

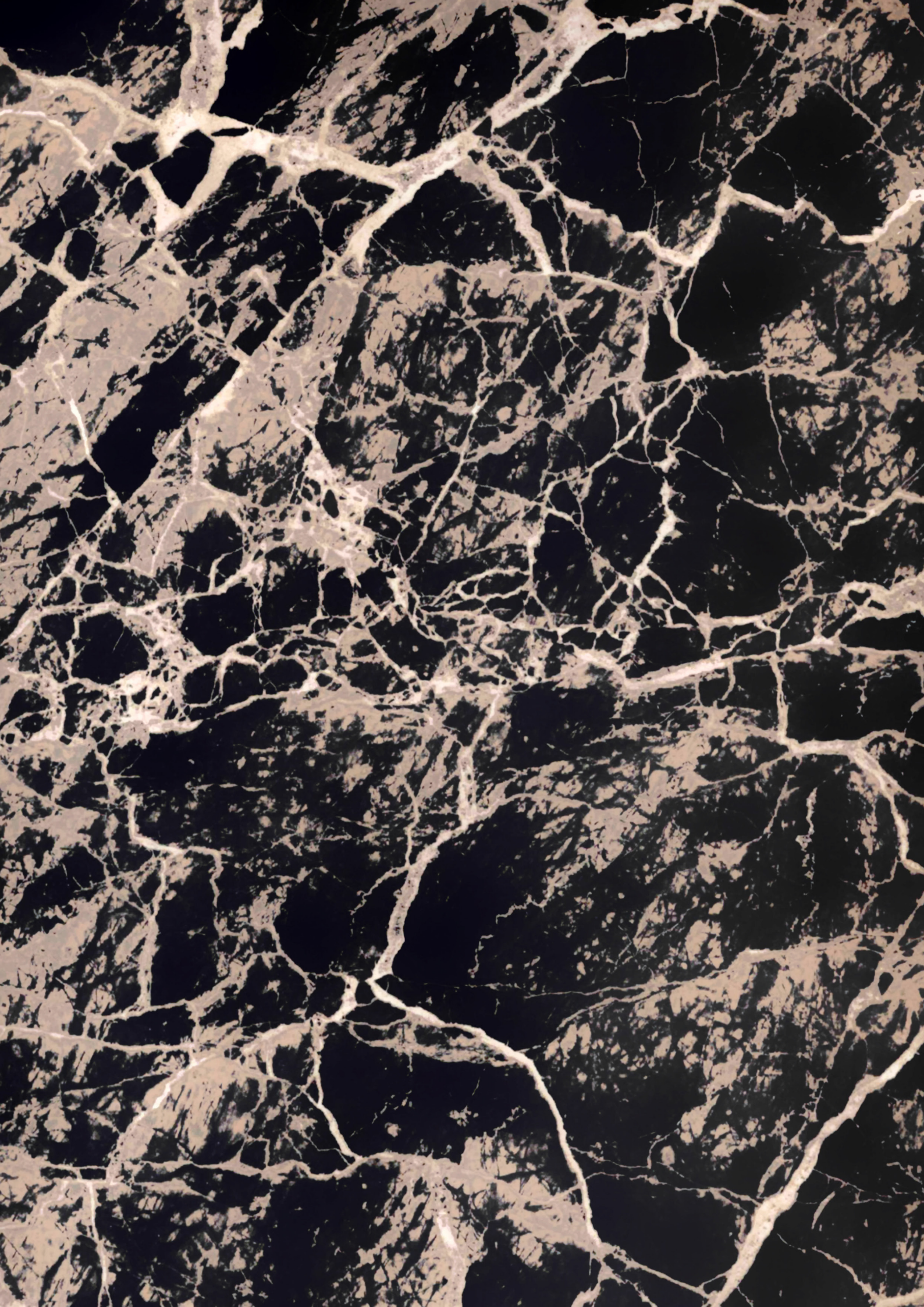
PLANE

SCAPE

CENÁRIO DE CAMPANHA



GUIA
DO
MESTRE
PARA OS
PLANOS



Tradução PT-BR: Castellani

Quaisquer sugestões ou opinião a respeito da tradução, entrar em contato com recastellani@gmail.com

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

Versão desta Edição:
Planescape - Guia do Mestre 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!



DIT
ERL
1221

GUIA DO MESTRE PARA OS PLANOS

CRÉDITOS

Designer: David "Zeb" Cook ♦ Editor: David Wise ♦ Coordenador de projeto: Dori Jean Ikin
Artista da Arte da Caixa: Robh Ruppel ♦ Artista Conceitual: Dana Knutson
Artista da Arte do Interior: Tony DiTerlizzi ♦ Coordenador Gráfico: Sarah Feggrestad
Coordenador de Arte: Peggy Cooper
Coordenador Eletrônico de Pré-Impressão: Tim Coumbe ♦ Tipografia: Angelika Lokotz
Cartografia: Rob Lazzaretti ♦ Arte das Bordas: Robert Repp ♦ Design Gráfico: Dee Barnett, Dawn Murin
Revisão: James M. Ward, Skip Williams, Michele Carter, Bill Slavicsek
Revisão de projeto: 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

2600

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	4	O Plano Quasielemental	
O Escopo dos Planos	5	do Vácuo.....	37
O Tom dos Planos	7	O Plano Quasielemental da Cinza.....	37
MAGIA E OS PLANOS.....	8	O Plano Quasielemental da Poeira.....	38
Efeitos nas Magias	8	O Plano de Quasielemental do Sal	38
Filhos Nativos.....	10	O Plano de Energia Positiva	39
Planos Conectados	10	O Plano de Energia Negativa.....	39
Dimensões Extras.....	11	Os PLANOS EXTERIORES	40
Alterações Categóricas	11	Condições Gerais e Características	40
Chaves Mágicas	13	Camadas e Reinos.....	41
Sacerdotes e seus Deuses	13	Contornando os Planos Exteriores	42
Chaves de Poder	14	Magia nos Planos Exteriores	42
Itens Mágicos	15	Cristais Mágicos	43
Armas Mágicas e Armaduras	15	Caminhos Dentro do Grande Anel	43
O Rio Oceanus.....		O Rio Estige.....	44
VIAJANDO NOS PLANOS	18	Yggdrasil, o Mundo Cinzento	45
Mantendo o Controle.....	18	Monte Olimpo	45
Para e a Partir do Primário.....	20	Lidando Com os Poderes	45
Vórtices Elementais.....	20	A Donzela da Dor	47
Canal Astral.....	21	A Guerra Sangrenta.....	47
Portais	22	O Abismo	48
A Grande Estrada	22	Aqueronte	49
O Plano Etéreo.....	23	Arbórea	50
O Plano Astral.....	25	Arcádia.....	51
Os PLANOS INTERIORES.....	26	Baator	52
Condições Gerais.....	27	As Terras Selvagens	53
O Plano do Ar.....	28	Bitopia	54
O Plano da Terra	29	Cárcei.....	56
O Plano do Fogo.....	30	Elísio	57
O Plano da Água.....	31	Gehena.....	58
O Plano Paraelemental da Fumaça	32	A Vastidão Cinza	59
O Plano Paraelemental do Magma.....	33	Limbo.....	60
O Plano Paraelemental da Lama	33	Mecânus.....	61
O Plano Paraelemental do Gelo	34	Celestia	62
O Plano Quasielemental		Pandemônio.....	63
do Relâmpago.....	34	Ysgard	64
O Plano Quasielemental		TABELA I: MAGIAS COM CAMINHOS PLANARES ...	10
do Brilho.....	35	TABELA II: ALTERAÇÕES NAS ESCOLAS	
O Plano Quasielemental		POR PLANO.....	12
do Mineral	36	TABELA III: EQUIVALENTES DA ESCOLA	
O Plano Quasielemental		DE MAGIA PARA ITENS MÁGICOS	15
do Vapor	36		

O multiverso é um lugar grande e não atua de acordo com as “regras normais”, sejam elas quais forem, mas aprender seus segredos é a essência da vida. Um ser tem que se tornar um sangue para conhecer todas as maneiras diferentes

como a magia funciona no Grande Anel, e nenhum vândalo deveria ser capaz de simplesmente colocar as mãos em um mapa de todos os portais entre os planos. Há coisas que um miserável

INTRODUÇÃO

não deveria saber e coisas que ele só tem que aprender pela experiência. (Um indivíduo pode descrever como são as fornalhas do Cárceri, mas não é o mesmo que ir para lá.) Claro, alguns dos multiversos são tão simples que até mesmo um vândalo bariaur poderia entender, mas alguns deles são realmente sombrios, e é para ser assim. Então pessoas sem negócios sabendo dessas coisas deveriam apenas manter seus narizes fora disso — entendeu?

Mas há sempre um aspirado — que é o Mestre — que deve estar por dentro, e o que está aqui é para ele ou ela. Então, para aqueles que precisam conhecer todos os segredos do multiverso, continue lendo.

Sem dúvida, alguns leitores estão se perguntando: “O que é essa coisa de PLANESCAPE e o que um mestre faz com ele?” Pergunta justa. Como primeiro passo para obter essa resposta, aqueles que querem saber devem ler o *Guia do Jogador para os Planos*, que inclui um esboço em miniatura dos mundos e personagens do cenário de PLANESCAPE. Antes de iniciar um jogo, esse livro também deve ser lido pelos jogadores, para que eles se familiarizem com as estranhas e maravilhosas possibilidades dos planos.

Este livro contém as regras e informações básicas que o Mestre precisa para iniciar uma campanha



de PLANESCAPE. Os próprios planos são descritos aqui, um por um, mas apenas com detalhes suficientes para dar ao Mestre uma essência de cada lugar. (Os planos são tão vastos e intrincados que não podem ser explorados adequadamente em um único produto. Em vez disso, as próximas expansões de campanha detalharão conjuntos de planos relacionados. Por exemplo, a TSR publicará *Planos do Caos* no final de 1994. Outras expansões concentram-se nos Planos Ordeiros, nos Planos Neutros, nos Planos Elementais e nos Semiplanos.) Detalhes sobre as alterações mágicas, os sacerdotes e seus deuses e as viagens de plano para plano também são abordados neste livro.

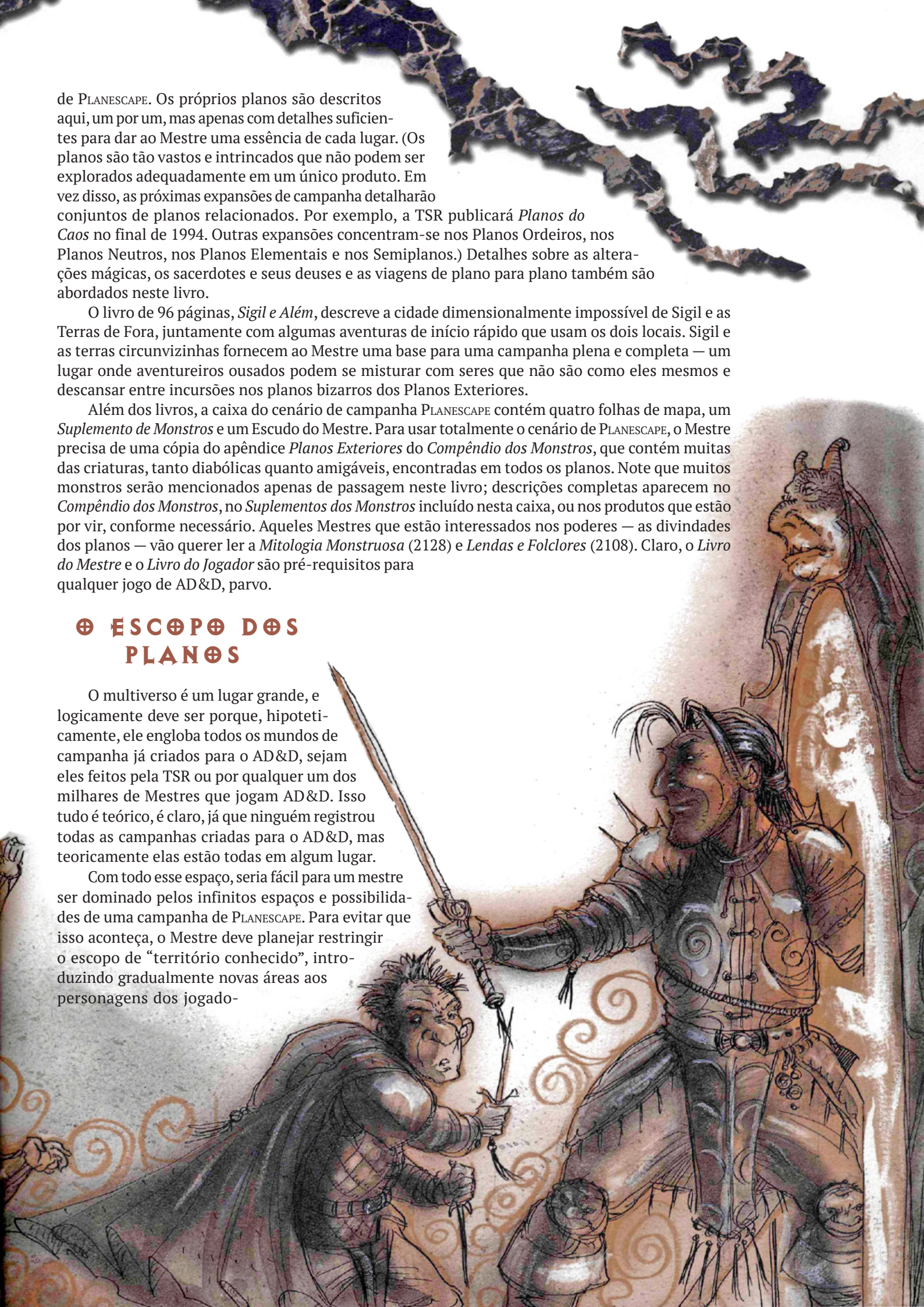
O livro de 96 páginas, *Sigil e Além*, descreve a cidade dimensionalmente impossível de Sigil e as Terras de Fora, juntamente com algumas aventuras de início rápido que usam os dois locais. Sigil e as terras circunvizinhas fornecem ao Mestre uma base para uma campanha plena e completa — um lugar onde aventureiros ousados podem se misturar com seres que não são como eles mesmos e descansar entre incursões nos planos bizarros dos Planos Exteriores.

Além dos livros, a caixa do cenário de campanha PLANESCAPE contém quatro folhas de mapa, um *Suplemento de Monstros* e um Escudo do Mestre. Para usar totalmente o cenário de PLANESCAPE, o Mestre precisa de uma cópia do apêndice *Planos Exteriores* do *Compêndio dos Monstros*, que contém muitas das criaturas, tanto diabólicas quanto amigáveis, encontradas em todos os planos. Note que muitos monstros serão mencionados apenas de passagem neste livro; descrições completas aparecem no *Compêndio dos Monstros*, no *Suplementos dos Monstros* incluído nesta caixa, ou nos produtos que estão por vir, conforme necessário. Aqueles Mestres que estão interessados nos poderes — as divindades dos planos — vão querer ler a *Mitologia Monstruosa* (2128) e *Lendas e Folclore* (2108). Claro, o *Livro do Mestre* e o *Livro do Jogador* são pré-requisitos para qualquer jogo de AD&D, parvo.

⊕ ESCOPO DOS PLANOS

O multiverso é um lugar grande, e logicamente deve ser porque, hipoteticamente, ele engloba todos os mundos de campanha já criados para o AD&D, sejam eles feitos pela TSR ou por qualquer um dos milhares de Mestres que jogam AD&D. Isso tudo é teórico, é claro, já que ninguém registrou todas as campanhas criadas para o AD&D, mas teoricamente elas estão todas em algum lugar.

Com todo esse espaço, seria fácil para um mestre ser dominado pelos infinitos espaços e possibilidades de uma campanha de PLANESCAPE. Para evitar que isso aconteça, o Mestre deve planejar restringir o escopo de “território conhecido”, introduzindo gradualmente novas áreas aos personagens dos jogado-





res à medida que a campanha cresce. Na verdade, isso é semelhante ao processo de criação de uma campanha padrão em um mundo

Material Primário. Lá, a maioria dos Mestres começa com um único castelo, vila ou cidade e um local de aventura adequado nas proximidades: uma fortaleza em ruínas, um templo abandonado ou uma floresta escura. À medida que a campanha cresce e as ambições do Mestre aumentam, mais e mais territórios são adicionados ao cenário até que um mundo emerge. Agora, aplique essa abordagem básica a uma campanha de PLANESCAPE: a partir de uma pequena base, o Mestre expande a campanha. Contudo, em vez de adicionar novos reinos ou ambientes selvagens, o Mestre dá aos jogadores mais portais planares para

portais e escolher. Cada abertura leva a um lugar particular dentro de um plano, já selecionado e definido pelo

Mestre. Desta forma, controlar o crescimento de uma campanha planar não é diferente do que manter um grupo de personagens perambulando em direções indesejadas em um ambiente selvagem normal.

Em uma campanha de PLANESCAPE, a cidade de Sigil e o terreno circundante das Terras de Fora fornecem a base necessária de campanha. De todos os mundos e possibilidades planares, essas áreas recebem mais detalhes nesta caixa de cenário. Como mencionado, outros planos nos quais os jogadores irão se aventurar mais tarde são descritos com menos detalhes, mas muito mais será dito sobre eles em produtos futuros. Enquanto isso, há muitos ganchos e dicas de aventura para explorar nesta caixa para levar um grupo de vândalos do 1º ao 3º nível de experiência — e então mais! Os aspirados de médio e alto nível também não terão tempo para dar dormir, se o Mestre for um sangue.

PIQUE, PARVØ!
 EU SØU Ø PRØCLAMADØ
 DE THØR,
 E SUAS LEIS
 NÃØ SE APLICAM
 A MIM.
 — ÚLTIMAS PALAVRAS DE
 FRANØK HEIDEN, PARA
 UM IMPIEDØSØ

Este conjunto de campanha assume que os Mestres estarão executando uma campanha planar, em que Sigil é a origem dos personagens dos jogadores — sua

“cidade natal”, por assim dizer. Essa abordagem pode ser verdadeira mesmo se os personagens dos jogadores

forem uma mistura de tipos primevos e planares, já que os primevos são simplesmente aqueles personagens que encontraram o caminho para Sigil e se estabeleceram permanentemente lá.

Se desejado, o Mestre pode usar o cenário de PLANESCAPE como um adjunto temporário para uma campanha do Material Primário. Personagens estabelecidos podem passar entre Sigil e seu mundo Material Primário de campanha por meio de magias, itens mágicos e portais especiais. Enquanto isso permite que Sigil e os planos sejam simplesmente visitados por personagens de uma campanha comum, no final o cenário de PLANESCAPE perderá um pouco do seu caráter e mistério únicos com este estilo de campanha. Os personagens dos jogadores sem dúvida se distrairão com outras preocupações em seus minúsculos mundos do Material Primário, e nunca explorarão completamente as maravilhas desse estranho novo cenário. Por outro lado, alguns jogadores são verdadeiros “primevos” no coração, e eles podem preferir apenas uma estada ocasional nos planos.

Outra opção é integrar totalmente o cenário de PLANESCAPE em uma campanha contínua. Um portal temporário ou permanente entre o antigo mundo de campanha e Sigil poderia existir ao capricho do Mestre. Personagens estabelecidos poderiam passar por Sigil a caminho dos planos e personagens novos e planares poderiam ser criados conforme os jogadores desejassem. Em vez de ver Sigil e os planos como mundos separados, eles se tornariam outra parte do mundo da campanha expandido do MESTRE.

A melhor maneira de visualizar a campanha de PLANESCAPE é como se visualizasse qualquer campanha do Material Primário de AD&D. Tem uma base central para os personagens dos jogadores (Sigil), uma área relativamente estável em torno dela (as Terras de Fora), uma fronteira (as cidades portões nas fronteiras dos Planos Exteriores) e um deserto (os próprios planos). Espalhadas por todo o lado estão as tradicionais masmorras, ruínas, castelos e fortalezas de aventuras — mas os planos estão repletos de maravilhas especiais de todos os tipos.

Uma coisa que o cenário de PLANESCAPE não é: não é apenas um conjunto de regras para ir daqui para lá. De fato, viajar de plano em plano é ridiculamente fácil, uma vez que um indivíduo souber como. É apenas uma questão de conjurar a magia certa, ter o item mágico certo ou (mais frequentemente) passar pela porta certa. Viajar para outro plano não requer uma jornada de dias ou semanas; isso acontece quase instantaneamente. O tempo não está perdido ao chegar lá, e preparações especiais não são necessárias para fazer a jornada — apenas para sobreviver ao destino.

O fato é que o jogo de PLANESCAPE está longe de ser tradicional. Essa masmorra a ser explorada pode ser o crânio de um deus morto no Plano Astral, e a fortaleza de um príncipe efreeti poderia ser um vulcão de fogo, para

citar apenas duas das excelentes e virtualmente ilimitadas possibilidades. O multiverso dos planos pode ser comum, horripilante, encantador, surreal ou impossível. Com a imaginação do Mestre, literalmente não há limite para o que pode ser feito!

⊕ T ⊕ M D ⊕ S P L A N O S ⊕

Boas campanhas têm um sabor e sensações próprias, algo que as diferencia de todas as outras campanhas por aí. Krynna da saga de DRAGONLANCE tem sua luta épica, a obscuridade sombria do cenário de RAVENLOFT é rica em horror meditativo, FORGOTTEN REALMS, a terra natal de Elminster tem a vasta expansão de impérios antigos e Athas do mundo de DARK SUN cheira a sobrevivência. O cenário de PLANESCAPE também tem seu próprio estilo e tom — algo para capturar a imaginação dos jogadores enquanto eles exploram esse estranho mundo. Ele fala com certa voz e define o tom dos mundos.

O cenário de PLANESCAPE é sobre ideias e filosofias, sobre “o significado do multiverso”. Não são as palestras secas e acadêmicas de professores velhos e mofados, citando coisas que não importam muito para o mundo real. Um planar vive em um mundo onde o significado do multiverso não é apenas uma questão, é um modo de vida. Um planar não apenas faz a pergunta, ele vive a resposta. Dê outra olhada em algumas das facções detalhadas no *Guia do jogador para os Planos* para ter uma ideia de como tudo isso se desenrola. Esta é uma campanha em que as ideias são apoiadas por ações e vice-versa — espadas, punhos, magia e ideologia, conforme necessário. Conte com isso: os planares são difíceis porque a filosofia viva não é para os fracos!

Este cenário de campanha é um mundo onde os vivos se misturam com os mortos. Um indivíduo pode ver a recompensa final ou punição porque ele pode visitar o lugar onde ele será enviado quando ele morrer, e esse conhecimento afeta seu ponto de vista. Os planares sabem exatamente quais são as recompensas de misericórdia, bondade, terror e traição. Eles são difíceis porque sabem o que acontece se forem fracos.

