para fora da existência. Não acha que isso pode ser feito? Talvez não, mas, em seguida, um vândalo é um tolo para assumir o risco. Muitas pessoas desaparecem sem deixar rastros, e mais do que uns poucos são os inimigos dos Signatários. Faz um indivíduo pensar não é?

Então, algum aspirado dirá, o que acontece se dois Signatários não concordarem? E se ambos pensam coisas diferentes? Então o que acontece? Afinal, o multiverso é o mesmo para todos. A resposta é fácil para um Signatário. Já que ele é o centro do universo, então, obviamente, todo o resto é sua imaginação — simples. Nenhuma pessoa realmente existe, exceto como ele pensa deles, assim é claro que com o multiverso é o mesmo. De que outra maneira poderia ser?

Muitas pessoas não aceitam essa ideia. Depois de tudo, eles apontam para seus próprios sentimentos e emoções, seu próprio eu, como prova de que os Signatários estão errados. E os Signatários simplesmente afirmam ter imaginado isso tudo. O que os outros sentem e pensam não é real; apenas o que os Signatários sentem que é.

Então quem exatamente está imaginando o multiverso? Essa parte até os Signatários não sabem ao certo. Um deles será, mas eles não podem concordar em qual deles. A aposta mais segura irá decair em sua própria facção, porque qualquer Signatário poderia ser a fonte de tudo. Lembre-se disso, parvo.

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** Os Signatários são mais fortes no plano das Terras Selvagens. Dentro Sigil, sua sede é o Salão dos Oradores.

**ALIADOS E INIMIGOS.** Os Signatários e os Sensatos compartilham alguns pontos em comum em suas filosofias,

tornando os dois aliados naturais. Os signatários também recebem frequentes recrutas dos Forasteiros, que muitas vezes são consolados ao serem colocados no centro da importância. O Harmonium acha os Signatários mais que irritantes, e a Cabala Desolada é a mais oposta de todos eles.

**ELEGIBILIDADE.** O Sinal Único está aberto a todas as classes, raças e tendências. No entanto, personagens ordeiro e bom e ordeiro e neutro podem encontrar dificuldades em aderir a filosofia do Sinal Único.

**BENEFÍCIOS.** Pela razão deles acreditarem que todo o mundo é criado a partir de dentro, Signatários são difíceis de enganar com ilusões de qualquer tipo. O Signatário automaticamente ganha um teste de resistência contra magia quando confrontado por magia ilusória.

**RESTRICÇÕES.** Talvez por causa de seus egos muitas vezes imensos, os Signatários têm dificuldade em entender os motivos e sentimentos dos outros. Assim, eles sofrem uma penalidade de -2 em todas as reações de encontro e testes de lealdade de personagens do Mestre.



⊕ N D E ⊕ C E N T R O ⊕

D ⊕ M U L T I V E R S O ⊕

E U —

E U S ⊕ U ⊕ C E N T R O ⊕ D ⊕

M U L T I V E R S O ⊕.

— P R Ó C E R D A R I U S D O S  
S I G N A T Á R I O S



# A SOCIEDADE DA SENSACÃO

## (Os Sensitivos)

**FILOSOFIA DA FACÇÃO.** Segundo essas pessoas, o multiverso é conhecido pelos sentidos — as únicas provas da existência. Sem experiência, sem sensação, uma coisa não é. Se um miserável não pode provar a sopa, então não é sopa. A única maneira de saber qualquer coisa com certeza é usar os sentidos.

Olha, não é tão difícil de entender. Qual é a real, uma descrição de uma rosa ou a própria rosa? Apenas um demente escolheria a descrição, o que não é real. Sem nenhum cheiro, sem espinhos, sem cor. Escolher uma rosa, isso é real, e o modo como um indivíduo sabe é experimentando-o. Os sentidos são a única maneira de conhecer o universo.