O cenário de PLANESCAPE é um mundo onde o abstrato é real e potente. Sacerdotes não apenas rezam por magias de deuses abstratos, mas de poderes “reais” que podem ser vistos ou visitados. Os magos inalam um multiverso de magia em um único fôlego, pois eles exploram lugares que não deveriam — *não poderiam* existir por leis normais. Os guerreiros podem buscar a perfeição absoluta de suas habilidades nos planos, onde todas as coisas alcançam a perfeição. Ladinos têm a chance de adquirir tesouros além da imaginação, pois todas as coisas que não podem ser imaginadas existem aqui. Os planares são difíceis porque vivem em um mundo onde o poder bruto está dentro de suas garras.

O cenário de PLANESCAPE também é cosmopolita. Aqui



está o lugar que os demônios, devas, githyankis e slaads reivindicam como lar. O lote “normal” — os humanos e sua turma — não são muitas vezes os governantes por aqui. Eles são apenas mais participantes no grande jogo. Os planares zombam das atitudes provinciais de primevos, que muitas vezes ficam surpresos ao encontrar generais tanar’ri ou sábios githzerai na mesa ao lado, cuidando de seus próprios negócios. Um planar cresce com a ideia de que qualquer um e qualquer coisa pode se tornar poderoso e importante. As consequências? Os planares são difíceis porque seus inimigos são mais duros.

Tudo isso gera um mundanismo cínico. Os planares viram tudo e sobreviveram a maior parte dele. Os planares não esperam muita simpatia dos outros porque todos têm dificuldades para enxergar. Boas pessoas vão se unir e se ajudar, mas um indivíduo não irá chorar por azar provavelmente em lugar nenhum.

Ao executar uma campanha de PLANESCAPE, o Mestre deve manter o tom em mente. É tão importante para uma aventura de PLANESCAPE como mapas, monstros e tesouros. Os planares pensam, agem, até soam diferente dos primevos, e os Mestres devem fazer essas diferenças ganharem vida em jogo. Lembre-se de que os planares acreditam nas filosofias de suas facções. Deixe suas ações serem motivadas por essas filosofias e levadas a cabo com um *laissez faire* cansado para as ações dos outros. Quando interpretar, dê aos planares uma voz distinta. Descubra o jargão que permeia os livros nesta caixa. Use a lista de gírias planares fornecidas e crie mais (é chamado Toada — veja a página 95 de *Sigil e Além*). A princípio, pode parecer pouco natural, mas o *patois* dos planos rapidamente se tornará bastante natural para mestres entusiastas e seus jogadores.

EU NÃO SOU DEMENTE!
NUNCA ME CHAME DE DEMENTE
OU EU VOU TE XINGAR —
EN+ENDEU?
— UM RESIDENTE DO
PANDEMÔNIO



MAGIA E OS PLANOS

Somente um primevo trouxa ou um mago cabeça-oca acreditaria que sua magia sempre funcionaria da mesma maneira em todos os planos. Não é assim, parvo — não quando o multiverso tem planos cujas próprias essências são fogo vivo, perfeição absoluta, desespero uivante, decadência completa ou coisas ainda piores. Algumas delas devem ser óbvias — usar uma *Palavra Sagrada* contra um lorde das profundezas em seu plano natal simplesmente não funcionará, como muitos vândalos miseráveis já aprenderam tarde demais. Algumas coisas não são tão claras, como pode um aspirado chamar um djinni para Ysgard?

Alguns dizem que a experiência é o melhor professor, e um tolo pode aprender muito sobre os planos dessa maneira, mas seria doloroso. Um sangue sábio sabe que não há razão para arriscar o próprio pescoço quando ele pode aprender com os outros. Por que descobrir da maneira mais difícil que a *Bola de Fogo* não funciona da mesma maneira no Limbo quando um aspirado pode perguntar em Sigil e aprender? A moral da história: *O Mestre não deve reter as informações a seguir dos personagens dos jogadores, desde que estejam dispostos a procurá-lo nos lugares certos.*

EFEITOS NAS MAGIAS

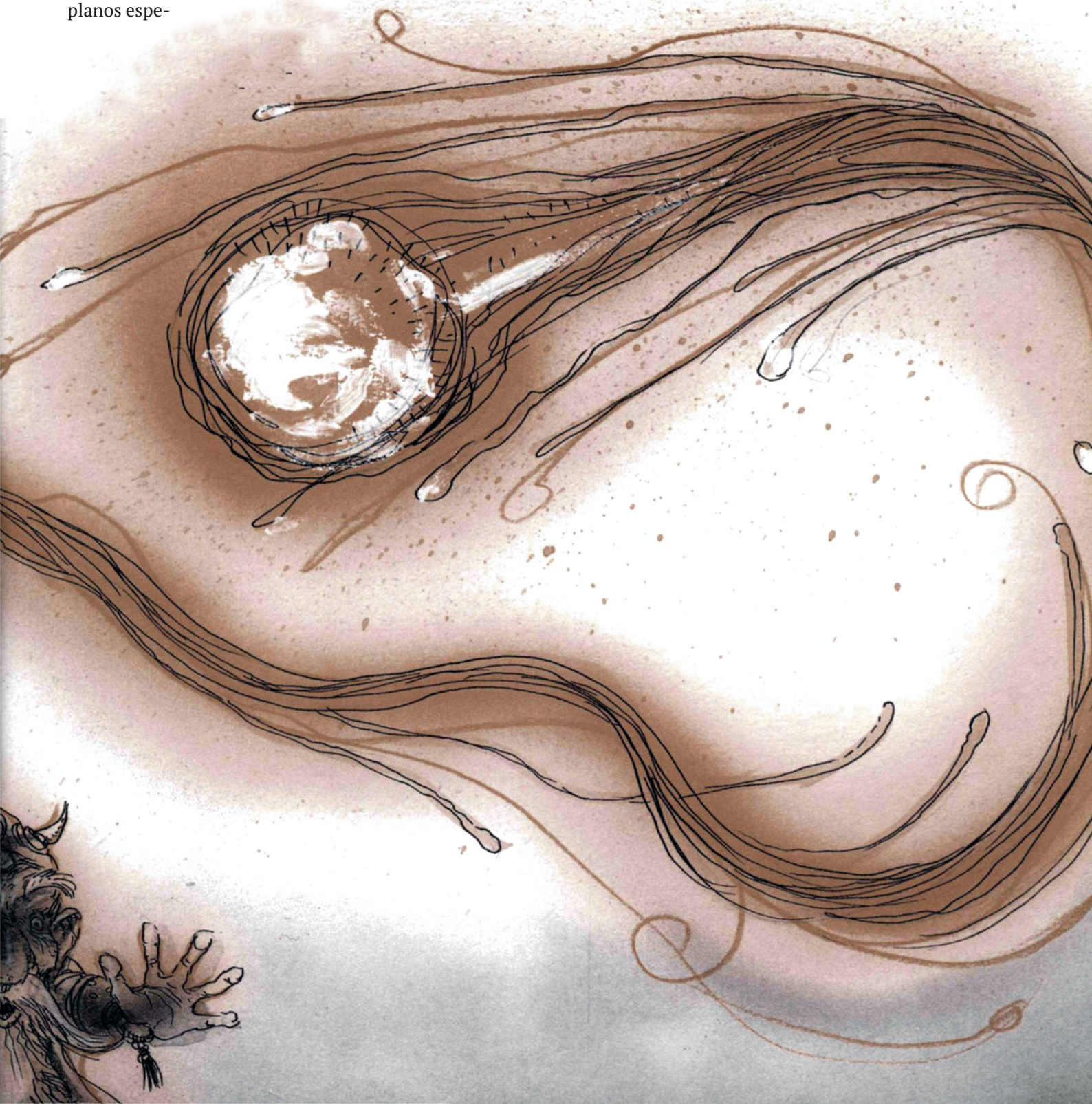
Muitos primevos não entendem porque a magia muda tanto de plano para plano. Isso não acontece com eles em seus mundos — eles podem viajar de um lado do mundo para o outro em lugares como Krynn, mas a magia opera da mesma forma em todos os países que visitam. Bem, ir para outro plano é um pouco mais complicado do que viajar pelo país. Sábios têm discutido as causas e razões pelas quais cada plano é magicamente diferente desde que começaram a pensar. É claro que toda facção também tem sua própria resposta. Um Primoroso dirá que é



por causa das propriedades divinas de cada plano. Um Guvner dará uma longa análise de como todas as diferenças em cada plano estão inter-relacionadas em alguma grande ordem que segue certas leis lógicas que elas podem ou não ter ainda que discernir.

No final, *porque* realmente não importa — *como* importa. Seja qual for a causa, cada plano afeta as magias de maneira consistente, e um indivíduo pode contar com muito pelo menos. Mas para um mago fazer isso em um plano, ele ou ela precisa aprender quais são essas mudanças.

Não surpreendentemente, há três coisas que um conjurador sempre tem que ter em mente, não importa onde irá lançar a magia: 1) o efeito da magia nas criaturas em seus planos natais, 2) a posição relativa de outros planos envolvidos na magia, e 3) a disponibilidade de espaço extradimensional. Esses pontos são fáceis de entender e lembrar. São as mudanças que afetam as escolas de magia individuais em planos espe-



cíficos que podem inserir no registro um miserável antes que ele consiga entender tudo. Felizmente, geralmente são necessárias apenas uma ou duas surpresas desagradáveis antes que a maioria dos magos se conscientize e comece a fazer anotações.

FILHOS NATIVOS

Certas regras são verdadeiras, não importa em que plano um ser esteja, seja o Material Primário, o Plano Astral, os Interiores ou os Exteriores. O mais universal destes lida com o plano natal de um ser. Todo mundo tem um plano natal e não é necessariamente o lugar que eles assombram agora. Um primevo que vive em Sigil ainda chama o Plano Material Primário de seu plano natal. Não é onde vive um ser que importa; é onde ele nasceu, eclodiu ou brotou. Os planos natais são importantes porque muitas magias só funcionam em criaturas dentro ou fora de seus planos natais.

As magias mais afetadas pelo plano natal de um ser são abjurações e invocações.

A maioria das abjurações protege contra criaturas de outro plano, e algumas (como *Palavra Sagrada*) podem levar uma criatura de volta ao seu plano de origem. Em ambos os casos, uma abjuração não pode afetar uma criatura em seu plano inicial. Por exemplo, alguns primevos podem tentar usar *Proteção Contra o Mal* para se proteger do efreet enquanto estiverem na Cidade de Bronze. Eles imaginam que a magia funciona em casa, então deve funcionar no Plano do Fogo também, mas isso não acontece. A Cidade de Bronze está no plano do efreet, então os gênios não são extraplanares e a magia de *proteção* não funciona. Se alguém fosse convocado, seria o primevo tolo.

O plano natal tem o efeito reverso em magias de evocação. Especificamente, a menos que seja uma magia que convoque criaturas de outro plano (como *Conjurar Elemental* ou *Portal*), uma convocação deve ser usada em algo próximo. Uma *Convocar Criaturas I* só consegue invocar monstros do mesmo plano. Por exemplo, lançar uma *Convocar Criaturas* não fará com que uma succubus apareça em Ysgard; não é o plano natal do demônio e nem mesmo um plano em que normalmente possa ser encontrado.

PLANOS CONECTADOS

Quando um mago primevo lança *Conjurar Elemental*, ele geralmente não pensa de onde o elemental vem. A criatura aparece e é isso. Magias fazem viagens muito mais planares do que a maioria das pessoas suspeita, no entanto. Pegue aquela magia *Conjurar Elemental*: ela (obviamente) tem que alcançar os Planos Elementais para funcionar. Corte essa conexão e a magia não funciona. Agora, os primevos tendem a não notar nada disso porque o Plano Material Primário está conectado a todos os outros planos, seja através do Etéreo ou do Astral. O mesmo não é verdade

TABELA I: MAGIAS COM CAMINHOS PLANARES

ASTRAL

*Magia astral**
*Janela astral**
*Adivinhação**
Forma plana
*Conjurar Familiar***
Identificação
*Juntar-se a viajante astral**
*Reviver mortos**
Reencarnação
*Ressureição**
*Falar com viajante astral**
*Falar com os mortos**

ETÉREO

*Servo aéreo**
*Carruagem Flamejante**
*Conjurar elemental da terra**
Conjurar elemental
*Conjurar elemental do fogo**
Magia sombria
Monstros sombrios
Distorção da distância
*Enxame de elementais**
Drenar energia
Transferência planar
*Caminhar etéreo**
Caçador Invisível
A aquisição de Khazid
A arca secreta de Leomund
A sombra rastejante de Lorloveim
A transformação sombria de Lorloveim
Criar itens temporários
Criar itens efêmeros
*Proteção ao plano negativo**
*Poça reflexiva**
*Restauração**
Sombras
Gato de sombras
*Mecanismo de sombras**
Monstro de sombras
Andar nas sombras
Convocar sombras
Desvanecimento

DUAL

*Augúrio**
*Comunhão**
Contato extraplanar
Expulsão
*Inspiração Divina**
A convocação instantânea de Drawmij
*Atrair poder sagrado**
Aprisionamento
Envio aleatório de Hornung
*Santificar**
Visão

EXTRADIMENSIONAL

Bolsos arcanos
*Detecção extradimensional**
*Manipulação extradimensional**
*Bolsos extradimensionais**
A arca secreta de Leomund
Labirinto
A mansão magnífica de Mordenkainen
Trque de corda
*Isolamento**
*Transformação**



* Pode ou não cruzar caminhos planares, dependendo da criatura chamada.

** Magia divina com caminhos planares — afetadas apenas se usadas através de um pergaminho ou outro item mágico.

para os Planos Interiores e Exteriores. Os Planos Interiores são cortados do Plano Astral (e, portanto, pelos Planos Exteriores), enquanto os Planos Exteriores são cortados pelo Plano Etéreo (e, portanto, pelos Planos Interiores).

Então, o que isso significa? Isso significa que nos Planos Interiores um conjurador ou um sacerdote normalmente não pode usar coisas como *Magia Astral* ou *Reviver Mortos*. E nos Planos Exteriores, a mesma pessoa teria problemas com *Conjurar Elemental* e *Servo Aéreo*, uma vez que estes invocam coisas encontradas nos Planos Interiores. Em alguns casos, uma magia alcança através do Plano Etéreo ou Astral, dependendo de quem ou do que o conjurador está atrás. Por exemplo, *Contato Extraplanar* passa através do Plano Astral para alcançar os poderes nos Planos Exteriores e através do Plano Etéreo para alcançar os senhores elementais, mas um conjurador não pode alcançar Arbórea pelo Etéreo e ele não pode chamar o Plano Elemental do Ar do astral — entendeu?

Uma lista completa de magias que possuem caminhos planares (magias que devem acessar qualquer plano específico ou grupo de planos) é dada na Tabela 1 à esquerda. Embora as magias divinas não sejam afetadas por vias planares, aquelas que cruzam dimensões estão listadas na Tabela 1, porque os itens mágicos que realizam efeitos similares aos de um sacerdote são afetados por limites planares.

DIMENSÕES EXTRAS

Um punhado de magias e itens mágicos criam pequenos bolsões estranhos, conhecidos como *espaços extradimensionais*. Usar essas magias normalmente não é um problema — a menos que um indivíduo esteja no Plano Astral, onde não há dimensões extras. Tente usar um *Truque de Corda* lá e nada vai acontecer. Agora, a razão para mencionar isso é que os planos não estão perfeitamente mapeados, especialmente todos aqueles pequenos semiplanos no Etéreo. Há uma chance de qualquer um desses ser como o Astral — completamente isolado do mundo extradimensional. Se for esse o caso, será anotado na descrição daquele lugar em particular, então fique atento para isso.

ALTERAÇÕES CATEGÓRICAS

Além das considerações acima, a maioria das mudanças nas ma-

gias são agrupadas por escola. Todas as magias de uma determinada escola são afetadas da mesma maneira. Os possíveis efeitos em uma escola são divididos em *aprimorados* (+), *alterados* (◆), *diminuídos* (>) e *nulos* (✦). Veja a Tabela 2 na página 12 para uma lista de escolas de magia e seu status em cada um dos planos.

APRIMORADO (+) indica que as magias das escolas conhecidas têm seu poder aumentado no plano dado. O efeito é provavelmente devido à semelhança da magia com as propriedades do próprio plano. Magias aprimoradas funcionam em um nível maior que o normal. Assim, uma magia de *Bola de Fogo* lançada por um mago do 8º nível no Plano Elemental do Fogo na verdade inflige 9 dados de dano. Testes de resistência contra magias aprimoradas que causam dano são feitos com uma penalidade de -1, enquanto os testes de resistência contra magias aprimoradas que conferem proteção são feitos com um bônus de +1.

ALTERADO (◆) são as magias mais comuns, fazendo com que os seus resultados sejam diferentes, com base em uma propriedade filosófica ou física do plano. O resultado exato da alteração varia de magia para magia dentro da escola, mas o mesmo princípio geral é aplicado a todas as magias de seu tipo. Assim, magias baseadas em fogo no Plano Paraelemental de Gelo produzem explosões escaldantes de vapor em vez de fogo.



TABELA II: ALTERAÇÕES NAS ESCOLAS POR PLANO

PLANO	ABJ	ALT	CON/ COV	AUG	ENC/ FEIT	ILU/ VIS	INV/ EVO	NEC	MS	ELEMENTAL			
										AR	F	T	AG
Astral	—	◆	>	—	—	◆	—	—	+	◆	◆	◆	◆
Etéreo	>	—	◆	❖	—	+	—	—	—	—	—	◆	◆
Elemental: Ar	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	+	>	>	>
Elemental: Terra	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	>	>	+	>
Elemental: Fogo	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	>	+	>	❖
Elemental: Água	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	>	❖	>	+
PE: Gelo	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	—	>	>	—
PE: Magma	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	>	—	—	>
PE: Lama	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	>	>	—	—
PE: Fumaça	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	—	—	>	>
QE: Relâmpago	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	+	—	>	◆
QE: Mineral	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	>	>	+	◆
QE: Brilho	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	—	+	—	—
QE: Vapor	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	—	◆	—	+
Energia Positiva	—	—	◆	—	—	—	◆	◆	+	—	+	◆	◆
Energia Negativa	—	—	◆	—	—	—	◆	◆	>	>	>	◆	◆
QE: Cinza	—	—	◆	—	—	—	◆	—	◆	❖	—	—	◆
QE: Poeira	—	—	◆	—	—	—	◆	—	◆	—	—	—	>
QE: Sal	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	—	—	—	❖
QE: Vácuo	—	—	◆	—	—	—	◆	—	—	❖	❖	—	—
Abismo	—	◆	◆	◆	—	+	—	◆	+	◆	◆	◆	◆
Aqueronte	—	—	◆	◆	—	—	—	◆	>	◆	◆	◆	◆
Arbórea	—	—	◆	◆	◆	—	—	◆	—	◆	◆	◆	◆
Arcádia	—	—	◆	◆	◆	◆	—	◆	>	◆	◆	◆	◆
Baator	—	—	◆	◆	—	—	—	◆	>	◆	◆	◆	◆
As Terras Selvagens	—	◆	◆	◆	◆	—	—	◆	—	◆	◆	◆	◆
Bitopia	—	—	◆	◆	—	—	—	◆	—	◆	◆	◆	◆
Cárceri	—	◆	◆	◆	—	—	—	◆	—	◆	◆	◆	◆
Elísio	—	—	◆	◆	—	—	—	◆	—	◆	◆	◆	◆
Gehenna	—	—	◆	◆	>	—	+	◆	—	◆	◆	◆	◆
A Vastidão Cinza	—	—	◆	◆	◆	—	—	◆	—	◆	◆	◆	◆
Limbo	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
Mecânus	—	—	◆	◆	—	—	❖	◆	❖	◆	◆	◆	◆
Celestia	—	—	◆	◆	—	—	—	◆	>	◆	◆	◆	◆
Terras de Fora	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
Pandemônio	—	—	◆	◆	◆	—	—	◆	+	◆	◆	◆	◆
Ysgard	—	—	◆	◆	◆	—	—	◆	+	◆	◆	◆	◆

— Nenhuma alteração para a escola

◆ Alterações à escola ocorrem; veja a descrição do plano para detalhes

> A escola é diminuída no plano

+ A escola é aprimorada no plano

❖ A escola é nula no plano

ABREVIACÕES: Ar Ar (elemental); Abj Abjuração; Alt Alteração; Con/Cov Conjuração/Convocação; Aug Augúrio; T terra (elemental); Enc/Feit Encantamento/Feitiço; F Fogo (elemental); Ilu/Vis Ilusão/Visão; Inv/Evo Invocação/Evocação; Nec Necromancia; PE Plano Paraelemental; QE Plano Quaseelemental; Ag Água (elemental); Ms Magia selvagem

DIMINUÍDO (>) são as magias que têm seus efeitos reduzidos, devido a alguma oposição entre a escola e a natureza do plano. Magias diminuídas funcionam em um nível abaixo do normal. Por exemplo, uma magia baseada no ar usada no Plano Elemental da Água é automaticamente diminuída pela natureza do elemento daquele plano. Além disso, diminuição indica que a conjuração de magias de alto nível é impossível. Como o poder dessa magia é mais do que pode ser tolerado pelas forças do plano, magias superiores ao nível 4 não podem ser lançadas.

NULO (❖) indica que as magias das escolas descritas estão simplesmente indisponíveis enquanto o mago estiver naquele plano. O poder da magia é muito oposta à natureza do plano, de modo que as magias daquela escola não funcionam dentro do plano. Lance *essa* magia e ela já era, parvo.

CHAVES MÁGICAS

Com todas essas alterações e restrições, a vida de um conjurador nos planos poderia ser quase impossível. Imagine algum pobre miserável de um mago elementalista lá em Gehenna, isolado do Etéreo e incapaz de conjurar a mais poderosa de suas magias. Meio que faz um mago só querer ficar em casa, hein?

A boa coisa, então, é que há uma maneira de contornar isso: para cada plano, há *chaves mágicas* secretas que sintonizam um mago às vibrações mágicas daquele plano. Uma vez que o conjurador esteja em harmonia com a essência do plano, algumas ou todas as suas magias podem se comportar normalmente de novo. Não há muita sombra, já que a maioria dos magos planares sabe que as chaves existem, mesmo que não conheçam as chaves de cada plano. São os conjuradores do Material Primário que tendem a ser mais indiferentes sobre tais coisas, para o divertimento geral de suas contrapartes planares.

A maioria das chaves, independentemente do que seja, adiciona 1 à iniciativa ou ao tempo de conjuração da magia.

As chaves mágicas assumem muitas formas, que nunca são as mesmas de plano para plano. Em Ysgard, as chaves de magias são quase sempre runas — traçadas, faladas, lançadas ou o que for — invocadas quando a magia é lançada. Em Mecânu, as chaves assumem a forma de equações — fórmulas matemáticas que alteram, levemente, a natureza do universo. No Limbo, o coração do Caos, as chaves estão constantemente mudando, então um miserável mago nunca sabe ao certo o que vai acontecer logo a seguir.

Chaves diferentes têm diferentes faixas de potência. O mais comum é a *chave geral*. Nesse caso, uma única chave afeta todas as magias do mesmo tipo. Por exemplo, uma chave geral pode restaurar as magias da escola de alteração ou reativar todas as magias baseadas em fogo. Outras chaves não são tão generosas e são conhecidas como *chaves específicas*. Estes capacitam uma única magia particular. Em Celestia, um aspirado precisa de uma chave especial para fazer com que *Medo* funcione adequadamente.

Outra chave específica permite que um mago lance *Conjurar Elemental* nos Planos Exteriores, mas deve ser salientado que a coisa que aparece é feita de elementos que existem no plano onde a magia é conjurada, e o espírito da criatura é extraído da essência desse mesmo plano também. Esses elementais não são os mesmos que elementais “verdadeiros”, e o convocador miserável que não leva isso em consideração está em um dia longo. (Veja a página 42, “Magia nos Planos Exteriores” para detalhes.)

VΘCÊ ACHA QUE UMA ESPADA
E UM PUNHADΘ DE MĀGIAS
Θ +ΘRNAM DURÃΘ? NÃΘ
É Θ QUE VΘCÊ +EM QUE CΘNTA,
PARVΘ, É Θ QUE VΘCÊ SABE.
— FAIRVEN, UMA CIFRÁRIA

Não é preciso levar porrada para apontar que as chaves têm limites, e apenas um mago cabeça-oca vai achar que vai resolver tudo. Algumas escolas e magias simplesmente não têm chaves — na maioria das vezes porque a natureza do plano é muito incompatível com o efeito da magia. Não importa o que seja feito, uma *Bola de Fogo* não funcionará no Plano Elemental da Água, e a magia selvagem nunca funcionará no universo rigorosamente ordenado de Mecânu.

SACERDΘTES E SEUS DEUSES

Todas essas mudanças de efeitos nas magias não afetam apenas arcanos — mudanças mágicas para os sacerdotes também existem. Sacerdotes têm suas próprias considerações que afetam o lançamento de magias, e tudo está ligado a seus notórios, suas divindades. O maior acordo com os sacerdotes é que eles não recebem o poder da ciência e do estudo, mas de suas divindades. Agora, uma vez que quase todos os poderes (exceto alguns tipos elementais) vivem nos Planos Exteriores, alguns sábios postulariam que a maioria dos sacerdotes nos Planos Interiores está sem sorte. Afinal, pela lógica já explicada, os Planos Interiores são cortados da magia dos Planos Exteriores. Bem, esses sábios estão errados. É o que acontece quando um parvo tenta seguir a lógica aqui.

Aqui está a sombra: se os poderes não pudessem alcançar seus seguidores em todos os lugares do multiverso, eles não seriam muito assustadores, não seriam? Pense nisso. Poderes são insondáveis, misteriosos e magníficos. Como eles superam o problema lógico que une o resto do multiverso que usa magia não é encontrado no mundo mortal. Naturalmente, os próceres debatem: os deuses dizem que os mortais não alcançaram a compreensão interna, e o Athar usa isso como evidência de que há um universo maior além deste. Eles estão certos? Eles estão errados? O que importa o que os pobres miseráveis pensam? O fato é simples: os sacerdotes rezam e recebem suas magias.



Entrar em contato com seus deuses para aprender magias não é o problema para os sacerdotes — vagar pelo território inimigo é. Aqui está a toada: os planos — Internos, Exteriores, e até mesmo alguns dos Semiplanos são territórios especificamente ligados a um grupo de poderes ou outros, poderes que não parecem gentis intrusos, especialmente os não provocadores de algum outro plano. Alguns poderes, especialmente os que estão nos Planos Interiores, têm problemas suficientes para manter uma trégua com os rivais em seu próprio plano, muito menos com deuses de planos que diferem moral e fisicamente. Todos os sacerdotes sórdidos para impressionar seus altos escalões poderiam tornar os Planos Exteriores um lugar muito sangrento. Ainda assim, inserir no registro cada sacerdote inimigo só vai criar problemas para uma divindade, e como não é possível trancar todas as portas de um plano, os poderes encontram outras

DÚVIDAS?

NÓS NÃO QUESTIONAMOS. NÓS FAZEMOS.
— MDRON TRICALUS
 maneiras de suprimir os agentes intrusos de seus rivais.

O fim de tudo é que há uma compreensão em duas partes que impede que o multiverso entre em guerra. Em primeiro lugar, os deuses simplesmente não vão mandar legiões de seus fiéis para os planos natais uns dos outros. É uma má forma e um mau negócio, mesmo para tanar'ris e baatezus, que têm suas mãos cheias assim como as do outro também estão. Em segundo lugar, e mais importante, *quando um personagem sacerdote está em um Plano Exterior diferente de onde sua divindade reside, ele funciona como se fosse um nível de experiência mais baixo para cada plano entre ele e o plano de sua divindade.*

Por exemplo, Nayla a Justa, é uma clériga de 10º nível liderando um bando de guerreiros fiéis no coração do Pandemônio. O plano natal da divindade de Nayla é Bitopia. Movendo-se ao redor do Grande Anel (veja o mapa dos planos), Elísio, as Terras Selvagens, Arbórea, Ysgard e Limbo, todos ficam entre Bitopia e Pandemônio. Portanto, enquanto no Pandemônio Nayla é efetivamente uma clériga de 5º nível, e todas aquelas magias que os clérigos de alto nível exercem se perdem para ela até que ela chegue um pouco mais perto de casa.

A perda de magia é instantânea e temporária, ocorrendo no momento em que um plano é inserido. Se o personagem atualmente memorizou mais magias e níveis de magia do que o permitido, os extras

(da escolha do jogador) são instantaneamente apagados de sua mente. Ao cruzar uma fronteira que o aproxima do plano de sua divindade, os níveis de magia do sacerdote são instantaneamente restaurados. No entanto, o conhecimento de magias perdidas não retorna instantaneamente; o personagem deve descansar e orar por magias como de costume.

Note que o “canal de poder” de Nayla não traça a rota mais curta até o plano dela, como os itens mágicos (veja abaixo). Por quê? Porque os deuses não querem que isso funcione dessa maneira! É lógico que um sacerdote de Bitopia tenha mais dificuldade em conjurar magias no Pandemônio do que no Limbo — nem tudo o que os poderes fazem é insondável, parvo. Por outro lado, se a divindade de um sacerdote reside em um dos *Planos Interiores*, ele perderá três níveis efetivos em qualquer Plano Exterior, como o Astral, o Primário e o Etéreo, entre ele e sua fonte de energia. A mesma limitação se aplica àqueles clérigos dos Planos Exteriores que visitam os Planos Interiores, então neste caso a magia sacerdotal funciona como itens mágicos. (A lógica é circular? Lembra-se do princípio da *União dos Anéis*?) De qualquer forma, a moral da história é: se você não puder ter todas as suas magias com você, tenha muitos pergaminhos — eles não são afetados por qualquer destes poderes rivais/distância de planos.

CHAVES DE PODER

Um sacerdote, por causa do plano natal de seu notório, também pode descobrir chaves de poder. Uma chave de poder não apenas restaura uma magia ao normal (como acontece com uma chave mágica), mas faz com que a magia funcione ainda melhor do que antes. Por exemplo, um clérigo que tenha a chave certa pode conjurar *Curar Ferimentos Leves* e obter o efeito máximo todas as vezes. As chaves de poder são raras, *muito* raras, e o sacerdote que conhece uma deve se considerar uma alma de sorte. Enquanto as chaves gerais e específicas são apenas parte da paisagem planar, as chaves de poder (como o próprio nome diz) são criadas pelos próprios poderes.

Uma chave de poder pode mudar a qualquer momento

**CHAVES MÁGICAS SÃO COMUMS
 CICA+RIZES — VOCÊ
 NUNCA AS PERDE.
 — MEG DO LABIRINTO**



que a divindade quiser, então não há nenhuma promessa de que um sacerdote possa usar a mesma chave para sempre. Odin pode ensinar a um de seus sacerdotes uma runa que é uma chave de poder para melhorar todas as adivinhações. Se aquele sacerdote desejasse sair tolamente e ensinar isso a todos os seus discípulos, Odin poderia ficar ofendido e mudar a chave de poder para que a runa do sacerdote não funcionasse mais.

Os deuses usam chaves de poder para recompensar servos fiéis ou como músculos extras em uma busca particularmente perigosa, e eles só as distribuem àqueles que as merecem. Um sacerdote não pode pedir uma chave de poder ou até encontrar uma em um tesouro. A melhor suposição de por que as chaves de poder são tão cuidadosamente guardadas é que cada uma delas custa à divindade uma pequena porção de seu poder. Não são muitas as divindades que apreciam a ideia de se enfraquecerem, de modo que as chaves de poder são bastante raras.

Há um risco em usar chaves de poder que deve ser mencionado, particularmente para os sacerdotes nos Planos Inferiores. Alguns poderes malignos gostam de fazer falsas chaves de poder. Divertem-se com elas sem fim para deixar escapar a toada de que ficar de pé sobre um pé enquanto conjura uma magia ou arrancar as penas de uma galinha funcionará como a chave de poder para um grupo inteiro de magias. Se um sacerdote tiver sorte, esse humor não causará nada pior do que não ter uma chave. Mais provavelmente, a falsa chave de poder vai alterar a magia de maneira que o sacerdote certamente não desejará. Em outras palavras, quando um parvo recebe uma chave, é melhor se certificar de que é de sua divindade e não de algum rival.

I+ENS MÁGICOS

A maioria dos itens mágicos são limitados pelas mesmas regras e limitações que as magias arcanas quando se trata de funcionar nos planos. Leve uma *Varinha de Fogo* para o Plano Elemental da Água e tudo o que ela realmente fará são bolhas de vapor inofensivas. Uma *Varinha das Maravilhas*, que usa magia selvagem, é uma vara inútil na ordenada Mecânu. E ao contrário das magias, não há chaves para fazer itens mágicos funcionarem corretamente. A Tabela 3, na coluna seguinte, lista os itens mágicos e os equivalentes das escolas de magia em que eles se encaixam. Consulte a Tabela 2 para efeitos específicos de alteração em itens mágicos.

ARMAS MÁGICAS E ARMADURAS

Quando armas e armaduras mágicas são feitas, elas ficam sintonizadas com as energias do plano específico em que são criadas. Mova tal item para longe daquele plano e sua conexão com essas energias mágicas enfraquece. Quanto mais se distancia de seu plano natal, mais fraco fica o item,

TABELA III: EQUIVALENTES DA ESCOLA DE MAGIA PARA ITENS MÁGICOS*

POÇÕES E ÓLEOS geralmente caem na escola de alteração, mudando o usuário de alguma forma.

FILTROS geralmente são encantamentos/feitiços.

PERGAMINHOS DE PROTEÇÃO são abjurações.

ANÉIS caem em várias categorias, dependendo da função.

A maioria é ou alteração (*Anel de Piscar*, *Anel de Resistência ao Fogo*) ou encantamento/feitiço (*Anel de Influência Humana*, *Anel de Controlar Mamíferos*). Anéis que projetam energia (*Anel do Aríete*) são invocação/evocação. Aqueles que chamam os seres são conjuração/convocação. Um *Anel de Proteção* ou um *Anel de Contra-Mágica* usa magia de abjuração. Anéis com vários usos obedecem aos efeitos da “magia” sendo conjurada no momento.

VARINHAS são geralmente da escola de invocação/evocação.

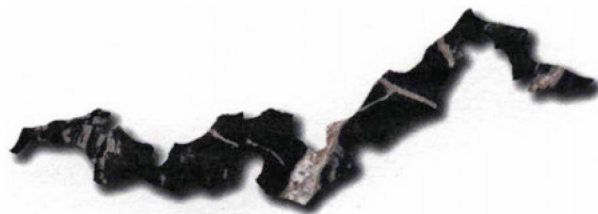
BORDÕES são afetados de acordo com a magia que está sendo conjurada. Funções semelhantes a armas usam magia de alteração.

BASTÕES ou passam pelo poder similar a magia usada no momento ou usam magia de alteração para habilidades semelhantes a armas. Vários bastões (o *Bastão do Regente*, o *Bastão da Sedução*, o *Bastão do Esplendor* e o *Bastão do Terror*) usam magia de encantamento/feitiço.

ITENS MÁGICOS GENÉRICOS podem usar toda a gama de escolas de magia. A melhor abordagem é comparar os efeitos do item as magias existentes. *Braçadeiras da Braquiação* são mágicas de alteração, a *Bolsa Sempre Cheia de Bucknard* é conjuração/convocação, e um *Livro da Conjuração Vantajosa* é de necromancia (uma vez que acrescenta energia vital na forma de um novo nível).

ARTEFATOS não são afetados pelos planos. A menos que especificamente indicado de outra forma, um artefato funciona normalmente em todos os planos, embora até mesmo os *efeitos* de um artefato estejam sujeitos às leis naturais do plano. Assim, um artefato que cria uma *Bola de Fogo* maciça não pode superar os problemas enfrentados pelas bolas de fogo dentro do oceano sólido do Plano Elemental da Água.

* Ao determinar o efeito planar em um item mágico especial, compare-o com as magias existentes — uma *Poção de Cura* seria classificada como estando na mesma escola que uma magia *Curar Ferimentos Leves*, e um *Anel de Voo* seria da mesma escola que a magia *Voo*. Quando não há correspondência clara para um item mágico, o tipo de item pode ser usado para determinar qualquer alteração, conforme determinado na Tabela 3.





perdendo instantaneamente um ponto para cada plano de distância de seu plano natal.

Por exemplo, leve uma *espada* +2 feita no Material Primário para o Plano Astral ou Etéreo e ela se torna uma *espada* +1. Carregue ainda mais, para os Planos Exteriores ou Interiores, e isso se torna apenas uma espada +0, sem nenhum bônus mágico.

Armaduras mágicas sofrem o mesmo destino. Apesar de serem inertes, esses itens ainda são considerados mágicos para um *Detectar Magia* ou outro dispositivo de adivinhação. Itens mágicos reduzidos a 0 pontos positivos são efetivamente inertes (até que sejam movidos para mais perto de seus planos natais). Nesse ponto, habilidades extras — fala, poderes semelhantes a magia e assim por diante — não podem ser usadas. (Armas com múltiplas vantagens, como uma *espada* +1, +4 contra *licantropos*, não se tornam inertes até que todo o bônus +4 seja perdido.) Note que uma *espada* +2 três vezes removida de seu plano inicial não se torna uma *espada* -1. O bônus absoluto é 0.

Para acompanhar essa mudança durante um jogo, as armas afetadas podem ser observadas em chaves de aventura, colocando o bônus modificado para acertar entre parênteses — por exemplo: *espada* +2 (+1). Uma lâmina inerte seria notada como uma *espada* +2 (0). Um item inerte não é completamente inútil, pois ainda pode ser usado contra criaturas que só podem ser atingidas por qualquer arma mágica. Se um +1 ou encantamento maior for especificado, no entanto, a espada deve reter pelo menos esse bônus para ser eficaz.

Aqueles sangues que imaginam que armas amaldiçoadas são afetadas da mesma maneira quando atacar para exercitarem a teoria. *Uma lâmina amaldiçoada interage diretamente com seu usuário, não importa onde ele esteja, e todo o plano pulado no multiverso não vai mudar isso.*

Ao calcular a distância entre o plano atual e o plano inicial, o Mestre deve lembrar-se de que o Plano Astral se co-



necta a cada Plano Externo e que o Etéreo se conecta a cada Plano Interno. Assim, se um personagem no Pandemônio usa uma espada mágica forjada em Gehenna, a espada perde duas de suas vantagens, porque a rota mais curta é traçada através do Astral (ou das Terras de Fora) até o Pandemônio. Se o plano natal da espada fosse o Limbo, perderia apenas um, já que Limbo e Pandemônio são diretamente adjacentes (veja o mapa dos planos). O mesmo padrão se aplica aos Planos Interiores, onde o Etéreo serve como a ligação. O maior número de planos que pode separar dois pontos é quatro. Se um Plano Interior é o lar de uma arma, o caminho mais longo seria o Etéreo para o Material Primário para o Astral para o Exterior.

Ao calcular a distância, os semiplanos, espaços extradimensionais, canais, poços de cores, vórtices e tudo o mais não surtem efeito. Um semiplano no Etéreo não conta como um plano separado. Da mesma forma, um canal do Material Primário para um Plano Exterior não

NÓS ESTAMOS ABANDONADOS EM BAA+ΘR, VOCÊ PERDEU A CHAVE DΘ PΘR+ÃΘ, UMA DÚZIA DE DEMÔNIOS ESTÃO VINDO POR ESTE CAMINHΘ, Θ PALADINΘ ESTÁ ABATIDΘ E PODE ESTAR MΘR+Θ, E SUA CHAVE DE PΘDER É UMA FARSA — E DAÍ?
— HΘR+AZ DA CABALA DESΘLADA

reduz o número de planos que separam os dois.

Felizmente, a variedade de fontes planares não é tão ampla, já que a maioria das armas e armaduras dos personagens provavelmente virão de poucas fontes. Com exceção das poucas divindades dedicadas à forja, os poderes desencorajam as pessoas em seu território de criar itens mágicos por bem ou por mal. Não o fazem nem mesmo para seus agentes se tornarem poderosos sem permissão, especialmente não aos olhos de alguns príncipes-demônios dos Planos Inferiores. Em geral, os postulantes não fabricam bens mágicos, desde que isto não muitas vezes não traga à grande recompensa pela qual estão se esforçando.

Forjar trabalhos não é proibido em todos os lugares, é claro, ou não haveria mágica nos

planos. Além do bocado estranho de artesanato piedoso — algo que nenhum miserável provavelmente tropeçará em Sigil,

conhecido por sua parafernália mágica. O Grande Bazar (ver *Sigil e Além*), em particular, é repleto de barracas, onde um armeiro mágico vai fazer um pedido para um pouco de trabalho personalizado. Naturalmente, custará muito ao aspirado pagar pelo trabalho,



mas há dinheiro suficiente nos planos para manter uma dúzia de magos em constante trabalho.

A principal razão pela qual Sigil tem mais trabalho do que em qualquer outro lugar é porque os deuses não podem interferir nos negócios lá — não no centro das Terras de Fora, e não no território da Donzela da Dor. Com nada para impedir sua mão, anões emigrantes, tieflings astutos e humanos práticos se estabeleceram em relativa segurança. Segurança *relativa*, entenda, porque há sempre a ameaça de algum deus ofendido enviando um proclamado para inserir no registro um indivíduo. Além disso, há sempre ladrões praticando a negociata em alvos lucrativos.

Há outra razão pela qual o armamento de Sigil está em demanda, uma prática que mantém os negócios chegando. Armas feitas em Sigil perdem apenas uma única vantagem no Grande Anel, pois as Terras de Fora são adjacentes a todos os Planos Exteriores. É o melhor lugar para um planar fazer uma arma, longe do Astral, e esse plano está cheio de perigos.

Outra fonte comum de armas é o Plano Material Primário, como muitos primevos vêm fazendo, trocando e se matando com armas mágicas há eras. Naturalmente, as armas baseadas no Primário sofrem a perda de dois pontos positivos nos planos Internos e Externos. Isso significa que a maioria das artes primárias são mais fracas do que o que um planar poderia fazer. Tudo dito, o melhor que pode ser dito sobre as principais armas é que elas estão igualmente em desvantagem nos Planos Interiores e Exteriores.

Devido à sua importância para uma campanha de PLANESCAPE, Mestres e jogadores devem acompanhar o plano natal de armas mágicas — mas isso não precisa ser um processo difícil e secreto. A fonte da maioria das armas feitas nos planos é fácil de dizer; uma espada feita no Abismo não parece o mesmo que uma espada de Celestia. Se um agressor não consegue identificar a fonte, há especialistas em lugares como Sigil que o farão

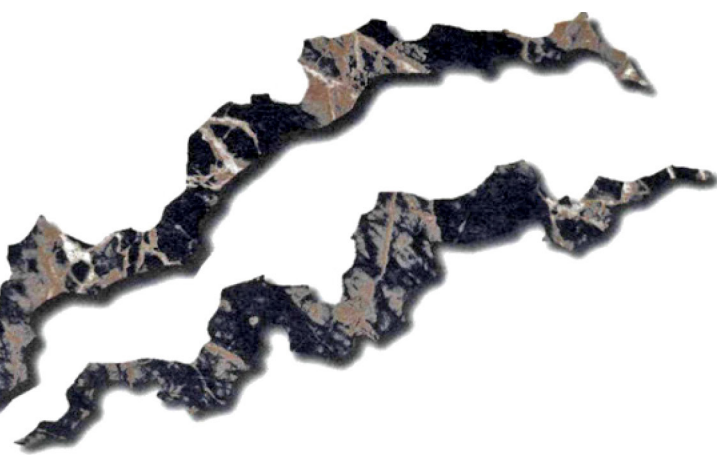
com prazer (por uma taxa, é claro).

Quando uma arma mágica é descoberta, o Mestre pode escolher uma das três opções para sua origem. Primeiro, pode ser dado um plano particular, cuidadosamente escolhido para algum propósito específico de aventura. Essa opção é melhor reservada para os itens realmente raros feitos por proclamados. Obter e usar um

desses itens geralmente é um toque de destaque para uma grande aventura: desbravando a 50ª camada do Abismo, os personagens dos jogadores descobrem a armadura e a espada do falecido Imperial, o Fiel, que foi especialmente equipado e enviado na mesma missão que os personagens estão tentando completar. Isso dará aos jogadores uma pausa.

Em segundo lugar, o plano inicial da arma pode ser o mesmo que o plano atual. Isso é rápido e conveniente no momento em que a arma é encontrada, mas pode levar a uma contabilidade confusa, especialmente se os personagens viajam para vários planos e adquirem equipamentos no caminho. Além disso, o que parece ser uma boa magia quando encontrada pela primeira vez pode ser fraca e quase inútil à medida que o grupo se afasta.

A terceira e mais fácil solução é assumir que a arma venha de Sigil. Desta forma, a maioria dos ajustes de armas em todo o grupo é consistente ao longo da maioria dos Planos Exteriores, simplificando a contabilidade para jogadores e Mestres. Essa escolha deve ser usada como padrão, a menos que seja indicado de outra forma. Dessa forma, serve como uma proteção, se o Mestre esquecer, os jogadores perderem suas notas ou ocorrer alguma calamidade semelhante.