Então alguns parvos perguntarão: “O que isso tem a ver com a Verdade universal, o significado do multiverso?” Bem, a toada é que ninguém irá descobrir o grande segredo até que tenha experimentado tudo — todos os sabores, cores, aromas, e texturas de todos os mundos. Só quando um indivíduo experimentar o universo inteiro finalmente será revelado o grande segredo de tudo. Isso pode parecer uma tarefa impossível, mas pode ser o único caminho para tratar o problema enganando o multiverso, como ele era. Pode ser que o multiverso não exista além do que um indivíduo possa sentir. A resposta para o que há depois da colina pode ser apenas “nada”.

Dado que, o multiverso tem limites, e um indivíduo pode tentar experimentar tudo isso. Um ser tem que saborear a intensidade, explorar a complexidade. Não apenas consumir o vinho — encontrar todos os sabores dentro dele. Antes que um miserável tenha feito tudo, ele vai aprender as diferenças entre um vinho de Arbórea e Ysgard, saberá de que safra, e até mesmo pela mão do vinicultor. Só então é que os segredos do multiverso começaram a tornarem-se claros.

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** Os Sensitivos são mais fortes em Arbórea, um plano de grande beleza em todas as coisas. Em Sigil, a sede é naturalmente o resplandecente Salão de Eventos.

**ALIADOS E INIMIGOS.** Os Sensitivos e os Signatários, ambas as facções egocêntricas, compartilham pontos de concordância a respeito de suas filosofias, fazendo com que cooperem em suas atividades. Sensitivos são cordiais com os Guvners e Soberanos, intrigados por suas descrições de coisas distantes. No entanto, eles estão em oposição às filosofias da Patrulha da Perdição, que vê os mundos apenas como objetos em decadência.

**ELEGIBILIDADE.** A Sociedade da Sensação é uma das facções mais liberais. Qualquer pessoa, de qualquer raça, classe ou tendência, pode participar.

**BENEFÍCIOS.** Todos os Sensitivos têm sentidos altamente sintonizados. Eles têm infravisão até 18 metros, independente da raça, e eles ganham um bônus de +1 em todos os testes de resistência contra veneno e testes de surpresa.

**RESTRICÇÕES.** Até que atinjam um nível de imprudência, Sensitivos são fascinados por novos gostos, cheiros, e assim por diante. Sempre que possível, eles vão buscar novas experiências. Na prática, eles não podem recusar ofertas que poderiam levá-los a isso — um novo vinho, uma flor exótica ou o que quer que seja. Apenas quando enfrentado com óbvio perigo mortal ele irá se afastar de tais tentações.



T⊕QUE-⊕.  
CHEIRE-⊕. PR⊕VE-⊕.  
VEJA ISS⊕.  
BA+A NELE.  
— PRÓCER ERIN DOS  
SENSITIVOS

# A ORDEM TRANSCEDENTE

(Cifrários)

**FILOSOFIA DA FACÇÃO.** Esses caras dizem que para um indivíduo se tornar uno com o multiverso, ele precisa parar de pensar e agir. Ação sem pensar é a forma mais pura de pensamento. Quando um aspirado pode saber o que fazer sem sequer pensar sobre isso, então ele se tornou uno com o multiverso.

É assim. Cada grupo de parvos do multiverso, e não há nada além disso. Então, ele calcula que cada ser sabe que curso de ação tomar no momento certo. O problema é que algumas pessoas começam a pensar e estragar tudo. Pensamento acrescenta hesitação e dúvida. Ele sobrepõe instintos e separa um miserável do multiverso. Quando chegar a hora de um pobre miserável pensar sobre algo, o curso de ação para o momento certo se foi.

Então tudo que um parvo tem que fazer é simplesmente parar de pensar, certo? Claro que não é assim tão fácil. Qualquer palerma pode errar e agir sem determinado pensamento, mas isso não é o objetivo. Um indivíduo de tem de trabalhar duro na aprendizagem de *si mesmo* — aprendendo sua própria mente e instintos até que a ação correta venha automaticamente. É feito para treinar tanto o corpo e a mente. Assim da maneira como os ladrões aprendem sua negociata, um Cifrário tem que treinar sua mente (a fonte de ação) e corpo (o ator) para se tornar algo. Não há diferença entre os dois, sem separação entre pensamento e movimento. Corpo e mente agem como um só — a mão se move antes que o alcance do pensamento.

Então, o que é isso tudo para conseguir um companheiro? Uma vez que mente e corpo estão em harmonia, o espírito entra em sintonia com o multiverso. Um semelhante entende o propósito do multiverso e sabe apenas onde e como ele deve ser.

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** A Ordem é mais forte no Elísio, o plano do bem harmonioso. Em Sigil, a sede da Ordem é encontrada na Grande Arena.

PELO TEMPO QUE VOCÊ  
FICOU SOBRE ELE,  
EU VOU TER TEMPARAR.  
ISSO FAZ DISTO UM NEGÓCIO  
DE MATAR OU MORRER!

— PRÓCER RHYS DOS CIFRÁRIOS



**ALIADOS E INIMIGOS.** Acreditando que toda verdade é encontrada internamente, os Cifrários não procuram amigos ou inimigos entre as facções. A maioria dos outros grupos lhes dá uma morna recepção, embora o Harmonium sempre suspeite que os Cifrários abriguem pensamentos contrários a harmonia universal.

**ELEGIBILIDADE.** A Ordem Transcendente está aberta a qualquer personagem de tendência neutra.

**BENEFÍCIOS.** O treinamento de um Cifrário enfatiza uma ação rápida e sem hesitação. Assim, todos os Cifrários ganham um bônus de +1 em suas jogadas de iniciativa.

**RESTRICÇÕES.** Pela razão dos Cifrários agirem sem hesitação, eles sofrem uma única restrição: em jogo, depois que uma ação é indicada por um personagem Cifrário, este aspirado está comprometido com a ação. O jogador não pode dizer: “Oh, espere, eu mudei de ideia!” Vândalos que fazem uma pausa para considerar ou debater ações pendentes estão falhando ao aderir a esta filosofia.



# OS SEGUIDORES DO CAOS

(Desconexos)

**FILOSOFIA DA FACÇÃO.** Como esses miseráveis observam, o multiverso não nasceu do caos — o multiverso é o caos. Não há ordem, nenhum padrão para nada. Esse é o significado do multiverso, o grande segredo que todos são demasiado obtusos e covardes para admitir! Olhe ao redor. Existe algum padrão para esta existência? Qualquer ordem que de algum significado? Nenhum, nem apenas um. A única forma é aquela que os Guvners e Harmonium tentam impor sobre ele. Sua ordem não é natural para o multiverso. Por que, no minuto em que saem, o multiverso volta ao seu estado natural de desorganização e caos.

Então, por que lutar contra ele, o Caos é como as coisas são destinadas a ser? Ele tem toda uma beleza e maravilha própria. Ao olhar sobre o Caos, aprendendo a apreciar sua aleatoriedade e compreender a sua sublime complexidade, os Seguidores do Caos aprendem os segredos do multiverso. Eles querem jogar com o infeliz Caos, e ser uma parte de suas incontroláveis energias.

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** O Limbo é o coração e a alma dos Desconexos, por aqui as energias selvagens da criação enfurecem-se em sua plenitude. Em Sigil, os Desconexos fazem a sua sede no centro do Cortiço, uma turbulenta favela.

**ALIADOS E INIMIGOS.** Os Desconexos, a Patrulha da Perdição, e para algumas medidas a Cabala Desolada costumam ficar juntos e trabalhar juntos, muito como aqueles cometidos ao caos podem trabalhar juntos. Não surpreendentemente, o Harmonium e os Guvners possuem estridentes oposições para as teorias dos Desconexos.