⊕ N⊕BRE, M⊕ELH⊕R E
VERDADEIR⊕ PR⊕CLAMAD⊕ EM
SIGIL SÃ⊕ AQUELES QUE SE
V⊕L+AM E ESCU+AM QUAND⊕
⊕UVEM ⊕ DOCE S⊕M
DAS +R⊕MBE+AS.
— DEVA ISAB
DA ASA CURVADA

VIAJANDO NOS PLANOS

Para um aspirado fazer isso nos planos, ele precisa saber como se locomover rapidamente.

Não o fará se um miserável

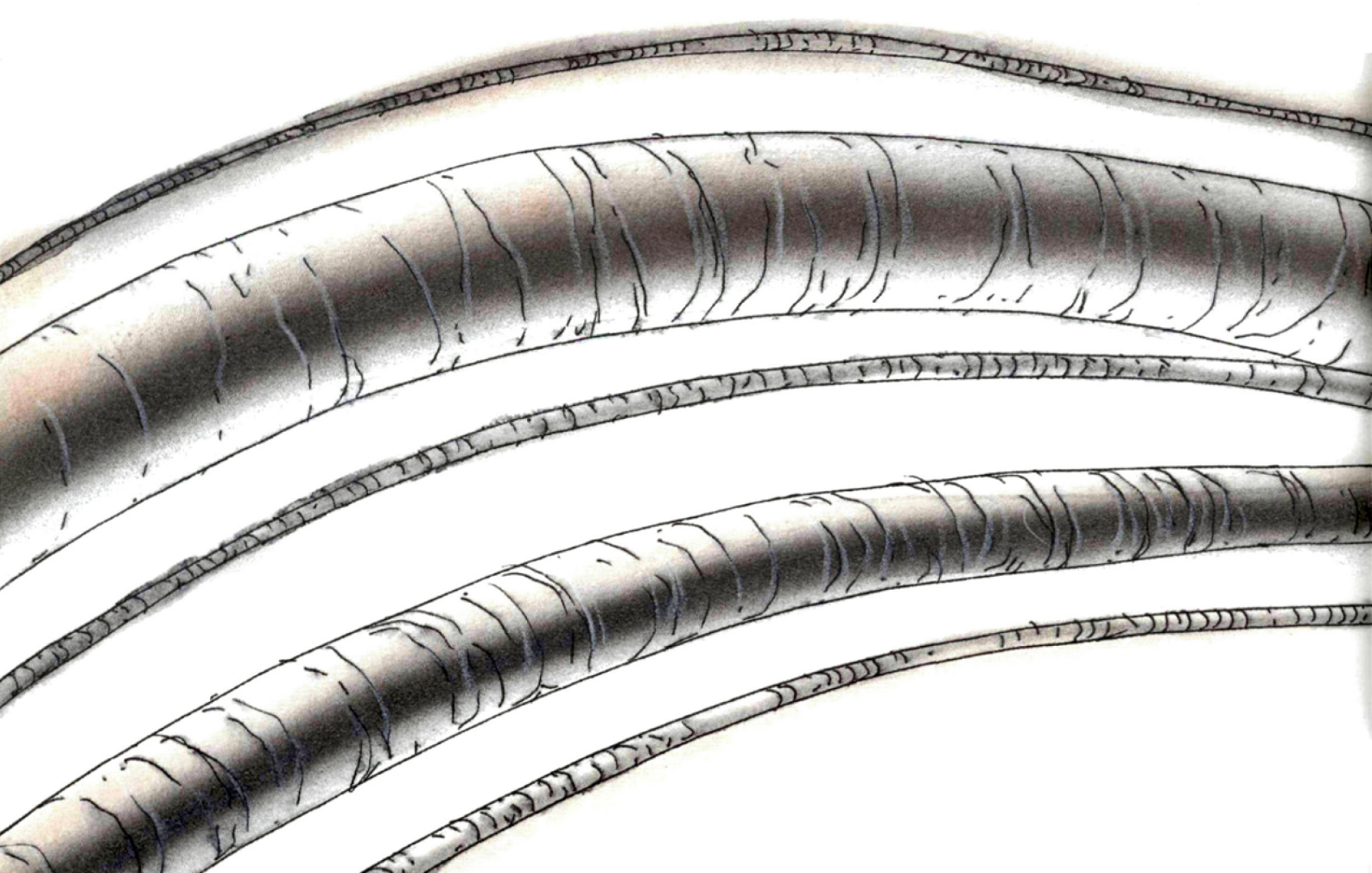
tiver que passear através da Gehenna e da Vastidão Cinza porque ele não sabe o caminho mais rápido para o Cárceri. É fato puro: nenhum planar quer confiar em conjuradores apenas para atravessar o Etéreo. Para um sangue sobreviver nos


planos, ele terá que aprender a sombra dos portais, portas, canais, vórtices e outros caminhos planares. Só então ele pode realmente se aventurar em segurança nos planos. Naturalmente, ninguém começa sabendo tudo

isso — é algo que a maioria dos vândalos aprende à medida que avançam.

MAN+ENDO ⊕ ⊕ C+ON+RO+LE

Um problema prático para cada campanha de PLANESCAPE é a de como os personagens viajarão pela vasta extensão dos planos. O movimento normal da região selvagem de um universo infinito para o próximo é impossível.





Exceto no anel dos Planos Exteriores, um indivíduo não pode andar, velejar ou voar de plano em plano — simplesmente não funciona dessa maneira. Além disso, um personagem não apenas anda do Material Primário até o Plano Astral, e navegar em um barco pelos mares ardentes do Plano do Fogo terá de conseguir um barco bem especial!

Mesmo num plano em que os personagens podem viajar por terra, como Arcádia, as distâncias entre os reinos podem ser tão vastas que são impossíveis de negociar.

Mas, de muitas maneiras, esses problemas são todos similares àqueles enfrentados por um Mestre executando uma aventura selvagem no Material Primário: a menos que sejam dadas limitações e orientações, os personagens dos jogadores podem viajar para qualquer lugar tão deserto e longe dos planos cuidadosamente definidos pelo Mestre. Além disso, enquanto o multiverso oferece infinitas possibilidades de aventura, os jogadores podem ser rapidamente subjugados pelas opções. Os Mestres em ambos os casos enfrentam a impossibilidade de estarem preparados para cada perspectiva. Poucos estão instantaneamente prontos quando os jogadores decidem que seus personagens querem ir para lá ao invés daqui.

Portanto, magias, itens mágicos, portais, poços, canais e vórtices são apenas as ferramentas para ajudar o Mestre a manter os planos gerenciáveis. Na maioria destes, o Mestre tem controle absoluto. Os personagens não podem abrir independentemente um novo portal em Sigil ou direcionar o fluxo de um vórtice; estas coisas o Mestre decide. Da mesma forma, o Mestre escolhe quais itens mágicos são descobertos e onde os poços de cores levarão. Com estes, o Mestre pode impedir que os personagens alcancem certos planos.

Mas bloquear os personagens de tomar tangentes não autorizadas é apenas metade da solução. Se os jogadores não quiserem que seus personagens explorem a última criação do Mestre, então bloquear todas as outras opções apenas leva à frustração. Os jogadores interessados certamente não precisam ter seus personagens pressionados, e provavelmente falarão sobre onde querem ir muito antes de saberem como chegar lá. Os bons mestres observam essas sugestões e as usam.

TUDØ DECAI,
ESTAMOS AQUI
PARA AJUDAR.
— PRÓCER PENTAR DA
PATRULHA DA PERDIÇÃO

PARA E A PARTIR DO PRIMÁRIO

Embora a maioria dos planares não admita isso, a afirmação de que o seu mundo de origem é o centro do multiverso faz muito sentido. É o único plano onde os planos Astral e Etéreo se cruzam, então é algo como uma encruzilhada do multiverso.

Ainda por alguma razão, o Plano Material Primário não é muito aberto a viagens planares. As pessoas dos Planos Exteriores ficam sempre impressionadas com o esforço necessário para que um grupo de primevos se desloque de um plano para outro. Isso ocorre principalmente porque os primevos não têm a capacidade natural de passar entre os planos, um poder que a maioria dos planares toma como garantida. Viagens planares de e para o Material Primário geralmente requerem magias especiais ou itens mágicos para fazer a jornada. Ah, existem alguns vórtices e canais, mas não muitos e eles são pouco conhecidos. Além disso, alguns dos portais de Sigil se abrem para mundos do Plano Material Primário.

No entanto, *Magia Astral* e *Mudança de Plano* são, de longe, os métodos mais comuns para se viajar do Material Primário. O primeiro carrega o conjurador (e aqueles que viajam com ele) apenas para o Plano Astral. Um deslocamento de plano é um método mais rápido para chegar a um plano distante, já que permite ao lançador ignorar o trabalho tedioso de viajar através de qualquer plano intermediário. No entanto, ele tem mais risco, já que o conjurador está lá de “corpo e alma”, por assim dizer, e se o lançador for morto, ele está morto como se tivesse sido morto no Plano Material Primário. A *Magia Astral*, por outro lado, cria um novo corpo para o lançador, e isso permite que ele corra mais riscos nos Planos Exteriores. Quando um corpo astral é morto, o espírito do lançador retorna imediatamente ao seu corpo no Plano Material Primário. (Diz-se que o pior é que isto causa um ataque de nervos e uma dor de cabeça desagradável).

Curiosamente, embora o Plano Material Primário seja um ponto de ligação com o Etéreo, os arcanos e sacerdotes ainda precisam propor uma versão etérea da *Magia Astral*. O melhor motivo para isso é que sem o cordão de prata — algo único no Plano Astral — é impossível fazer uma versão desta magia funcionar no Plano Etéreo. Com certeza, os arcanos não foram capazes de criar qualquer magia que lhes dê especificamente uma porta para o Plano Etéreo, mesmo que isso não seja um problema para itens mágicos.

Os itens listados abaixo fornecem outras maneiras comuns dos primevos alcançarem os planos. Estes têm a vantagem de que o Mestre pode controlar o que ele escolhe para dar aos jogadores (e quando).

- ◆ *Amuleto dos Planos*
- ◆ *Portão Cúbico*
- ◆ *Espelho da Proeza Mental*
- ◆ *Óleo de Eteralidade*
- ◆ *Armadura de Placas da Eteralidade*
- ◆ *Robe das Estrelas*
- ◆ *Bastão da Passagem*
- ◆ *Cajado dos Magos*
- ◆ *Catálogo dos Artefatos dos Planos Exteriores de Trimia*
- ◆ *Roda dos Muitos Mundos*

Deve-se dizer que há vários problemas em confiar em itens mágicos para manter os vândalos por perto. Por um lado, vários desses itens fazem mais do que apenas abrir um caminho para os planos. Dar a um aspirado um *Cajado dos Magos* significa dar-lhe uma boa dose de poder de fogo, talvez mais do que os desejos do Mestre. Segundo, vários desses itens podem ser usados apenas por arcanos. Isso significa que todos no grupo podem ter que confiar em um único personagem — outro problema de potencial conflito. Terceiro, outros itens, como o *Óleo da Eteralidade*, têm usos limitados, de modo que alguns personagens podem se ver enclalhados em um plano sem um meio de voltar pra casa. Finalmente, há a questão de apenas dar itens mágicos de distância. Se for possível, os aventureiros devem ganhar seus itens mágicos, não apenas recebê-los convenientemente.

O que a maioria dos primevos não sabe é que existem maneiras que qualquer um pode usar para contornar o multiverso, se eles souberem sua sombra. Estes são alguns meios para mover os personagens dos jogadores ao redor dos planos que não dependem de magias ou itens mágicos. Eles são os portões de passagem conhecidos como vórtices elementais, canais astrais e portais. Os poços de cores são acessíveis, mas apenas através do Plano Astral.

VÓRTICES ELEMENTAIS

Vórtices são aberturas diretas entre um dos quatro Planos Elementais básicos (Terra, Ar, Fogo e Água) e o Plano Material Primário. Eles não são as coisas mais fáceis de usar, já que os vórtices são encontrados apenas no centro de grandes concentrações de elementos no Plano Material Primário. Isso significa que a maioria dos vórtices se abre no coração de coisas como uma caldeira vulcânica, trincheiras oceânicas, picos de montanhas, ou nas minas mais profundas. Os vórtices, no entanto, são muito estáveis - concentrações tão grandes de matéria raramente mudam muito ao longo da vida humana.

Também pode haver vórtices que levam aos Planos Quasi e Paraelementais. Nenhuma delas ainda foi mapeada e, se existirem, provavelmente são apenas coisas temporárias, criadas por acontecimentos repentinos. Um vórtice para o Plano Quasielemental do Relâmpago poderia ser encontrado no centro de uma tempestade furiosa, e outro para o Brilho poderia estar localizado no braço enrolado de uma chama solar.



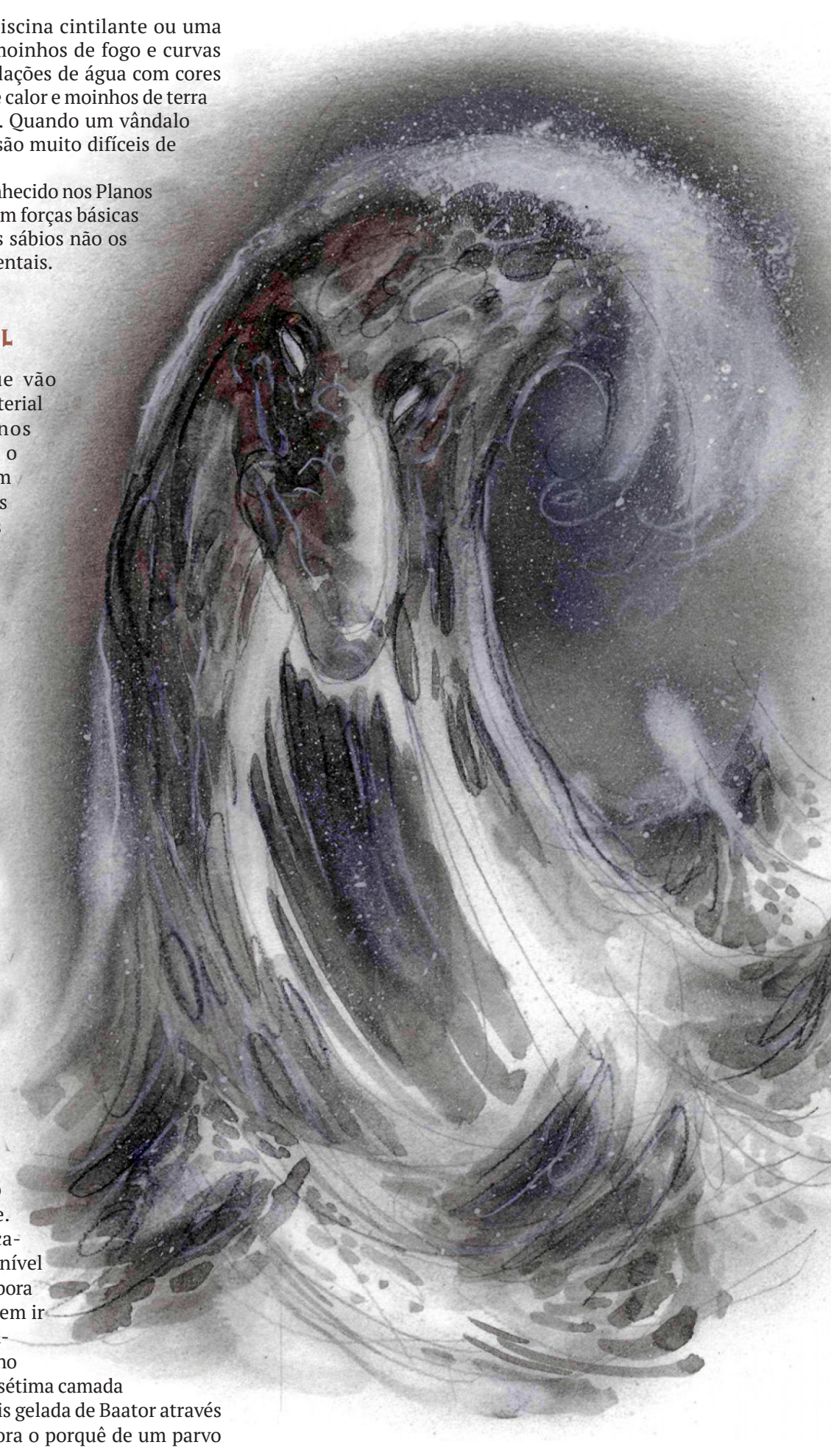
Um vórtice parece uma piscina cintilante ou uma parede de elementos — redemoinhos de fogo e curvas com magma flamejante, ondulações de água com cores profundas de cerúleos, ondas de calor e moinhos de terra e mudanças como terremotos. Quando um vândalo sabe o que procurar, eles não são muito difíceis de encontrar.

Não há nenhum vórtice conhecido nos Planos de Energia. Embora ambos sejam forças básicas de vida (ou morte), os sangues sábios não os classificam como Planos Elementais.

CANAL ASTRAL

Os canais são eixos que vão diretamente, desde o Plano Material Primário até um dos Planos Exteriores. Canais atravessam o Plano Astral e se parecem com gigantes artérias de prata. Eles cobrem todo o caminho através daquele plano em sua jornada do Material Primário até um dos Planos Exteriores. Embora pareça que os canais não se movem, a toada dos viajantes astrais é que esses canais estão constantemente se espiralando, entortando e contorcendo-se naquele plano. Felizmente, porém, as extremidades permanecem em grande parte estáveis, a maioria sempre deixando cair um parvo no mesmo lugar a cada vez que passa por uma delas.

Na conversa dos magos, os canais são jovens ou maduros. Um canal jovem percorre apenas um caminho, por isso é possível que um miserável afaste-se de um canal em Baator e não tenha um caminho de volta. Canais maduros deixam um aspirado avançar em qualquer direção, o que pode ser útil até que o demônio o persegue também o atravesse. Sejam jovem ou maduro, os canais só podem levar um ser ao nível mais alto de qualquer plano, embora existam outros canais que podem ir de um nível de um plano para outro. Um parvo não pode ir do Plano Material Primário direto para a sétima camada de Celestia ou até a camada mais gelada de Baator através de qualquer canal astral (embora o porquê de um parvo



jamais querer fazer o último esteja além do raciocínio).

Um sujeito não pode escolher onde ele vai pousar também. A primeira vez através de um canal é a chance cega. Tudo o que um vândalo sabe é que estará em algum lugar em algum plano. Na verdade, a maioria dos canais tende a cair em algum lugar no meio do nada. Isso não é necessariamente tão ruim quanto parece, já que um demônio não é muito provável que seja generoso em relação a visitantes não anunciados em sua casa maligna.

A boca de um canal é invisível à visão normal. Sob uma magia como *Visão Verdadeira*, parece uma neblina reflexiva — um espelho nublado é outra maneira de descrevê-lo. A neblina é opaca, e certamente nada pode ser visto para onde o canal leva ou o que pode estar do outro lado. Os canais têm a grande vantagem de serem rápidos. Eles estouram um corpo através do Plano Astral em um aceno de cabeça e uma piscadela, então um aspirado não precisa desperdiçar nenhum tempo precioso de viagem. No entanto, uma vez que eles são sempre de mão dupla, há tanta chance de algo desagradável sair dos Planos Exteriores como primevo voltando dos Planos Exteriores para uma aventura rápida.

Como os canais estão bem ancorados, há um bom comércio nos locais de suas aberturas e terminações. No entanto, vale a pena ser muito cuidadoso ao comprar ali, porque há mais do que alguns caçadores de cordeiros por aí com falsificações, prontos para trabalhar a negociata em algumas pocilgas do Primário.

POR+AIS

Portais são as portas de e para Sigil, e eles têm muitas vantagens sobre vórtices e canais! Primeiro, um portal pode se conectar a qualquer camada de qualquer plano em qualquer ponto — é apenas que uma extremidade está sempre ancorada em Sigil. Passe por um portal em Sigil e um miserável pode se encontrar na 447ª camada do Abismo ou no sexto nível de Celestia. Em segundo lugar, os portais não passam por nenhum outro plano. Não é como um canal, onde o viajante ainda tem que passar pelo Plano Astral (embora em apenas alguns segundos). Portais ligam diretamente dois lugares. Terceiro, os portais não são tão hostis quanto os vórtices. Um aspirado não precisa descobrir como chegar ao centro de um vulcão ou ao fundo de um oceano para usar um portal. A maioria deles é de fácil acesso e passagem — desde que o indivíduo saiba onde procurar.

Um portal pode ser fácil de alcançar, mas para isso um miserável tem que encontrá-lo, e isso é outro assunto completamente diferente. Os portais geralmente não se anunciam. Eles não brilham com cores estranhas, e um ser não pode olhar através de um e ver o destino do outro lado. Eles não detectam como mágico, mas a presença deles pode ser descoberta com *Visão Verdadeira*, embora isso não revele para onde eles vão. Um vândalo pode passar por um portal e não ter nada, também, porque cada um pega uma *chave de portal* especial.

VOCÊ JÁ VIAJOU PELA
GRANDE ESTRADA
E VIU A LOUCURA
LÁ FORA, CABEÇA-CA?
EXPERIMENTE E DEPOIS ME
DIGA QUE TUDO SIGNIFICA
ALGUMA COISA.

— MESTRE DE CARAVANA PHAAL DA CABALA DESOLADA

Essa chave não é como a usada para um bloqueio normal e também não é uma mágica ou tecla liga/desliga. Essa chave é algo específico para esse portal — uma palavra, uma ação ou um objeto transportado até sua soleira, por exemplo. Somente quando a chave é usada, o portal ganha vida. Então, o portal pisca com um breve clarão de luz dourada, avermelhada, infernal ou o que quer que seja — e um estalo elétrico soa quando o viajante passa. Aqueles que *observam* podem ver um breve vislumbre do destino, se forem rápidos em assistir antes que o brilho desapareça.

Alguns portais são estáveis, alguns são temporários e outros parecem mudar em padrões aleatórios. Portais sempre aterraram suas extremidades em algum tipo de arco. Em Sigil, isso é principalmente portas e portões. Nos planos pode ser qualquer coisa — uma porta do palácio, uma boca de caverna, a curva de uma ponte, até mesmo um dossel de galhos de árvores. Por causa disso, os portais são mais raros no Limbo ou nos Planos Etéreo e Astral, onde formas de arco são mais difíceis de encontrar. Portais para o Etéreo levam principalmente a semiplanos de matéria sólida. Portais para o Astral têm um hábito desagradável de se aterrar em fortalezas githyanki. No Limbo, os portais mudam constantemente e se movem à medida que novos arcos se erguem e os antigos desmoronam no tumulto daquele plano.

Os sábios não têm certeza do que são os portais e por que eles sempre têm um fim em Sigil. Teorias abundam, e é uma espécie de esporte tentar propor uma resposta. É um mistério que deixa os Guvners loucos — eles podem criar as regras para o que os portais fazem, mas não para o porquê. As respostas partem de cálculos complicados sobre Sigil como o ponto de ligação do multiverso à sugestão incrível, mas talvez precisa, de que os portais são seres vivos que se alimentam das energias de Sigil e de seus viajantes.