**ELEGIBILIDADE.** Os Seguidores do Caos estão abertos a todas as raças e classes, mas somente aqueles de tendência caótica podem se unir a essa facção.

**BENEFÍCIOS.** Crentes no poder supremo do caos, os Seguidores do Caos podem usar *Balbuciar* (reverso de *Idiomas*) uma vez por semana, independente de raça ou classe.

**RESTRICÇÕES.** Os Desconexos estão comprometidos com o poder do Caos. Como tal, eles nunca podem realizar negócios, construir fortalezas, levantar exércitos ou empreender qualquer outra ação que exija longo prazo, organização e disciplina. Na verdade, eles apenas mantêm sua facção unida como ela é.



BELO É!  
⊕ CAOS  
DO MULTIVERSO ⊕ BSCURO.  
PERCEBE-SE A MAIOR  
PARTE DELE.  
— PRÓCER KARAN  
DOS SEGUIDORES  
DO CAOS



## OS FORASTEIROS (Os Trouxas)

**FILOSOFIA.** Praticamente nenhuma — sem facção, sem filosofia. Os Forasteiros são apenas isso: aventureiros que vagaram a partir do Plano Material Primário, pessoas que não são parte dos planos e não entendem nada deste negócio de facções, filosofias, e outros enfeites. Eles não têm nenhuma intenção de saber o significado dos planos. Eles podem ser curiosos, mas não fazem parte do interminável debate que se trava em todos os planos.

Forasteiros trazem com eles muitas de ideias peculiares, pelo menos aos padrões planares. A maioria delas tem a ver com as noções de que seu mundo é o centro do multiverso, que seu reino é a maior maravilha do multiverso, ou que o seu deus é o maior poder de todos. Planares muitas vezes acham muita graça com os Forasteiros e suas crenças equivocadas, mas os primevos têm suas maneiras de conseguir vingança contra aqueles que lhes trazem tristeza.

**PLANO PRIMÁRIO DE INFLUÊNCIA.** Forasteiros são claramente mais fortes no Plano Material Primário, e especialmente em seu mundo natal dentro do plano. Forasteiros não têm sede em Sigil.

**ALIADOS E INIMIGOS.** Forasteiros não têm amigos ou inimigos automáticos. A maioria das outras facções os vê com ambivalência. Sua liberdade das filosofias dos planos os torna possíveis recrutas e potenciais inimigos. A reação mais forte com os Forasteiros é uma pena geral pelo seu conhecimento ignorante.

**ELEGIBILIDADE.** Qualquer miserável de uma campanha no material primário é automaticamente considerado um Forasteiro.

**BENEFÍCIOS.** Forasteiros ganham os benefícios para os personagens primevos, descritos anteriormente. Além disso, dentro de Sigil, os Forasteiros são frequentemente contratados para o trabalho mercenário, já que sua falta de lealdade a uma facção é vista como um benefício.

**RESTRICÇÕES.** Forasteiros não sofrem restrições gerais como as outras facções.

HEY, AQUI É ÁGUAS PROFUNDAS?  
— R KING DE FAERUN



# BENEFÍCIOS GERAIS DA FACÇÃO

Em adição aos benefícios específicos descritos em cada entrada, todas as facções têm certos benefícios comuns, as recompensas pertencentes a um grupo. Fazer parte de uma facção traz recompensas que vão

Alguns destes particular para um vândalo perdido na vida, como o pacto dos

Falecidos com a morte, mas quase todas as facções têm algumas recompensas em comum.

O mais óbvio destes benefícios são a sociedade e o santuário da sede da facção. Isso é mais do que apenas uma sala de reuniões, embora também sirva para isso. A maioria das sedes das facções também prestam serviços para as necessidades dos seguidores.

**INFORMAÇÃO.** Há muitas dúvidas sobre os planos. Onde encontrar portais em Sigil, onde esses portais levam, e magias chave para os diferentes planos são apenas algumas das coisas que um aspirado precisa saber antes de sair em uma aventura. Alguns indivíduos podem aprender a partir da toada das ruas, ou talvez comprar a partir de um viajante em uma taverna sombria, mas um parvo não sabe quando algum vigarista irá tretá-lo com informações forjadas. É muito melhor ir para a sede de sua facção para um indivíduo descobrir algo. Claro que eles cobram — nada é de graça — mas eles não enganam os seus.

**EMPREGO.** A maioria dos prócers sabem que é má publicidade quando seus membros estão desempregados por longo tempo. Alguém maltrapilho e pobre não atrairá novos seguidores, e participantes sem serviço podem criar todos os tipos de problemas. É muito comum, então, para as sedes das facções manterem um ouvido aberto para empregos em potencial.

Planares sabem que problemas podem muitas vezes ser resolvido levando-os até a facção. Tem problemas com mortos-vivos? Os Falecidos são provavelmente os melhores para o trabalho. Alguém escapou das garras escorregadias da justiça? Conte a história para a Patrulha da Perdição. Para um

corte do lucro ou alguns trocados, um companheiro pode se conectar com um potencial empregador através da sua sede da facção.

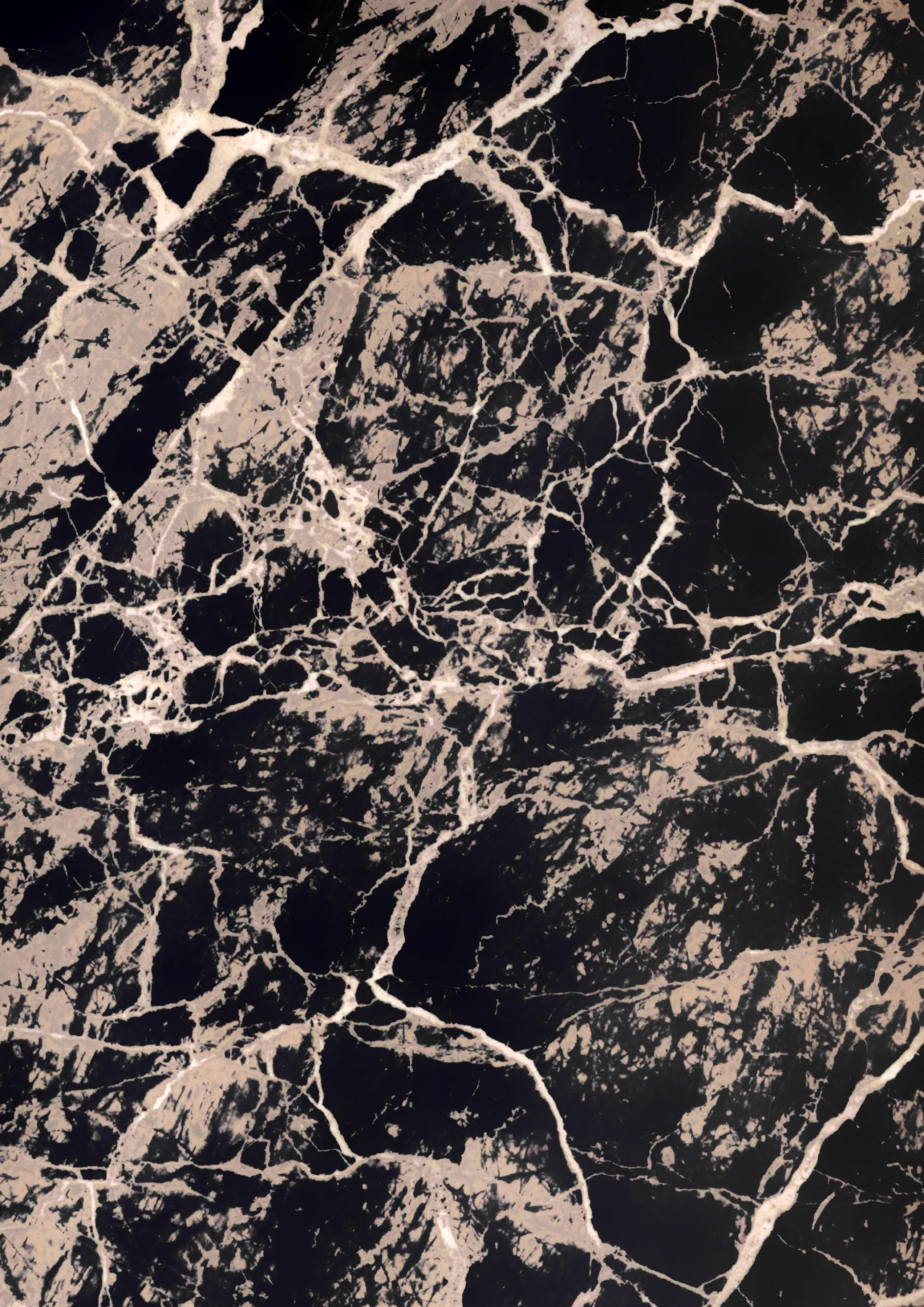
PRÓCURANDO PELO  
QUARTEL DOS  
SEGUIDORES  
DO CAOS, +RÓUXA?  
VENHA COMIGO  
— VOCÊ ESTÁ PRESO.  
— MINIH, UM  
OFICIAL DO  
HARMONIUM