Quem conhece a verdade real? Isso realmente não importa — os portais funcionam.

A GRANDE ESTRADA

... não é realmente uma estrada e não é tão grande assim, mas é assim que as pessoas chamam isso: a Grande Estrada, o Anel. Fato é, é uma ideia mais que uma coisa. Na verdade, há uma estrada em alguns planos, mas principalmente é o pensamento do Anel, a grande união

de todos os Planos Exteriores, sobre os quais os poetas cantam. O que é realmente uma série de portais, permanentes e imutáveis, que ligam cada Plano Exterior a seus companheiros adjacentes. Agora, se um parvo tinha os anos e a submissão dos demônios em seu caminho, ele poderia andar a coisa toda em dezesseis vidas, mas, então, quem iria querer?

Cada portal da Grande Estrada existe como um arco, como os portais de Sigil. Entretanto, olhando através de um dos arcos do Anel, um ser pode ver seu destino do outro lado. A passagem também não requer uma chave. Tudo o que um ser tem que fazer é atravessar o arco.

Cidades, fortes, acampamentos e até barricadas surgem ao redor dos portais da Grande Estrada. Nos Planos Superiores, eles geralmente são usados para negócio e comércio, mas nos Planos Inferiores essas cidades são pontos de parada para a interminável Guerra Sangrenta. Estes são lugares perigosos para atravessar — um estranho aqui poderia ser destruído como um espião ou ser arrastado para as fileiras dos demônios. A maioria das pessoas não vai lá sem uma razão poderosa.

Cada Plano Externo tem um portal permanente que também leva às Terras de Fora. Cidades brotam em torno do fim das Terras de Fora, como Praga Mortal, Caixa Torácica, Glorium e Automata. Mas mesmo que esses burgos estejam nas Terras de Fora, seus personagens são muito parecidos com os do plano que eles vigiam. Caixa Torácica, que fica no portal para Baator, é espesso com pestilência e horror, e Glorium, perto de Ysgard, está cheio de nobre virtude, e assim por diante. Estes são lugares onde os aventureiros de baixo nível podem sentir o gosto dos planos com um pouco menos de risco envolvido. Veja *Sigil e Além* para ideias e mais informações.

⊕ PLANO ⊕ ETÉREO ⊕

O casulo dos Planos Interiores, o Plano Etéreo, é, nas palavras de Marinj, o Poeta, “A grande e enevoadada margem”. Para um indivíduo que o viu, a descrição faz sentido, porque o Etéreo é como um grande reino confinado em névoas verdes, vermelhas, prateadas, azuis e outras coisas entre elas. Neste, um aspirado pode, às vezes, ver formas: janelas para outros planos ou globos flutuantes de protomatéria, o material de futuros semiplanos.

O Etéreo é mais parecido com um oceano do que Marinj sabia, pois tem suas margens e suas profundezas. Quando um parvo cruza pela primeira vez o limite para este plano, ele está na parte rasa, chamado de Borda Etérea. Enquanto viaja nesta região, um vândalo não está realmente aqui ou ali — ele não está no Etéreo ou no seu plano de partida; na fronteira, ele está em ambos. Ele pode ver em planos adjacentes, mas ele é invisível para a maioria das pessoas lá. A fronteira entre a Borda Etérea e o Etéreo Profundo é fácil de detectar. É uma parede de cor grande e brilhante, como as “luzes do norte” de que alguns primevos falam. O Etéreo Profundo é como o oceano, vasto e sem fundo.

A névoa etérea não está completamente vazia, no entanto. Formas sobem e caem deste vazio como estranhos

no nevoeiro. Puro fato é que há muita vida aqui, coisas amistosas e perigosas. Há criaturas que vivem no Etéreo, mas caçam no Material Primário. Há outros que atacam viajantes etéreos, esperando para capturá-los na névoa.

Então há os semiplanos. São ilhas de matéria nas profundezas do Etéreo. Semiplanos são como planos regulares, só que são menores e possuem fronteiras definidas. Os sábios imaginam que, em alguns milênios, esses semiplanos poderiam se tornar planos completos, mas isso é apenas teoria, uma vez que nunca aconteceu (de qualquer forma, os sábios sabem disso). Nenhum vândalo sabe quantos semiplanos existem. Magos primevos continuam fazendo novos o tempo todo, parece. Alguns deles são bem mapeados, mas outros são mal conhecidos. Dos dois mais conhecidos, o Semiplano das Sombras é o maior, e é poderoso o suficiente para estender sua essência para outros planos. Ali, alimenta criaturas como a sombra lenta e o dragão das sombras. É possível que o Semiplano das Sombras esteja próximo de se tornar um plano interno completo.

Outro dos semiplanos é um dos mistérios, conhecido apenas como o “Semiplano do Pavor”, que está perdido para sempre nas brumas mais profundas. Daqueles desafortunados aventureiros que chegam ali, a maioria não volta, e os poucos que contam histórias de horror que fazem bem em alertar os outros. Aqueles miseráveis falam de terras de escuridão e desespero, onde o mal brinca com mortais como um menino brinca com brinquedos.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Na Borda Etérea, uma pessoa pode ver os contornos sombrios de qualquer plano ao qual ele esteja adjacente. O chão sob seus pés é o chão sombrio daquele plano. O viajante não pode tocar, mover ou falar com qualquer coisa no outro plano. Ações e comunicação verbal são impossíveis sem mágicas ou itens mágicos. Em sua forma etérea, um viajante pode atravessar qualquer objeto sólido no outro plano que não esteja revestido de metais densos ou magia. Viajantes etéreos são invisíveis para as pessoas no outro plano, a menos que usem *Detectar Invisibilidade* ou *Detectar Etéreo*.

No Etéreo Profundo o chão desaparece, mas os viajantes ainda se movem como se estivessem andando, cavalgando, voando ou o que fosse. Eles não estão fazendo nada disso, no entanto. Em vez disso, eles inconscientemente se movem pelo poder do pensamento. As distâncias não têm significado. Leva apenas “algum tempo” para alcançar o objetivo. Quanto mais claro o pensamento e o desejo, menor o tempo necessário para alcançar o destino pretendido.

⊕ ONDE EU VOU PARA
VER A GUERRA SANGRENHA?
— UM TRUXA ANÔNIMO ⊕



DIT
ERL
1221
—

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. A maioria das magias funcionam normalmente neste plano. (Claro, aquelas magias que acessam os Planos Astral e Exteriores são restritas.) A matéria sólida criada aqui pode ser movida facilmente, já que é virtualmente sem peso. Ilusões criadas aqui duram sem concentração, então gradualmente desaparecem no nada. Há 5% de chance de qualquer ilusão ganhar vida e realidade próprias, além do controle do lançador.

NATIVOS E PERIGOS. Chronolily, criatura foo, gingwatzim, gk'lok-lok, aranha-fase, terithran e devorador de pensamento ocupam o etéreo. Muitas outras criaturas caçam ou podem ver esse plano. Aqueles capazes de ver o Plano Etéreo podem afetar os seres ali com magias e ataques de olhar. Além disso, há o risco (ao capricho do Mestre) de um ciclone de éter arrebatador os viajantes e arremessá-los em planos aleatórios tocados pelo Etéreo.

⊕ PLANO ASTRAL

Para alguns, é o mais terrível dos nada, uma expansão não aliviada da prata, pior do que a névoa do Plano Etéreo. Para outros, o Vazio Prateado (como também é chamado) é um lugar de sutil maravilha, com padrões nas sombras que sugerem coisas maiores. O Plano Astral parece vazio, mas há muita coisa flutuando nele.

As coisas mais comuns que um vândalo vai ver são os poços de cores — portais de entrada para os Planos Exteriores. Estas estão penduradas no vazio, brilhando em cores prismáticas como a superfície de um lago. Alguns primevos deixaram escapar a toada de que os poços são codificados por cores, permitindo que um indivíduo saiba a que plano eles conduzem, mas, como de costume, estão errados. Uma coisa inteligente a saber, porém, é que um miserável pode usar um poço de cores como uma janela, para ver aonde ele está indo, se ele olha pelo lado colorido e se concentra no que está além. É triste o número de cabeça-ocas que não conhecem esse truque.

Os poços de cores são unilaterais e um ser pode bater em um de seus lados sem vê-lo. Passar por um poço de cores — de ambos os lados — leva o viajante para o nível mais alto do plano do poço. Movendo-se através de um poço de cores é descrito como uma espécie de empurrar através de melaço quente — o tipo de poço envolve um indivíduo quando ele pressiona contra ele.

Canais astrais para os Planos Exteriores são outra característica deste plano. Estes se parecem com funis rodopiantes, exceto que eles não têm fim. Não importa o quão longe um miserável viaje, esses canais parecem ir mais longe. Os canais também são perigosos, porque eles tendem a se agitar e podem sugar um



viajante e cuspi-lo em algum lugar que ele não queira (ao capricho do Mestre).

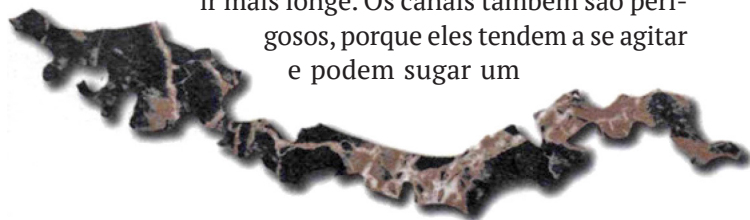
Mais perigoso do que os canais são os githyanki, que logo inserem no registro um miserável que converse com ele. Suas casas são construídas em grandes ilhas de matéria sugadas de outros planos pela criação de um novo canal. Os maiores assentamentos de githyanki são às vezes feitos nos cadáveres à deriva de poderes há muito esquecidos. Enfraquecido além da consciência, esses poderes foram expulsos dos planos para se desviar indefesamente no Vazio Prateado. Não mortos, mas ainda não vivos, essas chamadas “ilhas-divinas” estão lentamente se desintegrando em uma decadência imortal. Ocasionalmente, um vislumbre de consciência desperta o poder e, às vezes, seus pensamentos e sonhos dominam os invasores sobre ele. Há também os navios githyanki — veleiros bizarros alimentados apenas pelo pensamento, usados para caçar baleias astrais e encouraçados astrais deste universo.

Numerosas pequenas coisas também são encontradas no Plano Astral, como flechas voando em voo sem fim, inimigos banidos para a deriva no vazio, e até magias perigosas que foram lançadas aqui para a segurança de todos.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Os visitantes, seja com cordão de prata ou não, assumem uma versão sólida (embora translúcida e pálida) de si mesmos. Corpos e objetos são sem peso, mas podem ser propulidos normalmente. O mundo não tem pra cima, pra baixo, norte ou sul. As criaturas não respiram e comem e bebem com moderação. Eles se movem empurrando as coisas ou pelo pensamento. Para o último método, o personagem simplesmente pensa em seu objetivo e se move. Para personagens de jogadores, o valor de Inteligência x 30 é igual ao número de pés percorridos por rodada. Nesse ambiente sem peso, a Inteligência determina o bônus para acertar e causar dano como se fosse Força, enquanto a Sabedoria tem o mesmo efeito na Classe de Armadura e na taxa de mísseis como Destreza. Todos os alcances de mísseis (não alcances mágicos) são duplicados, embora as criaturas não-nativas sofram uma penalidade de -2 de ataque.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. O Astral não tem ligação com o Etéreo e nem espaços extradimensionais. Tudo irradia magia nesse plano, então *Detectar Magia* é inútil.

NATIVOS E PERIGOS. Encouraçado astral, vento astral, a criatura foo e os githyanki residem aqui. Ventos astrais podem levar um viajante a regiões distantes do plano sem aviso prévio.



Os Planos Interiores são os reinos dos elementos. São lugares de limites extremos, lugares cuja própria existência é dedicada a uma única

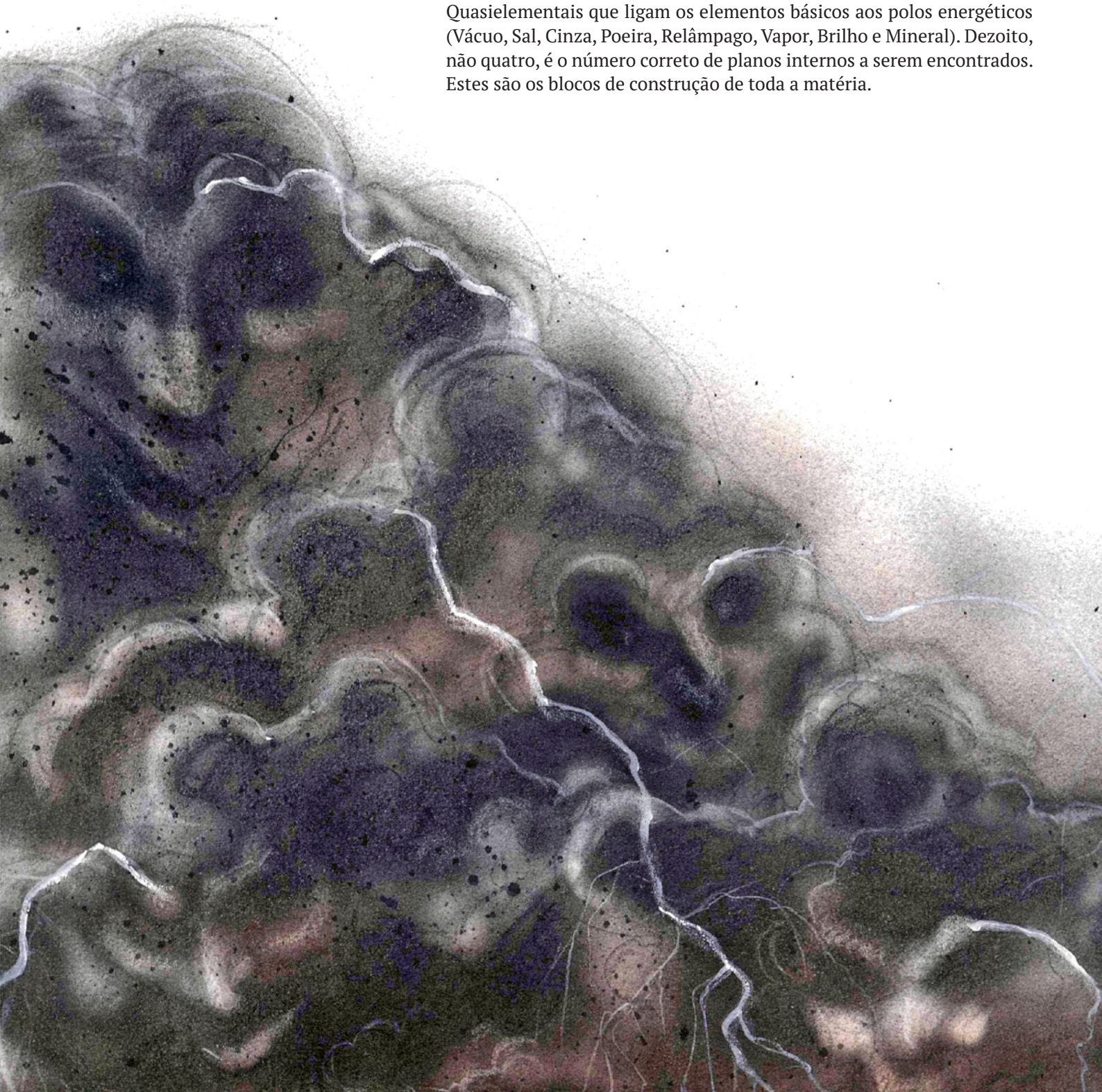
substância. De

todos os planos do multiverso, talvez nenhum seja mais hostil à vida mortal do que estes.

Peça um trouxa primevo para numerar os Planos Elementais e ele provavelmente dirá quatro — Terra, Ar, Fogo e Água. Na verdade, há mais de quatro.

OS PLANOS INTERIORES

Os Planos Interiores incluem toda uma gama de possibilidades elementais — não apenas os planos fundamentais da Terra, Ar, Fogo e Água, mas os Planos Paraelementais que brotam da mistura destes (Lama, Magma, Gelo e Fumaça), os Planos de Energia (Positivo e Negativo) e os Planos Quasielementais que ligam os elementos básicos aos polos energéticos (Vácuo, Sal, Cinza, Poeira, Relâmpago, Vapor, Brilho e Mineral). Dezoito, não quatro, é o número correto de planos internos a serem encontrados. Estes são os blocos de construção de toda a matéria.



CONDIÇÕES GERAIS

Embora cada um dos Planos Interiores seja singular por sua própria natureza, todos eles têm certas características em comum. Estas são apresentadas abaixo.

CONDIÇÕES FÍSICAS. Exceto pelos planos do Ar, Relâmpago e Vapor, os mortais não podem respirar com segurança nos Planos Elementais. No plano do Fogo, o ar é superaquecido além de toda tolerância e cheio de gases venenosos. Os planos da Terra e da Água não têm ar para respirar; o Plano Paraelemental de Fumaça sufoca o ar que existe com vapores espessos; e os Planos de Energia simplesmente não têm atmosfera para falar.

Em praticamente todos os planos, é melhor que os viajantes façam provisões especiais para comida e bebida também. Os Planos Interiores não têm hospedarias, fazendas, plantas ou caça adequados a pessoas que não sejam seus próprios habitantes elementais. Claro, um xorn insistirá que a comida é abundante no plano da Terra, mas isso é verdade apenas para aqueles que comem rochas e pedras preciosas; qualquer outro pobre miserável deveria arrumar seu próprio almoço. Pelo menos no plano da Água, um indivíduo pode pegar algo para beber...

CONDIÇÕES MÁGICAS. Os Planos Interiores não têm conexão com o Plano Astral, portanto magias arcanas que precisem de um contato exterior não funcionam sem uma chave mágica. Magias Elementais — *Ar Líquido*, *Respirar na Água*, *Pedra em Lama*, e assim por diante — podem ser modificadas por um conjurador para uso em cada plano. Por exemplo, *Ar Líquido* pode ser pesquisada e modificada para *Ar Terroso*, enquanto *Respirar na Água* muda para *Respirar no Fogo* e *Pedra em Lama* torna-se *Fogo em Fumaça* (o paraplano equivalente). Para a maioria, o efeito pretendido da magia permanece o mesmo. A pesquisa sobre a magia modificada leva 1d6 semanas e custa 1d6 x 100 po. A nova versão conta nas magias conhecidas totais de um mago.

ORIENTAÇÃO. Os Planos Interiores não têm norte, sul, leste ou oeste, e alguns nem sequer têm “pra cima” ou “pra baixo”. “Pra cima” é qualquer direção que um ser decida. Com essa condição, as bússolas normais são inúteis, portanto, um aspirado precisa de uma *Bússola Elemental*. Sem um desses dispositivos mágicos ou — e nem mesmo esperamos por isso — um bom ponto de vista para se ver, um vândalo estará rapidamente perdido. A melhor maneira de se locomover em qualquer um dos Planos Interiores é obter um guia, porque os nativos dos Planos Interiores nunca se perdem em seu território. Até mesmo o mais simples harginn sabe em que direção se encontra a Cidade de Bronze. Um sangue sábio sabe contratar um guia nativo diretamente, e também ele nunca entra numa treta no final.

BOLSÕES. Nenhum dos Planos Interiores é puramente todo um elemento. Ao longo da história de todos os tempos, pequenos pedaços de elementos se soltaram e cruzaram as fronteiras entre os planos, até agora existem bolsões da maioria dos tipos de elementos que podem ser encontrados em todos os outros. Pedregulhos como ilhas da Terra vagueiam pelo plano do Ar, poças de Água são mantidas como espécies de geodos no plano da Terra, lava como trechos de Terra flutuam nos mares do plano do Fogo, e até mesmo globos de Eletricidade surgem brevemente através da Água. Bolsões podem ser úteis para os viajantes, proporcionando um lugar para ficar, ar para respirar e água para beber — todas as necessidades básicas. Seus tamanhos e durações variam muito, mas os bolsões são conhecidos por abrigar grandes cidades de tempos em tempos.

A BELEZA DE UMA CHAVE MÁGICA
É QUE ELA É UM SEGREDO
DO MULTIVERSO
QUE CABE NO SEU BOLSO.
— PARGETTE O APRENDIZ



⊕ PLAN⊕ D⊕ AR

Imagine estar a dezenas de milhares de pés no ar, tão alto que o solo está fora de vista. É assim o plano do Ar: nada além de ar. É um mundo de azul brilhante, como o céu visto do topo da montanha. Não sem feições, no entanto. Criaturas voam através da grande abóbada do céu infinito, e outras coisas — pedaços de matéria de outros planos na maior parte — vagam sem rumo. Os ventos sobem da brisa suave para ventos violentos em poucos segundos, e depois morrem tão rapidamente quanto chegam. Mais assustadoras de todas são as tempestades trazidas de outros planos — relâmpagos assustadores, granizo gigante, calor escaldante, poeira sufocante e turbilhões giratórios que são como tornados, comendo suas próprias caudas.

Seres no plano do Ar dividem-se em duas classes. Há os nativos — djinn e elementais do ar de todos os tipos — que ficam no céu, raramente ou nunca colocando os pés nos bolsões de outras coisas que passam. Então, porque o plano não é hostil (e é até bonito para alguns), também há um bom número de miseráveis extraplanares aqui, visitando ou estabelecendo postos avançados. Aqueles que não são voadores naturais ou elementais de outros planos tendem a se apegar a ilhas pedregosas e flutuantes no céu infinito. Os djinn às vezes constroem palácios e cidades também. A maior delas é a Cidadela do Gelo e do Aço. Não muito longe, há um vórtice chamado Tromba D'água, que leva ao plano da água. Outros locais de interesse incluem Borealis e Taifun, o Palácio das Tempestades.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Norte, sul, leste e oeste não têm sentido aqui, então Fumaça, Vazio, Tempestade e Gelo são dados como direções. Mova-se na direção desses planos e o ar gradualmente muda o jogo, tornando-se mais quente, mais rarefeito, mais ventoso ou mais frio. É claro que, sem um guia local, um vândalo não tem chance de descobrir uma direção. Acima e abaixo são tão engraçados — o plano tende a se orientar para as coisas dentro dele. Grupos concordam que “abaixo” é a mesma direção e as coisas ao seu redor se comportam de acordo. Chuva “cai” de acordo com sua queda. Um aspirado de pé sobre uma rocha sabe que o chão está abaixo de seus pés e uma rocha no céu sabe que está abaixo. O único problema real é que acreditar que há um abaixo significa que um parvo pode cair. Se um pobre miserável sai da sela de seu hipogrifo, ele vai cair sem parar (a menos, é claro, que ele atinja uma

pedra que passa). Os nativos do plano não têm esse problema — para cima e para baixo são ideias descartáveis para eles. Esses seres se movem através do plano voando ou montando algo. Há também navios voadores, balões de ar construídos por não-nativos para navegar entre os diferentes assentamentos do plano.