**CURA.** Outra prática comum das facções é manter alguns clérigos em sua sede. A maioria das facções se preocupa em tomar cuidado de seus membros, por isso os clérigos estão lá para proporcionar a cura, remover maldições, curar doenças, revelar segredos divinos, e executar outras tarefas fora da aventura dentro de seu poder. Isso custa — e isso pode custar muitas — mas pelo menos o serviço é confiável.

**DIVERSOS.** Em adição a estes serviços, há uma série de pequenas coisas que uma facção pode fazer. Há conselhos, companhias, camas extras e refeições quentes ocasionais. A sede não é uma pousada, embora, por isso não espere fazer um refúgio lá. Uma noite ou duas é tolerado, mas depois um parvo deve se virar para conseguir uns trocados e uma acomodação por ele próprio.

Há também algumas coisas que não irão acontecer na sede da facção. Eles não estão no negócio de emprestar dinheiro ou equipamentos, especialmente não para aventureiros. Oh,

muitas facções são ricas, e algumas mantêm arsenais consideráveis, mas isso é para suas próprias emergências. Eles não vão atacar outras facções, pelo menos não diretamente. A maioria dos prócers não estão muito interessados em ver uma guerra de cranças sangrenta travada nas ruas de Sigil, exceto talvez os Seguidores do Caos e a Patrulha da Perdição. Facções também não interferem com o governo de Sigil. Na verdade, algumas delas são parte do governo, mas um indivíduo pode sempre encontrar um conselho com quem florear ou ofertar. Finalmente, as facções não envie missões de resgate. Interferir em problemas de fora dos planos ou ajudar um parvo à própria sorte — a menos que, é claro, ele tenha algo que a facção realmente queira.



**E**STE LIVRO TEM A INTENÇÃO DE SER  
LIDO **PRIMEIRO** POR JOGADORES  
E MESTRES. AQUI DENTRO, O LEITOR  
IRÁ **DESCOBRIR** A FORMA GERAL  
DE TODOS OS **PLANOS**, AS RAÇAS E  
CLASSES DE PERSONAGENS DAQUELES  
QUE **VAGAM** POR LÁ, E UMA  
VISÃO DETALHADA SOBRE CADA  
**FACÇÃO** DOS PLANOS EXTERIORES.

**R**EGRAS PARA A CRIAÇÃO  
DE **PERSONAGENS** DOS  
**JOGADORES** TAMBÉM ESTÃO  
PRESENTES.