Do lado, até mesmo um palerma deve perceber que coisas inanimadas não pensam em para cima e para baixo, então elas não são afetadas por isso. As flechas nunca caem, mas viajam em linha reta, indo mais devagar e mais devagar até que parem no ar. Bolsões no plano tendem a se transformar em esferas — orbes de água, respingos de magma, bolas gigantes de gelo, até massas cristalinas de sal que flutuam como sementes ao vento.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Magias de conjuração/convocação só podem atrair criaturas dos planos do Ar, Fumaça, Gelo, Relâmpago e Vácuo. Além dos elementais do ar padrão, isso geralmente inclui sílfides, servos aéreos, mephits, shockers e tempests. Note que seres nativos do plano do Ar não são automaticamente ligados pela convocação. O conjurador tem que usar outro modo para forçá-los à sua vontade, como empregar um *Anel de Controle Elemental*.

NATIVOS E PERIGOS. O servo aéreo, elemental do ar, mephit do ar, djinni, ildriss, caçador invisível, skriaxit, sylph, tempest e o andarilho do vento estão todos presentes neste plano. O plano também abriga vários poderes, incluindo Akadi (a rainha elemental) e o califa Husam al-Balil ben Hafhat al-Yugayyim (o Mestre das Nuvens e Filho das Brisas, Comandante dos Quatro Ventos, Regente de Todos Djinn, Defensor dos Céus, Príncipe dos Pássaros, Tempestade dos Justos e assim por diante). Os maiores perigos naturais são os turbilhões. Todos dentro de 90 metros de um destes realizam teste de resistência com sucesso contra paralisação ou serem pegos, com isso sofrendo 1d10 pontos de dano por rodada. Escapar só é possível com um bom desempenho num teste de dobrar barras/suspender portais ou através de ajuda externa. Conjurar magias é impossível enquanto preso em um turbilhão.

E APR⊕VEI+E A MINHA
ESTADIA, VIAJAN+E!
BEM VIND⊕ SEU...
— UM SEGUIDOR D⊕
CA⊕S CHAMADO SIVAL...
POR H⊕JE

⊕ PLANO DA TERRA

Pressione contra uma parede de pedra sólida — é assim que o plano da Terra é. Sólido e inflexível, este plano é um dos Planos Interiores menos abertos para os viajantes. Um aspirado não pode voar através dele como no plano do Ar, nadar através dele como no plano da Água, ou navegar nele como no plano do Fogo. É um universo de rocha não alcançado.

Ainda assim, há razões para ir lá. Armeiros e espadachins pagam um bom preço pelo ferro dragado do coração do plano, e joalheiros apreciam as pedras arrancadas dele. Mas há muito perigo nisso também. Um ser pode se perder sem sequer tentar, pois não há marcos ou extensões claras para guiá-lo em seu caminho. Além disso, saia do centro do plano e a Terra se torna Poeira, Magma ou Lama — tudo quase tão difícil e tão mortal.

Existem *alguns* lugares para ir neste plano. O Grande Mergulho Funesto é uma imensa série de cavernas onde o khan dos dao reside no Labirinto Sétuplo. Visitar esse lugar não é recomendado, entretanto, desde que os dao são escravagistas notórios. Os viajantes aqui podem encontrar o Rio Pálido e o Prova de Ferro, vórtices para os planos de Água e Fogo. Há também as fortalezas ocultas de magos e postos avançados de comércio, magicamente enfiados nos bolsões no centro do plano. O plano da Terra é um local popular para os imperadores banirem seus inimigos, magos armazenarem seus tesouros e até mesmo paladinos esconderem artefatos malignos.

Depois, há os habitantes do plano. Talvez eles tenham absorvido muito do seu entorno, porque suas naturezas são lentas, sérias e teimosas. Mais bizarros que a maioria dos planares, os elementais da Terra compartilham pouca aparência ou simpatias com qualquer um, exceto os anões mais obcecados. Terra e escavação é o que todos esses habitantes parecem se importar.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. A locomoção é o maior problema que qualquer viajante enfrenta neste plano, sendo a terra toda sólida, quebrada apenas ocasionalmente por bolsões e túneis. Os viajantes precisam de um meio para penetrar na rocha,

como magias de *Criar Passagens* e *Moldar Rochas* ou uma *Varrinha de Corredores*. Um

sujeito particularmente determinado poderia tentar minerar seu caminho através do plano, mas apenas a uma velocidade de cerca de 30 centímetros por turno. Fazê-lo re-



quer constantes desvios em torno de costuras impenetráveis

de pedras elementais puras. Qualquer tipo de túnel eventualmente se “cura” em 1d6 dias, quando o solo fecha a ferida, de modo que minerar uma passagem parece duas vezes mais fútil.

Mesmo com um meio de se locomover, um viajante deve ter um guia ou uma *Bússola Elemental*. Mesmo este último é inútil sem alguma compreensão de onde está o objetivo. Ao contrário de alguns outros planos elementais, não há marcos que um indivíduo possa ver. Não há direções, e para cima e para baixo são determinados pelo viajante — os pés apontam para baixo, as cabeças olham para cima. É perfeitamente possível que dois viajantes se encontrem e cada um esteja em uma parede diferente. Isso geralmente dura apenas por um momento, já que um ou outro cairá para se igualar ao outro (baixo nível de Sabedoria, com Inteligência resolvendo quaisquer empates). Naturalmente, as coisas que fazem a sua casa neste plano não têm essa dificuldade com o assunto.

Além de se locomover, respirar, beber e comer são todos problemas. O interior do plano não tem suprimento de ar natural, então um miserável ou tem que trazer ou achar um jeito de fazer um. O mesmo vale para comida e água. Bolsões de ar e água elementais podem ser encontrados, juntamente com algumas cavernas cheias de cogumelos, mas apenas um cabeça-oca confia neles para sobreviver. A terra arejada torna o solo respirável e cria alimentos e água que podem satisfazer outras necessidades.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. As magias de conjuração/convocação só podem atrair criaturas encontradas nos planos da Terra, Lama, Mineral, Magma e Poeira.

NATIVOS E PERIGOS. Chaggrin, dao, elemental da terra, mephit da terra, galeb duhr, khargha, mephit da lava, pech, sandling, xaren e xorn são todos nativos. Muito poucos poderes fazem suas casas aqui — os mais notáveis são Kabil Ali al-Sara al Zalazil (Grande Khan dos Dao, a Fonte da Riqueza, a Bússola Perfeita, Atamen das Raízes da Montanha, e assim por diante) e Grumbar (um senhor elemental). Os terremotos são sempre um risco, durando 1d10 rodadas e causando 6d6 pontos de dano a cada rodada (sem teste de resistência). Outro risco está em todos os bolsões de outros elementos escondidos aqui. Mineiros fritam em jorros de fluxos de lava, se afogam em inundações de água e sufocam até a morte em nuvens de cinzas, tudo em sua busca ansiosa por gemas.

⊕ PLANO DO FOGO ⊕

De todos os Planos Internos, é o plano do Fogo que inspira o verdadeiro medo em todo o viajante, mais ainda em um palerma. Claro, existem outros planos que são piores, como o Plano de Energia Negativa sugador da vida ou o plano intransponível da Terra, mas estes simplesmente não têm o puro horror teatral e a sensação maligna do plano do Fogo. Com suas chamas saltitantes, calor escaldante e fumaça sufocante, não é surpresa que primevos ingênuos frequentemente confundam este plano com uma das camadas de Baator ou Cárceri. Ainda assim, poucos duvidam que o plano do Fogo seja o mais maligno de todos os Planos Elementais, embora isso seja puramente um julgamento. O fogo é provavelmente o mais poderoso dos Planos Elementais, pois ataca e consome seus inimigos, apenas porque eles estão lá.

Os efreet são senhores deste domínio, governando a partir da Cidade de Bronze, que flutua em um mar de fogo. Aqui encontramos reinos





chamados de Palácio de Carvão, os Campos de Obsidiana, a Fornalha e a Escória. Como os dao, os efreet mantêm muitos escravos. Revolta e fuga são impossíveis, uma vez que apenas a magia do efreet protege os escravos do fogo (quem gostaria de fugir para o fogo?). 128 quilômetros da Cidade de Bronze está Jabal Turab, o Monte de Poeira. De seu topo ergue-se uma nuvem de fumaça, um vórtice para o plano do ar. Em outros lugares ao longo do plano há outros postos avançados efreet, palácios menores que flutuam nos mares de fogo.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. O plano do Fogo parece uma paisagem normal com uma grande diferença: tudo está envolto em chamas. A maior parte do plano é um oceano em chamas, mas ocasionalmente bolsões de “terra” sólida flutuam sobre isso. Todas as coisas queimam e queimam impiedosamente. O ar também vai queimar e matar aqueles sem proteção. Um efreet é capaz de conceder a qualquer um que eles desejem — principalmente seus escravos — imunidade temporária ao lugar; caso contrário, um viajante deve usar magias ou dispositivos mágicos para se proteger. Sem tal ajuda, um ser deve testar sua resistência contra sopro-de-dragão ou morre imediatamente. Aqueles que passam no teste ainda sofrem 5d10 pontos de dano a cada rodada.

Este plano tem um “acima” e “abaixo” definidos, logicamente, porque as chamas saltam para cima, de modo que o movimento nesse plano é relativamente normal. Alimentos e água devem ser importados e protegidos — o calor é tão intenso que os destrói em meros momentos. *Criar Alimentos* lançada sem preparações não faz nada mais do que evocar um flash de vapor e um pedaço de carvão e cinzas não comestíveis. Poções vão ferver em seus frascos e explodir. Um viajante precisa planejar cuidadosamente antes de se aventurar nesse elemento.

Bolsões da maioria dos outros elementos são raras, já que a intensidade do plano as destrói quase tão rapidamente quanto são formadas. Os mais comuns são os poços de magma, outrora bolsões da Terra. Bolsões de cinza e fumaça rodam pelo ar. Quando os bolsões de água aparecem, quase que imediatamente desaparecem em uma explosão de vapor. Bolsões de Água Verdadeira são raras e além da imaginação, e os bolsões de gelo têm a proverbial “chance da bola de neve no inferno” de existir.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. O plano do Fogo tem mais efeitos na magia do que a maioria, e muitos não podem ser superados pelas chaves. Muitos efeitos mágicos não podem suportar o calor escaldante do plano. Água e gelo instantaneamente ferverem, o metal derrete e até mesmo a terra estremece e, eventualmente vira magma. Conjurações/convocações só podem alcançar os planos de Fogo, Magma, Fumaça,

Brilho e Cinza, e mesmo assim alguns seres invocados não serão capazes de sobreviver a esta fornalha.

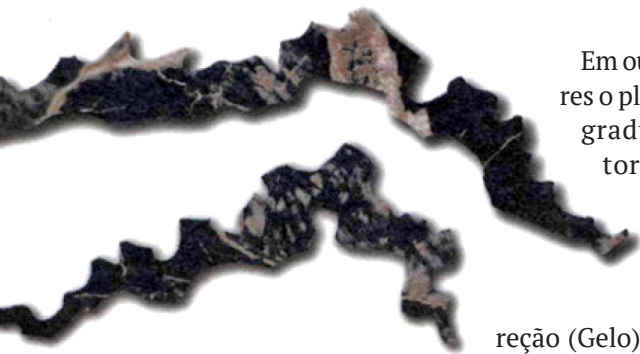
NATIVOS E PERIGOS. Azer, efreeti, elemental do fogo, mephit do fogo, lacaio do fogo, cobra de fogo, firetail, espírito de chama, harginn, cão de inferno, caçador fantasma, salamandra, e tshala todos chamam este plano casa. O plano do Fogo tem criaturas mais perigosas do que qualquer outro Plano Elemental. Talvez seja porque há menos homens importantes para interferir. Apenas dois poderes vivem aqui: Kossuth (o rei tirano de todos os elementais) e Sultan Marrake al-Sidan al-Hariq ben Lazan (o Senhor da Chama, o Potentado Incandescente, o Revigorante e Eterno, a Chama da Verdade, o Ditador Fumegante, e assim por diante). Ambos são poderes maiores. O rei elemental tem seu palácio no ponto mais quente do plano — tão quente que até mesmo criaturas de fogo sofrem 1d2 pontos de dano a cada turno enquanto estiverem lá. O efreet lorde vive no Palácio de Carvão. Perigos não-vivos incluem repentinas fontes de chamas (3d10 pontos de dano, teste de resistência contra sopro-de-dragão para metade), chuva de cinzas (2d6 pontos de dano por rodada a todos os expostos) e erupções vulcânicas que podem subitamente bloquear o caminho.

⊕ PLANO DA ÁGUA

Verde-mar e calmante, o plano da Água seria o paraíso se um vândalo encontrasse um jeito de respirar ali. Após a infernal violência do Fogo, a esmagadora proximidade da Terra e os intermináveis abismos do Ar, este plano gentilmente abraça um indivíduo e o conduz com segurança através de todos os perigos. Claro — a menos que um miserável seja subitamente levado em uma corrente de vapor borbulhante, sugado para dentro de um redemoinho, eletrocutado por um bolsão de relâmpago, capturado por tritões, ou atacado por bestas de água. O verde-azul infinito, o abraço suave da água — tudo é enganador. O fato é que o plano da Água não é mais seguro para um andarilho cabeça-oca do que qualquer outro Plano Elemental.

O plano da água é apenas isso: água até onde os olhos podem ver. Não há superfície nem fundo. Ocasionalmente, os recifes de corais se estendem a partir das profundezas, apoiados por galhos delgados que se estendem sem fim nas profundezas incomensuráveis. Nessas imensas cavernas estão os palácios dos nobres marids. A maior delas é a Cidadela das Dez Mil Pérolas, naturalmente formada por um reluzente recife de coral. É um lugar de peixes brilhantes, pérolas sem falhas, arejadores suspensos de coral e sabores exóticos carregados aqui por correntes distantes. Não muito longe disso, há um vórtice no plano do ar, conhecido como Trama de Bolhas.





Em outros lugares o plano muda, gradualmente tornando-se frio e gelado em uma direção (Gelo), fervendo e cozinhando em outro (vapor), grosso e viscoso em um terceiro (Lama) e amargo no último (Sal). Pouco mais é encontrado aqui, porque os habitantes deste plano têm pouco interesse nos feitos ou oferendas de forasteiros.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Este plano é verdadeiramente sem forma, pois não há acima, abaixo, topo ou fundo. Um ser pode se desviar em qualquer direção, em qualquer ângulo, sem sentir qualquer desorientação. Embora nada exija, o costume educado é que as criaturas se encarem de frente. Por exemplo, os corredores do tribunal dos marids são construídos com uma parte superior e inferior óbvias, de modo que ninguém se constrange acidentalmente. A navegação por extraplanares é impossível e, para chegar a qualquer lugar, é absolutamente necessário um guia.

Há mais do que apenas água aqui também. Há bolsões elementais, embora poucos mantenham sua forma por muito tempo. Pedacos de terra pairam no córrego, bolhas de ar flutuam sem rumo, lama se espalha pelo oceano infinito, o magma endurece em pedra e a amarga salmoura marca um bolsão de sal. Apenas bolsões de fogo são verdadeiramente raros, a maioria deles sufocando no instante em que aparecem.

Para sobreviver aqui, um aspirado tem que respirar. *Ar Líquido* e *Respirar na Água* são eficazes. Marids também podem conferir a capacidade de respirar água por períodos de um dia ou mais. O mais útil de tudo é um *Anel de Respirar na Água*, já que seu poder nunca expirará.

A menos que um vândalo tenha um *Anel de Ação Livre* ou algo parecido, lutar neste plano tem todas as limitações de lutar debaixo d'água.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Magias de conjuração/convocação atingem apenas os planos de Água, Lama, Vapor, Gelo e Sal. A água perde apenas para o Fogo na dificuldade de usar magias e, como o Fogo, muitos dos problemas estão relacionados à natureza do elemento. Estes não podem ser superados por chaves. Uma *Bola de Fogo* lançada aqui é inútil a menos que seja liberada dentro de uma bolha. Uma *Tempestade de Gelo* vai simplesmente flutuar no oceano, sem subir nem cair, não causando danos. Um *Relâmpago* gera um globo elétrico, uma *Bola de Fogo* submarina, por assim dizer, que causa dano, mas se desprende após tocar qualquer objeto.

NATIVOS E PERIGOS. Mephit do gelo, marid, nereid, tritão,

varrdig, elemental da água, mephit da água e bestas de água, todos residem aqui. Há dois poderes maiores aqui também. O primeiro é Istishia, a rainha dos elementais da água. Ela é imensa, abrangendo um mar ou mais, e não tem tribunal. O segundo é Kalbari al-Durrat al-Amwaj ibn Jari (Padishah dos Marids, a Pérola do Mar, a Mãe da Espuma, Senhora dos Rios, Salvadora dos Peixes, Patrona das Sombras, e assim por diante). Ameaças não vivas incluem correntes de vapor inesperadas (4d6 pontos de dano) e respiros de maré que podem sugar um nadador para regiões muito diferentes do plano.

⊕ PLANO ⊕ PARAELEMENTAL DA FUMAÇA

Pouco viajado e menos conhecido, o paraplanos da fumaça encontra-se entre os planos do Ar e do Fogo. É infundado como o ar e quente como o fogo, embora não chamusque. O ar está cheio de nuvens de fumaça sufocante, sujas de enxofre e gases, então é impossível respirar com segurança sem ajuda. Em direção ao plano do Ar, os venenos desaparecem um pouco (um teste de resistência bem-sucedido contra veneno a cada rodada resulta em apenas 1d10 pontos de dano; a falha indica sufocação imediata).

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. As direções e o movimento no paraplanos da Fumaça têm as mesmas limitações que as do plano do Ar. Acima se orienta para grupos de pessoas, e os seres devem voar para ir de um lugar para outro. Os bolsões elementais encontrados aqui são bolhas de ar puro ou rios flutuantes de fogo elemental. Os bolsões da Terra são extremamente raros, portanto, há pouco para se construir, exceto uma cinza de tamanho excessivo ocasional do Plano Paraelemental da Cinza. Sem marcos, um viajante solitário se vê perdido.

Ao contrário de estar no plano do Ar, onde um aspirado pode respirar sem problemas, um companheiro neste paraplanos irá engasgar rapidamente. É melhor ter uma *Respirar Fumaça* modificada se um parvo quiser viver; sem um aparato de respiração adequado, o tempo que o vândalo viverá depende de quanto tempo ele consegue prender a respiração. A inalação de fumaça é imediatamente mortal. Nas bordas mais próximas do plano do Fogo, as temperaturas se tornam mais elevadas do que um indivíduo pode suportar. Sem realmente cruzar o limite entre os dois planos, um ser ainda sofre 1d10 pontos de dano a cada turno (nenhum teste de resistência).

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Conjurações/convocações são limitadas aos planos de Fumaça, Ar, Fogo, Brilho, Relâmpago, Vácuo e Cinza.

NATIVOS E PERIGOS. Poucos vivem neste plano inóspito, salvo alguns seres de fumaça e gases (principalmente o mephit da fumaça). A característica mais notável é o Palácio Sufocante, que é a corte de Ehkakh, o Duque Ardente. Ele é um senhor paraelemental e o autoproclamado

governante dos mephit da fumaça de sua terra. As outras criaturas mais prováveis de serem encontradas são djinn e efreet, que usam este plano como campo de batalha.

⊕ PLANO ⊕ PARAELEMENTAL DO MAGMA

Fazendo fronteira com os dois inóspitos planos da Terra e do Fogo, não deveria ser uma surpresa para qualquer viajante que Magma fosse um lugar desagradável. É mais fácil imaginá-lo saindo do plano do Fogo, cujas chamas saltam para um brilho infernal e depois se espalham em uma massa que resfria até o plano da Terra. A superfície se agita e muda constantemente à medida que os pedaços escabrosos e endurecidos são revirados no fluxo derretido. Perto do plano do Fogo, esta paisagem agita-se com ocasionais gêiseres de fluxo piroclástico, lava que se espalha por perto. Mais perto do plano da Terra, flutuam pilares de rocha sólida, levados pela maré alta.

Poucos extraplanares podem sobreviver nesta terra hostil, por isso, há poucos locais a serem visitados. A mais significativa delas é Caldera, o reduto de Chilimba, Primeiro General do Caldeirão e Mestre de Todos os Mephits. Este senhor elemental afirma domínio sobre todo o paraplano, e há poucos para desafiar seu governo. Os únicos visitantes são o ardente efreet e o dao impassível, que se encontram nesse terreno neutro para negociar.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Para sobreviver nesse plano, um sangue precisa ter as mesmas proteções que nos planos de Fogo e Fumaça. O calor intenso vai brindar alguém e qualquer coisa em uma brasa, se os gases sujos liberados pela lava não os engasgarem primeiro. Como o plano do Fogo, o Magma tem uma superfície definida com um movimento para cima e para baixo. Um ser protegido pode andar sobre isso, em-

t a n t e -

mente se movimente e se desloque sob seus pés.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. As limitações das magias aqui são as mesmas que as do plano do Fogo. Efeitos mágicos devem ser capazes de suportar o calor intenso. Os planos de Fogo, Terra, Mineral, Brilho, Poeira e Cinza podem ser alcançados deste plano.

NATIVOS E PERIGOS. Dao, efreet, mephit do fogo e mephit do magma residem aqui. Explosões repentinas de lava espalham pedras fundidas em um raio de 3 metros (teste de resistência contra sopro-de-dragão ou recebe 3d10 pontos de dano). A patada é traiçoeira nesse plano, e a crosta geralmente se divide para engolir os desavisados. Se falhar num teste de resistência contra paralisação, o desafortunado mergulha e morre instantaneamente.

⊕ PLANO ⊕ PARAELEMENTAL DA LAMA

É tudo lama e lodo, um oceano ocre trepidante de sujeira — dificilmente o lugar onde um aspirado se importa de ir. É um lugar de morte torturante e exílio também. Com um aceno de mão, os malignos brutamontes enviam seus inimigos para se afogar, sufocados por lodo estagnado. Almas mais amáveis simplesmente aprisionam seus inimigos aqui, selando-os dentro de bolhas de ar puro. Oh, às vezes eles esquecem as outras sutilezas de comida e água, deixando seus prisioneiros para retardar a fome, mas pelo menos eles os impediam de morte imediata. Mesmo aqueles totalmente fornecidos para enfrentar infelizes destinos, pois há pouco ou nada para afastar a loucura que o tédio traz. Uma pequena maravilha deste plano também seja conhecido como a Casa da Loucura Aprisionada.

Pouco alivia o interminável oceano de sujeira. Em direção ao plano da Terra, a lama se torna mais seca, cheia de areia abrasiva, e em direção à Água ela se afunda em um lodo ondulante que um aspirado pode atravessar facilmente. Passando por tudo isso, há blocos de pedra e poças de água límpida. Tudo somado, não é uma parada de descanso popular.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. O movimen-

to neste plano é como no plano da Água. Não há para cima ou para baixo, e as criaturas devem ser capazes de nadar para se locomover. A respiração pode ser realizada por qualquer dispositivo que permita respirar no plano da Água (mas as magias devem ser pesquisadas e modificadas). O combate no plano sofre de todas as restrições de combate subaquático e a visibilidade é reduzida a meros metros.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. A proximidade úmida de Lama afeta o lançamento de magias quase tão severamente quanto no plano da Água. As restrições desse plano se aplicam aqui geralmente. No entanto, como a água está fluindo menos livremente neste plano, as magias de base de fogo têm função limitada, causando metade ou nenhum dano em vez de não funcionar.

NATIVOS E PERIGOS. Lama é virtualmente desabitado por criaturas inteligentes, exceto por mephits da lama. Caçar marids às vezes confunde viajantes aqui, e os dao vêm aqui para se banhar. Dizem que há um barão do plano, Bwimb, mas o que é este barão é um mistério.

⊕ PLANO ⊕ PARAELEMENTAL DO GELO ⊕

Alguns pensam que o inferno é fogo, mas outros estão convencidos de que é gelo. Se o último é verdade, então este plano é o inferno deles. O gelo branco cintilante, rachado e pontudo, está em uma lâmina até onde os olhos podem ver. É um plano ártico sem fim, onde apenas penhascos congelados de montes congelados destroem a lisa lâmina e dão

características ao terreno. Mais perto do plano da Água, pequenas manchas de água aberta aparecem, e o gelo eventualmente quebra em enormes blocos e icebergs. No plano do Ar, a folha se afila em pontes e pingentes de dedos que se transformam em nada.

Cave e não encontre limite para o quão profundo o gelo se estende. E durante essa escavação, um vândalo pode ter sorte e encontrar cavernas cheias do ar mais puro, ou azarado e atingir um pedregulho maior que uma montanha. Se ele é realmente azarado, um parvo pode abrir uma rachadura no gelo e encontrar algo extremamente desagradável deslizando nele.

O paraplano do Gelo está vazio, mas não está deserto. No seu coração mais frio está o Patrimônio Cinzelado do Lorde Cyronax, o mais poderoso dos elementais do gelo. Mais ambicioso de todos os paraelementais, ele espera suplantá-los todos os outros Planos Elementais e se tornar a principal força dos Planos Interiores.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Os viajantes podem se mover normalmente pela superfície e a atmosfera aqui é respirável. No entanto, é muito frio, e a menos que o ar esteja aquecido (por magia ou dispositivo), um viajante sofre 1d6 pontos de dano por congelamento a cada rodada. Aqueles que não estão vestidos para o frio sofrem mais 1d6 pontos de dano. Um vândalo também pode escavar através do gelo como se estivesse se movendo através do plano da Terra.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Magias baseadas no frio são completamente inúteis neste plano, e as baseadas no fogo causam apenas metade do dano devido ao frio intenso. As magias de conjuração/convocação atingem apenas os planos do Ar, Água, Negativo, Relâmpago, Vapor, Sal e Vácuo. Outras limitações são as mesmas que aquelas no plano do Ar.

NATIVOS E PERIGOS. Apenas o mephit do gelo habita este plano. Marids, no entanto, muitas vezes vasculham o plano em suas grandes caçadas. Nevascas violentas, que inibem o movimento por 1d10 turnos ou mais, são os maiores perigos que o plano tem para oferecer.

⊕ PLANO ⊕ QUASIELEMENTAL DO RELÂMPAGO ⊕

Este é chamado de plano das Tempestades, de Terra Vingativa ou da Grande Iluminação — tudo depende de quem é solicitado. Um viajante sabe quando entrou no plano, porque o céu está cheio de nuvens negras que brilham com chamas internas, o ar tinge com ozônio, e o toque da eletricidade faz seus cabelos ficarem arrepiados. Os raios saltam de nuvem em nuvem e o céu toca com o riso dos elementais de raios. É um lugar assustador para voar — um aspirado pode se esquivar de um relâmpago só para se orientar no caminho de uma bola de raios. Depois, há o brilho, o fogo de São Elmo, que dança sobre todos que entram no plano. Pessoas e coisas brilham com um brilho elétrico enervante.

As tempestades são mais leves perto do plano do Ar. Perto do Plano de Energia Positiva, nuvens e tempestades dão lugar a uma sólida camada de energia ondulante. Na própria entrada do Plano de Energia Positiva, ergue-se a Torre das Tempestades, uma misteriosa ponte para o Positivo.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Mover-se através deste plano não é diferente de fazê-lo no plano do Ar, e a atmosfera é bastante respirável. O Relâmpago é o mais perigoso de todos os quasiplanos, no entanto. Qualquer metal do tamanho de adaga ou maior atrai automaticamente raios elétricos a cada turno; caso contrário, há 10% de chance de vir a ser aleatoriamente atingido por um raio. Os raios causam 1d8 x 10 pontos de dano (sucesso num teste de resistência contra bastões reduz pela metade), mas a *Proteção à Eletricidade* afeta negativamente o efeito. Com cada raio, deve ser feito um segundo teste de resistência contra bastões bem sucedido para evitar a surdez (duração de 2d4 horas).

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Conjurações/convocações alcançam os planos de Relâmpago, Ar, Gelo, Fumaça, Vapor, Brilho e Energia Positiva. Invisibilidade é inútil, já que o fogo de São Elmo delinea todas as coisas.

NATIVOS E PERIGOS. Mephit do relâmpago e shocker só são encontrados aqui, embora os djinn às vezes cassem neste plano.

⊕ PLANO QUASIELEMENTAL DO BRILHO

Queimando e sem características, este é o mais estéril de todos os planos — é provável que seja a impressão da maioria das pessoas sobre o Brilho. Embora não seja necessariamente verdade. Viajantes que estiveram lá dirão a um indivíduo que é um lugar de beleza dolorosa. Toda cor imaginada brilha e queima com doloroso esplendor. Eles vão dizer a uma alma sobre as cortinas de cor colidindo umas sobre as outras como ondas em uma praia, e enquanto conversam, lágrimas se formarão em seus olhos mortos e cegos.

É assim que é. É uma alegria e beleza que vai queimar um parvo, que vai mostrar-lhe as mais belas glórias que ele nunca vai ver e a última que ele provavelmente verá. Qual é o objetivo de ver mais, depois que um indivíduo viu as maiores luzes de todas?

Alguns sangues, porém, têm a habilidade de ir até lá e voltar com os olhos. Existem razões para ir também. O aço forjado à luz do Brilho assume propriedades que não podem ser criadas em nenhum outro lugar. Lâminas queimam com a luz do sol, espelhos refletem mais do que se vê, e outras maravilhas que um parvo não imagina serem feitas. Depois, há o Coração da Luz, uma torre de luz azul que fica na fronteira do Plano de Energia Positiva. Grandes curas devem ser possíveis lá.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. O movimento no plano do Brilho é semelhante ao do Ar. No entanto, o Brilho é tão quente quanto o plano do Fogo, e os viajantes sofrerão o mesmo dano a menos que estejam protegidos do calor. Além disso, os viajantes devem se proteger com *Escuridão Contínua* (que apenas cria sombra fraca aqui) ou lentes grossas de vidro fumê. Caso contrário, ocorre cegueira imediata.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Conjurações/convocações alcançam os planos do Brilho, Fogo, Fumaça, Magma, Relâmpago, Mineral e Energia Positiva. Nenhuma outra condição especial se aplica.

NATIVOS E PERIGOS. Não há registros de criaturas neste plano, exceto mephits do brilho.



⊕ PLANO QUASIELEMENTAL DO MINERAL

É isso, aspirado. Este é o tesouro do multiverso, o objetivo de cada um que já aprendeu a cruzar os planos. É o plano do Mineral. Há ferro, diamantes, rubis, safiras, prata, ouro e muito mais, todos pressionados em veias que se envolvem. Tudo que um sangue tem que fazer é ir buscá-lo.

Não seja um parvo cabeça-oca! Se fosse assim tão fácil, o plano teria sido extraído há muito tempo. Obtê-lo é apenas o começo do problema. Então um miserável tem que encontrar uma maneira de se mover através deste mundo de cristal, um mundo cheio de bordas de navalha mais afiadas do que uma lâmina vorpal. Mesmo depois disso, há coisas por aí que não querem que um ladino de negociatas saia com seu objetivo.

Há mais no plano do que apenas riquezas também. Na borda do Plano de Energia Positiva, fica a Torre de Chumbo. Aqui, é dito, está a maior forja em todo o multiverso. Principalmente o lugar está vazio, mas às vezes um mestre artesão arrisca tudo para fazer seu trabalho aqui.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Este plano usa as mesmas regras de movimento, direção e sobrevivência que o plano da Terra. No entanto, é ainda mais perigoso porque todas as passagens são revestidas por cristais afiados. Estes causam 1d4 pontos de dano em cada rodada gasta em movimento. Cada ponto de proteção mágico de CA reduz o dano por rodada em 1 (1d3, 1d2 e 1 [mínimo]).

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Magias de conjuração/convocação atingem os planos da Terra, Lama, Magma, Brilho, Vapor e Positivo. Caso contrário, a magia é afetada como no plano da Terra.

NATIVOS E PERIGOS. Dao, mephit de mineral, pech, xaren e xorn chamam esse plano de lar. Todas essas criaturas se consideram guardiões dos tesouros aqui. A fossilização é o maior risco — uma vez por dia os viajantes devem passar num teste de resistência contra petrificação ou ser transformados em pedra (ou possivelmente pedras preciosas).



⊕ PLANO QUASIELEMENTAL DO VAPOR

Algumas pessoas gostam de uma sauna, um lugar para ir e suar os problemas do dia. Bem, eles ficariam desapontados com o plano do Vapor. Não é bem como seu nome diz. O plano do Vapor é surpreendentemente legal. Névoa é um nome melhor — névoa pegajosa, espessa e enjoativa que se infiltra em tudo. O perigo aqui não está fervendo, mas se afogando em lufadas de água.

Perto da borda do plano da Água, a névoa é mais como um oceano cheio de bolhas. Como um nadador do grande oceano da Água encontra lentamente o mundo se espalhando sobre ele, as bolhas se juntam e a água forma gotículas flutuantes. Estes gradualmente se tornam mais finos e finos, e eles brilham com energia roubada do Plano de Energia Positiva.

Logo na fronteira com o Plano de Energia Positiva, ergue-se a brilhante Torre do Gelo, uma espiral brilhante que se eleva quase até onde pode ser visto. Quem ou o que construiu esta torre é desconhecido, mas os alquimistas às vezes vêm aqui para completar os passos essenciais na produção de poções.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. O movimento no plano do Vapor é assim como no plano do Ar, embora mais próximo do plano da Água seja mais semelhante à natação. Respirar é possível, mas todo o movimento sofre *Lentidão* (como a magia) pela névoa sufocante. Um *Respirar na Água* remove essa dificuldade. A visibilidade é limitada a 1d10 metros a qualquer momento.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Magias de conjuração/convocação atingem os planos da Água, Gelo, Lama, Mineral, Relâmpago e Energia Positiva. Devido à alta umidade do plano, as magias funcionam como no plano da Água. No entanto, magias baseadas em fogo efetivamente causam metade ou nenhum dano aqui, ao invés de não funcionar.

NATIVOS E PERIGOS. Marid, mephit do vapor e mephit da névoa habitam este plano. Nenhum poder é conhecido por residir aqui.



⊕ PLANO ⊕ QUASIELEMENTAL DO VÁCUO ⊕

Este plano é o prelúdio para a morte final, um vislumbre do destino do postulante falho, porque este é o plano do Nada. Deixando as margens do ar, a atmosfera aqui se torna cada vez menor até que não haja *nada* — sem respiração, sem luz, sem som, sem calor.

Para certos místicos — os ascetas da Patrulha da Perdição e os dançarinos dos Falecidos — o plano do Vácuo é o objetivo final. É a última porta do mistério, o beijo esperado por todos. Esses sábios passam suas vidas mapeando as portas de Sigil até encontrarem o caminho para o Vácuo e depois atravessam, nunca contando para os outros o que encontraram. É o vácuo, está certo.

Quem pode encontrar o limite entre o nada e a morte? Bem, a Patrulha da Perdição tem, e lá entre o Vácuo e a Energia Negativa eles construíram a Cidadela Exhalus, o Portal do Último Sopro. Ele flutua por um fio no vazio do Plano Negativo, mal ancorado à realidade do nada.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. O movimento através deste plano é feito por pura vontade, pois não há nada para nadar, voar ou atravessar. Um aspirado pensa em seu objetivo e, se sua mente está clara o suficiente, ele chega lá. A respiração é mais difícil, já que as magias que se transformam, como a *Respirar na Água*, não funcionam aqui. Não há nada para transformar. Ar e calor devem ser fornecidos.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. As magias de conjuração/convocação atingem os planos do Ar, Gelo, Sal, Cinza, Fumaça e Energia Negativa. A maioria das criaturas convocadas morrerá rapidamente aqui. Gases, nevoeiros e coisas assim instantaneamente falham, dissipando-se muito rapidamente para serem úteis. Magias baseadas em fogo duram apenas uma fração de um momento. Uma *Bola de Fogo* ainda é eficaz, mas uma *Muralha de Fogo* não dura. Em suma, qualquer magia que exija um espaço para trabalhar é diminuída ou negada.

NATIVOS E PERIGOS. Os sábios dizem que as criaturas podem viver aqui, mas sem corpos, forma ou mesmo energia coesiva. Talvez sejam seres de puro pensamento. Talvez eles tenham voltado para Sigil, seus pensamentos se tornando os pensamentos de um viajante para este plano. Quem sabe?

AR+IS+AS SÃ⊕
ENGENHEIR⊕S DA ALMA.
É P⊕R ISS⊕ QUE ⊕S
APRISI⊕NAMI⊕S.
— TALL TALLY
D⊕S IMPIED⊕S⊕S

⊕ PLANO ⊕ QUASIELEMENTAL DA CINZA

Cinza. Quilômetros e quilômetros de cinzas sufocantes — é o que um parvo vai encontrar aqui. Começa na borda do plano do fogo; as chamas tremeluzem e morrem, e delas emanam cinzas resfriadas. Um pouco mais adiante, o ar fica mais denso e, mais ainda, a terra queimada por baixo cede. No início, a cinza gira em torno de um ser. Então, antes que ele perceba, um parvo está nadando em um oceano de cinzas. O brilho vermelho do fogo distante desaparece, o calor se transforma em frio e o ar é entupido de fuligem de carvão.

O plano não está totalmente vazio, no entanto. Aqui a Patrulha da Perdição já teve a Cidadela Cavitius, uma enorme fortaleza de caveira que ficava à beira do Plano de energia Negativa. Eons atrás, foi tirado deles pelo lich Vecna, e agora é a prisão e fortaleza daquele semideus. A Patrulha da Perdição, desde então, construiu novamente, formando a Cidadela Desmoronada como sua nova casa.



CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. O movimento no plano da Cinza varia entre o movimento normal, mais próximo do plano do Fogo, e a natação, uma vez que a profundidade da cinza seja muito grande. Não há ar, então a respiração deve ser mantida por magia, transformando as cinzas em algo que possa ser inalado. Além disso, o resfriamento das cinzas rouba todo o calor do corpo, então, a menos que um vândalo seja protegido por uma magia ou dispositivo, ele sofrerá 2d6 pontos de dano de frio por turno.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Semelhante ao plano do Vácuo, este plano suga todo o calor de efeitos mágicos. O flash de uma *Bola de Fogo* ainda causa danos, mas magias de longo prazo como *Muralha de Fogo* ou *Esquentar Metal* são ineficazes. As magias de conjuração/convocação atingem os planos do Fogo, Magma, Poeira, Vácuo, Fumaça e Energia Negativa. O frio total deste plano faz com que criaturas baseadas em fogo e magma sofram 1 DV de dano por rodada de exposição. Outras limitações são as mesmas que as do plano da Terra.

NATIVOS E PERIGOS. O mephit de cinza é o único habitante conhecido deste plano. A Cidadela Cavitius detém prisioneiros de Lorde Vecna, muitos dos quais são agora mortos-vivos. Outro perigo está nos bolsões do Plano de Energia Negativa, que infligem dano como aquele plano.

⊕ PLANO ⊕ QUASIELEMENTAL DA POEIRA

Essa é a meta do universo, a imagem mais nítida da entropia que existe — então a Patrulha da Perdição diria se eles pudessem mostrar a alguém o mar eterno que é a Poeira. É o fim como eles imaginam que deveria ser. Talvez seja a visão deles do paraíso.

Na fronteira do plano da Terra, este plano começa como uma extensão empoeirada, livre das cavernas sem fim. Um viajante está muito feliz em escapar da proximidade e entrar no mundo escuro e aberto. Mais adiante, a poeira chega até os joelhos. É grosso e puxa contra ele. Perto da Energia Negativa, torna-se um mar abrasivo que se irrita enquanto o viajante nada através da areia.



Mas um aspirado não está sozinho aqui. As coisas nadam pelo oceano de areia, e pelo menos uma torre, a Cidadela Alluvius, fica em uma expansão desordenada na fronteira do Plano de Energia Negativa. Esta é uma das quatro cidadelas da Patrulha da Perdição e a mais favorecida de todas.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. O movimento e a respiração neste plano são tratados da mesma maneira que no plano da Cinza. O frio aqui não é tão intenso, então não há necessidade de proteção mágica. No entanto, cada dia gasto neste plano causa 2d6 pontos de dano, quando o corpo do viajante começa a se romper. Este dano não pode ser curado enquanto estiver no plano. Se um viajante perder todos os pontos de vida, seu corpo se dissipa no nada.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. As magias de conjuração/convocação atingem os planos da Terra, Magma, Lama, Sal, Cinza e Energia Negativa. Objetos sólidos criados neste plano não duram, desintegrando-se em 1d4 turnos a menos que sejam protegidos por uma *Muralha de Força*, para ligar o material no lugar (como é o caso da Cidadela Alluvius). Outras limitações são as mesmas que as do plano da Terra.

NATIVOS E PERIGOS. O perseguidor de dunas, mephit de poeira, sandling e o sandman estão todos aqui. O plano da Poeira é um dos mais populosos dos planos Quasielementais mais negativos. Essas criaturas não se deleitam com a existência deles, e muitos têm fome de formas sólidas. Essa fome pode torná-los especialmente mortais. Tal como acontece com todos os quasiplanos mais negativos, bolsões aleatórios de energia negativa são sempre um perigo para qualquer viajante normal.

⊕ PLANO ⊕ DE QUASIELEMENTAL DO SAL

De todos os Planos Quasielementais, este pode ser o pior, ou pelo menos é assim na imaginação dos viajantes. Que destino mais cruel existe do que vagorosamente ter a própria alma dentro de si? A pele murcha, os lábios racham, a garganta se enche de sufocação seca e os olhos — bem, os olhos são os mais horríveis. Bem-vindo ao plano do Sal.

Em sua borda mais segura, ainda parece ser ape-

nas água
amarga e
intragável,
mas ain-
da água.
Vi a ja r
mais fundo
no plano e a água

PARE DE GANIR, +RΘUXA,
EM BREVE VOCÊ ESTARÁ
APΘDRECENDΘ EM SILÊNCIΘ
DE QUALQUER MANEIRA.
— PA+RULHA DA
PERDIÇÃΘ ANΘNIMΘ

cresce mais carregada

de minerais. Cristais se formam, solidificando até mesmo no menor grão de uma semente. Os viajantes que se aventuram mais longe estão em perigo de se tornarem completamente incrustados, os sais liberando toda a umidade de suas células. Finalmente, toda a água se foi e há apenas uma massa sólida de sais cristalinos, duros e mortais, para bloquear todo o progresso.

É nesse extremo que a Patrulha da Perdição esculpiu a última de suas fortalezas em um bolsão oco no plano. A Cidadela Vedante repousa na fronteira com o Plano de Energia Negativa, esculpido a partir dos próprios minerais.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Mover-se através deste plano varia. Pode ser como os planos da Água, Lama ou Terra, dependendo de quão profundamente o plano está inserido. A respiração pode ser realizada por magia, mas o viajante deve encontrar maneiras de evitar a desidratação ou sofrer 4d6 pontos de dano por dia. Este dano não pode ser curado até que o ser saia desse plano.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. O sal está ligado aos planos da Água, Lama, Poeira, Vácuo, Gelo e Energia Negativa para efeitos de conjuração/convocação. A água e o gelo criados aqui duram apenas 1d3 rodadas antes de se evaporarem. A água é imediatamente intragável ao entrar em contato com qualquer material do plano. Criaturas baseadas na água perdem 1 DV por rodada enquanto estão neste plano.

NATIVOS E PERIGOS. Não há criaturas conhecidas neste plano, exceto os mephits de sal. Bolsões de material do Plano Negativo e desidratação são os maiores riscos para os viajantes.

⊕ PLANO DE ENERGIA POSITIVA

Sendo o plano de toda a vida, um indivíduo imaginaria que este seria o mais suave dos planos, que tomaria um banho em energia calmante e revitalizante, mas isso não acontece. O Plano de Energia Positiva é mortal porque muita energia é tão perigosa quanto muito pouca.

Não há nada para ver aqui além de uma queima interminável de branco brilhante, ainda mais intensa do que a do plano do Brilho, e um aspirado precisa cobrir os olhos com uma venda sólida se ele planeja usá-los novamente. Isso não importa muito, já que não há nada para ver aqui de qualquer maneira. Além disso, não é o brilho o problema. É a pura intensidade da energia do plano que a torna perigosa. Qualquer cabeça-oca que venha aqui sem proteção vai se apagar rapidamente como uma vela romana pela pura abundância de poder. Viajar no Plano de Energia Positiva é um pouco como nadar em um oceano de pura eletricidade.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. O movimento no plano da vida é realizado pelo poder do pensamento. Não há muito sentido nisso, já que todos os lugares no plano são os mesmos. Além disso, apenas estar no plano enche um ser com energia vital. A cada rodada, um viajante ganha 2d6 pontos de vida, primeiro curando as feridas e aumentando seu total. Se o total atingir o dobro do original do viajante, ele explode em chamas incandescentes quando a superabundância o destrói por dentro. Se o viajante sair do plano antes de chegar ao ponto de combustão, os pontos de vida extras permanecem por 2d10 turnos. Uma *Proteção ao Plano Positivo* protege o viajante desse efeito. Finalmente, magias que transformam os elementos em material respirável não funcionam aqui, já que o plano contém apenas energia — o ar deve ser fornecido pelo dispositivo.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Magias de conjuração/convocação atingem os planos de Brilho, Vapor, Relâmpago e Mineral. A matéria criada aqui é destruída em uma rodada, explodindo em uma explosão de luz inofensiva. Magias que causam dano causam o mínimo possível enquanto estiver neste plano.

CLAR⊕ QUE EU SEI FALAR C⊕M
UM ZUMBI! MAS ACABEI
DE CHEGAR D⊕ PLANO DE
ENERGIA NEGATIVA, E EST⊕U
FAR⊕ DE FALAR C⊕M
GEN+E FRIA, ⊕K?
— RAHM, UM BARIAUR
ANARQUISTA, ABRIND⊕
CAMINH⊕ PELA MORTUÁRIO⊕

NATIVOS E PERIGOS. O xag-ya é o único ser conhecido neste plano. De longe, o maior perigo é simplesmente sobreviver às forças deste plano.

⊕ PLANO DE ENERGIA NEGATIVA

O plano da Morte, a Barreira Negra, o Grande Vazio, a Terra Fria — nenhum desses nomes faz jus à completa desolação que é o Plano de Energia Negativa. Ao contrário do plano do Vácuo, este não é um nada estéril. Há algo aqui, algo que suga a vida para fora da medula e drena o espírito de um ser. Ela devora a alma.

Onde o Plano de Energia Positiva é todo luz ardente, a Energia Negativa é a escuridão maior do que pode ser imaginada ou conjurada. Há pelo menos uma cidadela aqui, a Fortaleza da Alma, mantida com grande esforço pelos Falecidos. Se existem outras torres e recursos aqui, quem pode vê-los na escuridão que consome tudo? Há criaturas aqui também, mais do que no Plano da Energia Positiva. Os mortos-vivos espreitam aqui, aguardando ansiosamente a oportunidade de fugir para os planos mais férteis, onde podem espalhar a escuridão que os enchem.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. O movimento nesse plano é realizado pelo pensamento, como no Plano de Energia Positiva. Novamente, a pergunta é: “Onde alguém iria nesse vazio, especialmente porque a sobrevivência é tão difícil?” Respirar é difícil como na energia positiva. A ausência de energia neste plano suga toda a vida das criaturas, causando 2d6 pontos de dano a cada rodada. Quando os pontos de vida de um ser atingem 0, ele murcha e morre. Seu espírito está perdido para sempre para a ressurreição por qualquer meio, e o pouco que resta de sua casca se torna uma criatura morta-viva, ansiosa para se alimentar do mundo vivo. Uma magia de *Proteção ao Plano Negativo* impede essa perda de pontos de vida.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Magias de conjuração/convocação atingem os planos da Cinza, Poeira, Vácuo e Sal. Magias que causam dano infligem a quantia máxima possível, enquanto magias de cura fazem o mínimo absoluto. A matéria criada aqui desmorona ao nada em uma única rodada.

NATIVOS E PERIGOS. Sombra lenta, espectro, wight, wraith e xeg-yi pairam neste plano. Pode haver outras formas de mortos-vivos à espreita neste plano, incluindo até mesmo lichs.

Vamos enfrentá-lo, os planos Etéreo e Astral são pouco mais que rodovias. Claro, há lugares e seres lá fora, mas não é provável que um aspirado faça seu nome e fortuna com o que ele encontra nesses planos. Os Planos

Interiores estão todos bem e satisfatórios também. Certamente há coisas para ver e lugares para ir, mas para um verdadeiro planar os Planos Interiores são, bem, *provinciais*. Conforme os planos vão, eles são muito sinceros, fixados em suas mentalidades de um elemento. Qualquer vândalo sabe que há muitas possibilidades na vida para

OS PLANOS EXTERIORES

ficar preso em uma única ideia.

Para um planar verdadeiro, os planos significam os Planos Exteriores, o Grande Anel. Nenhum outro lugar tem a mesma riqueza

ou o mesmo formigamento de poder que qualquer um dos Planos

Exteriores. Um verdadeiro planar instintivamente sabe quando ele está em um plano externo, o cheiro dele

está em seu sangue.

Primevos têm nomes diferentes para os planos, que vem de sua própria compreensão peculiar do multiverso — nomes como os Paraísos Gêmeos, os Nove Infernos, os Sete Céus, Tártaro, Olimpo, Asgard, Hades e Nirvana. Não seja levado por eles. Além disso, tente não rir dos miseráveis quando eles usam esses apelidos; é quase certo que eles teriam os nomes certos se tivessem se incomodado em perguntar às pessoas que sabem melhor.

CONDIÇÕES GERAIS E CARACTERÍSTICAS

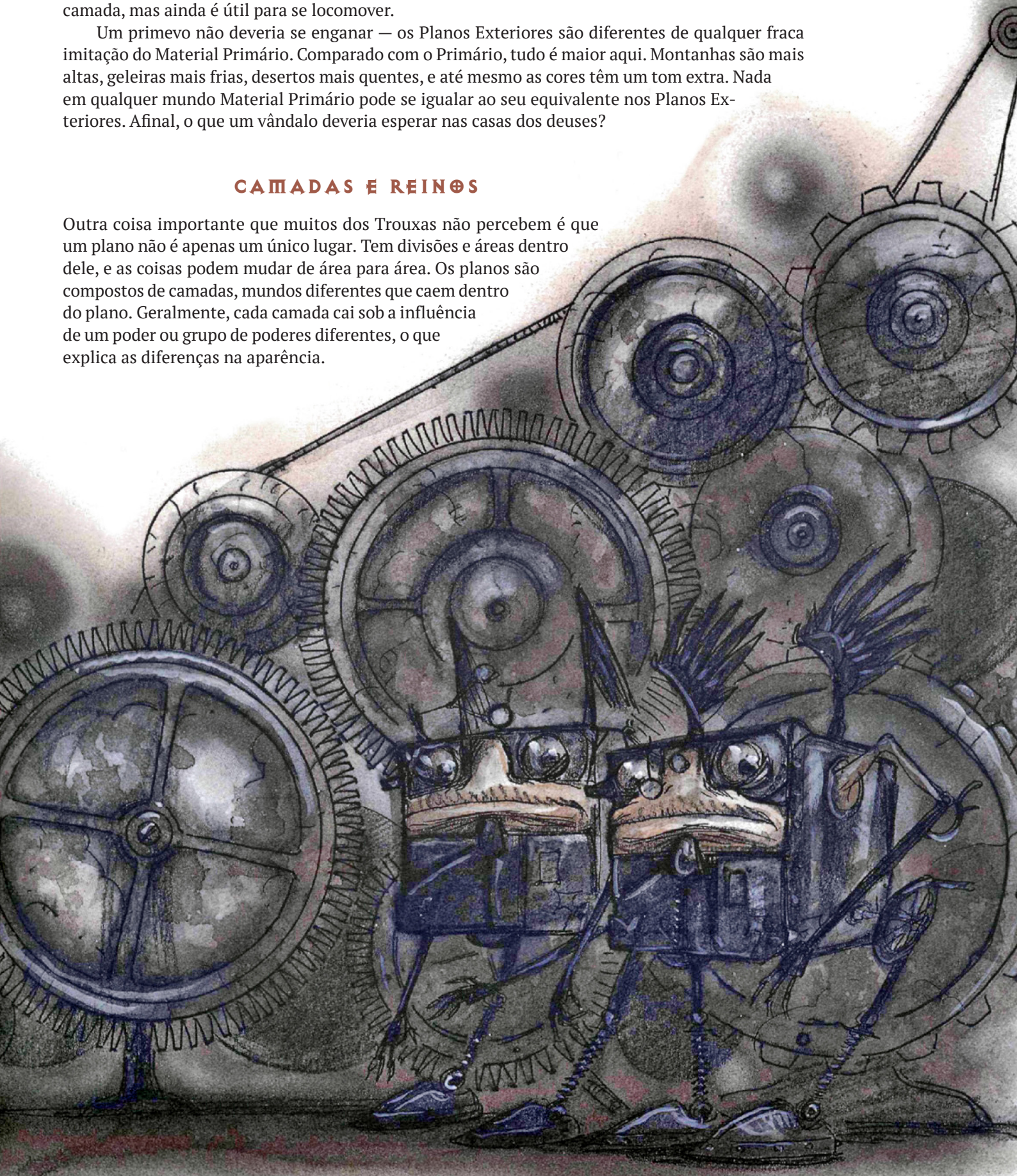
Depois de experimentar o mistério do Plano Astral, o tédio enevoado do Etéreo e o abraço mortal dos Planos Interiores, os Planos Exteriores podem parecer um gracejo para a maioria dos viajantes. Geralmente, o ar não envenena um miserável e o chão não queima. Nos Planos Exteriores, não é a paisagem que é perigosa — são os moradores locais que pegam um parvo. Os Planos Exteriores são o lar dos poderes, proclamados e postulantes, que podem inserir no registro o nome de um sujeito.

Embora pareça que os dezessete Planos Exteriores têm pouco em comum, isso é apenas porque a maioria dos planares toma por certo o que eles têm em comum. Primeiro, um aspirado pode andar e respirar na maioria dos Planos Exteriores sem magias, dispositivos mágicos ou outras proteções que são uma grande mudança dos Planos Interiores. Em segundo lugar, a maioria dos lugares tem uma noção para cima e para baixo: a terra sob os pés de um vândalo e o céu acima. Terceiro, a maioria dos planos tem um norte e um sul. Não é o mesmo de plano para plano, ou mesmo de camada para camada, mas ainda é útil para se locomover.

Um primevo não deveria se enganar — os Planos Exteriores são diferentes de qualquer fraca imitação do Material Primário. Comparado com o Primário, tudo é maior aqui. Montanhas são mais altas, geleiras mais frias, desertos mais quentes, e até mesmo as cores têm um tom extra. Nada em qualquer mundo Material Primário pode se igualar ao seu equivalente nos Planos Exteriores. Afinal, o que um vândalo deveria esperar nas casas dos deuses?

CAMADAS E REINOS

Outra coisa importante que muitos dos Trouxas não percebem é que um plano não é apenas um único lugar. Tem divisões e áreas dentro dele, e as coisas podem mudar de área para área. Os planos são compostos de camadas, mundos diferentes que caem dentro do plano. Geralmente, cada camada cai sob a influência de um poder ou grupo de poderes diferentes, o que explica as diferenças na aparência.





Em alguns lugares, como o Abismo, as camadas se acumulam como um baralho de cartas, geralmente em cima umas das outras, com uma camada ocasional que se destaca onde não deveria. Em Baator, as nove camadas formam as camadas de um cone descendente, perfeitamente regular entre si. Outras camadas são unidas por rios, pontes ou — o mais fantástico de todos — grandes engrenagens de relógio.

Dentro de um plano, e mesmo dentro de uma camada, pode haver muitos domínios diferentes. Um reino é uma área governada por um poder ou grupo de poderes que moldam a terra de acordo com seus desejos. Um panteão de poderes que se chama “Grego” (depois de alguma dica de um Material Primário favorito) tem um reino chamado Olimpo em Arbórea. É um lugar de grandes templos de pedra, montanhas rochosas, olivais e costas quentes e ensolaradas, onde heróis lutam contra monstros e filósofos. O mesmo plano também mantém o reino de Arvador, lar dos deuses élficos. Seu reino é um dos antigos bosques, prados floridos, riachos ondulantes e palácios de cristal. Aqui, os bardos cantam e os nobres participam de caçadas.

Cada reino pode modificar as leis físicas da terra. A gravidade, o clima e até mesmo as direções estão sujeitas ao controle dos poderes locais. Por isso, geralmente é fácil para um aspirado dizer quando ele entrou em um novo reino. Há uma mudança na paisagem, uma que coincide com os ideais dos novos governantes, que é perceptível para todos os viajantes mais palermas.

CONTORNANDO OS PLANOS EXTERIORES

Apenas estar nos Planos Exteriores não facilita a locomoção. Ainda há grandes distâncias a serem cobertas e barreiras místicas a serem cruzadas. Ajudar um colega a conhecer as formas e os meios de se locomover rapidamente de um lugar para outro, a menos que ele queira passar uma vida inteira apenas cruzando de um portal para outro na Grande Estrada.

Primeiro, um aspirado pode sempre usar o Plano Astral da mesma maneira que um primevo usa para alcançar os Planos Exteriores. Através de magias ou itens mágicos, um sangue pode entrar no Astral e depois chegar a seu destino. É preciso poder e prática, mas isso pode ser feito. O método astral não é perfeito, no entanto. O Astral apenas toca a camada mais alta de cada plano no Grande Anel. Se um colega quiser ir a Celestia, por exemplo, ele só poderá chegar à primeira camada dessa maneira. Ele tem que encontrar outro caminho para alcançar a sétima camada (ou a segunda, no que diz respeito ao assunto).

Felizmente, existem outros meios mais eficientes

de se locomover. Há canais, exatamente como aqueles que traçam o Plano Astral (veja a página 21), que ligam camadas diferentes de um plano. Esses canais podem até ligar diferentes camadas de diferentes planos. Dizem que há um canal na 492ª camada do Abismo que levará um ser até a primeira camada de Ysgard, o que pode ser um bom escape algum dia. Esses canais podem ser *jovens* (unidirecionais) ou *maduros* (bidirecionais). A maioria dos canais é bastante estável, e mapas para muitos deles podem ser comprados em Sigil. Claro, os produtos falsificados também estão disponíveis para compra. O maior problema dos canais é que eles nem sempre levam um indivíduo para onde ele quer ir. Além de atravessar um canal, um parvo ainda pode ter longas distâncias para viajar.

Cada plano tem caminhos regulares entre as camadas também. Em Baator, um miserável pode passar pelos portões da cidade de Dis e acabar no pântano de Minauros, a próxima camada abaixo. No Elísio, um indivíduo pode navegar pelo Rio Oceanus para alcançar a próxima camada. Para usá-los, um ser só precisa conhecer a sombra deles. Eles não são tão rápidos quanto os canais, mas sua confiabilidade os torna rotas comerciais regulares. Essas estradas também são usadas para ocasiões formais, como quando um poder vai chamar outro. É a coisa educada a fazer.

Finalmente, há os portais de Sigil. Assim como os portais para o Material Primário e os Planos Interiores, Sigil tem portas para mais lugares nos Planos Exteriores do que pode ser mapeado em um milênio. Para a maioria dos planares, ou pelo menos aqueles que podem chegar a Sigil, os portais são a maneira preferida de viajar. As probabilidades são boas para encontrar uma porta pelo menos perto de onde um aspirado quer ir — se ele estiver disposto a procurar nas ruas tempo suficiente.

MAGIA NOS PLANOS EXTERIORES

Na maior parte, a magia funciona normalmente nos Planos Exteriores. Os conjuradores devem lembrar, porém, que não há contato com o Plano Etéreo lá fora, e até mesmo o Astral atinge apenas a primeira camada de cada plano. Um conjurador precisa de chaves para superar essas limitações.

Por causa da natureza dos planos, as magias de conjuração/convocação só podem atrair criaturas e coisas do mesmo plano ou de um plano adjacente. Por exemplo, um mago usando *Convocar Criaturas I* enquanto no Elísio poderia convocar algo nativo nos planos de Elísio, Terras Selvagens, Bitopia, Terras de Fora ou Astral.

Elementais invocados nos Planos Exteriores não são a mesma coisa que aquelas criaturas que aparecem nos Planos Interiores e no Material Primário. Já que os Planos Interiores estão muito bem separados dos Exteriores, magias que convocam uma criatura elemental na verdade criam um dos elementos do plano onde a magia é lança-

da. Isso significa que esses monstros vão agir de forma um pouco diferente da realidade. Primeiro, o elemental adota a tendência do plano onde é criado. Vai se recusar a fazer qualquer coisa que contradiga essa tendência. Isso também significa que os elementais criados nos Planos Inferiores possuem um pouco da desonestidade que outros nativos possuem, então um conjurador deve ficar atento para truques, instruções mal interpretadas e traição total. Finalmente, a chance de um elemental quebrar o controle do lançador sobre ele aumenta em 5% para cada plano entre o monstro e o conjurador (conforme determinado pelo plano de influência da facção) — o sistema é o mesmo usado para os sacerdotes lançando magias. Felizmente para primevos, esse último problema não os afeta.

Cura e magias necromânticas lançadas nos Planos Exteriores não afetam absolutamente os postulantes. Os postulantes só podem ser ressuscitados chamando seus espíritos de volta ao Material Primário, quando não são mais postulantes. Quando um postulante morre nos Planos Exteriores, ele ou ela se foi para sempre.

Conforme observado na Tabela 2: Alterações nas Escolas por Planos (página 12), algumas escolas de magia são afetadas pela natureza de alguns planos de uma maneira específica. Na maioria das vezes, isso se enquadra em uma das quatro categorias: Aprimorar, Alterar, Diminuir ou Nulo. O Mestre deve sempre checar aquela tabela antes de permitir que uma magia seja lançada.

Se a Tabela 2 indicar que a escola está APRIMORADA, então todas as magias operam como se tivessem sido lançadas por um mago um nível acima. Por exemplo, uma magia de *Bola de Fogo* lançada por um mago de 5º nível infligirá 6d6 pontos de dano.

Se a Tabela 2 indicar que a escola está DIMINUÍDA, então todas as magias operam como se tivessem sido lançadas por um mago um nível abaixo. No exemplo acima, a *Bola de Fogo* infligiria apenas 4d6 pontos de dano.

Se a Tabela 2 indica que a escola é NULA, então a natureza do plano é tal que as magias daquela escola falham quando lançadas e são subsequentemente perdidas da memória do mago.

Se a Tabela 2 indica que a escola é ALTERADA, então a magia pode precisar de ajuda para trabalhar, ou seus efeitos podem ser alterados. Por exemplo, magias que possuem caminhos etéreos precisam de chaves mágicas.

Nas descrições dos planos apresentados nas páginas seguintes, quaisquer efeitos especiais de magia serão anotados em “Condições Mágicas Especiais”.

CRIS+AIS MÁGIC⊕S

Um risco menor para os personagens planares, mas um perigo, no entanto, é um ocasional cristal mágico. Essas coisas não são itens úteis para os aventureiros, mas são o trabalho dos magos do Material Primário.

O que acontece quando um mago convoca algo dos

Planos Exteriores ou contatam um ser planar? Ele não percebe isso, mas a força de sua magia cria um cristal brilhando no plano alvo. Este cristal dispara através do plano, procurando infalivelmente pelo objeto da magia de seu mestre. Ao atingir seu objetivo, o cristal entra e toca o alvo, liberando sua energia mágica. Se for uma convocação, o alvo desaparece, instantaneamente atraído para o Plano Material Primário através de um vórtice mágico temporário. Cristais de contato e adivinhação liberam uma enxurrada de imagens insistentes que clamam por uma resposta. O efeito depende da magia.

Cristais mágicos vêm em uma variedade de cores e formas, embora todos sejam cristais de algum tipo. Nenhum é uma indicação da magia carregada. No entanto, criaturas que tenham uma pontuação de Sabedoria de 19 ou mais podem saber instintivamente a natureza de um cristal mágico fazendo um teste de Sabedoria bem-sucedido (modificador de -5 para a pontuação de habilidade).

Os sábios planares evitam cuidadosamente os cristais mágicos. Ninguém quer ser levado a um estranho mundo Material Primário sem preparação ou aviso, já que a chance é grande demais para acontecer. Algumas almas intrépidas conseguiram capturar cristais mágicos; essas magias presas oferecem bons preços como curiosidades. Também é possível prendê-los e usar os cristais como armas liberando-os nos inimigos. Essa técnica é perigosa não apenas ao capturar o cristal, mas também porque não há promessas de quem será seu alvo assim que um cristal mágico for liberado.



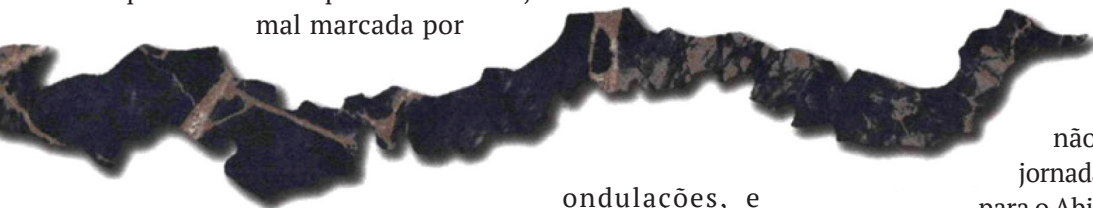
CAMINHOS DENTRO DO GRANDE ANEL

A passagem por portais, canais, poços de cores e vórtices é quase instantânea, permitindo que um aspirado escorregue por espaços infinitos tão rapidamente quanto o desejo de uma criança alcança uma estrela. Essas portas planares, uma vez encontradas, conectam todo o multiverso — um sistema paradoxalmente simples e complexo.

Existem alguns outros caminhos entre planos e camadas, e estes são únicos. O Rio Oceanus, o Rio Estige, o Yggdrasil e o Monte Olimpo não são portais instantâneos, e há muitas oportunidades para longas aventuras ao longo de suas trilhas. Um vândalo pode até esbarrar numa porta para Sigil ou em algum outro lugar ao longo do caminho. Esses caminhos são lendários e qualquer sangue que esteja fora da Cidade dos Portais já os usou.

⊕ RIO ⊕ OCEANUS

Nascendo no plano do Elísio há um grande rio, largo em suas margens, cujas águas fluem suavemente através dos reinos superiores. Sua superfície é calma, mal marcada por



ondulações, e suas profundezas são mais profundas do que qualquer linha pode entender. A água não é perigosa, mas doce — na verdade perfumada — para aqueles que estão em suas margens. Sua superfície é calma, mas tem sua parcela de correntes e criaturas perigosas nas profundezas abaixo. Este é o Rio Oceanus.

Como seu irmão, o Estige, o Oceanus é um rio que atravessa o mundo, uma via navegável entre reinos, camadas e planos. Suas cabeceiras estão em Thaliasia, no plano de Elísio. De lá, ele flui através de todas as camadas do Elísio e, eventualmente, rompe a fronteira entre os planos, passando pela camada superior das Terras Selvagens. Depois disso, ele cruza outro limite e entra em Arbórea, passa pela primeira camada e finalmente desaparece em algum lugar na segunda camada do plano, Ossa.

Embora o Oceanus pareça um rio normal, está longe disso. Em alguns lugares ele é, mas em outros não. Ele entra e sai da existência sem antes romper seu fluxo contínuo, desafiando a lógica da conexão. Um navio pode navegar por um plano ou camada por uma hora ou uma semana (dependendo dos planos do Mestre). A passagem pelas barreiras pode ser árdua ou instantânea. Às vezes, um indivíduo apenas desliza de um plano para o outro enquanto ele não estava olhando.

O Oceanus é um caminho comumente usado entre os planos e as camadas de planos. As embarcações de comércio navegam para cima e para baixo, e pequenas cidades alinham suas margens. Os viajantes geralmente podem encontrar um barco para contratar em algum lugar ao longo de suas margens.

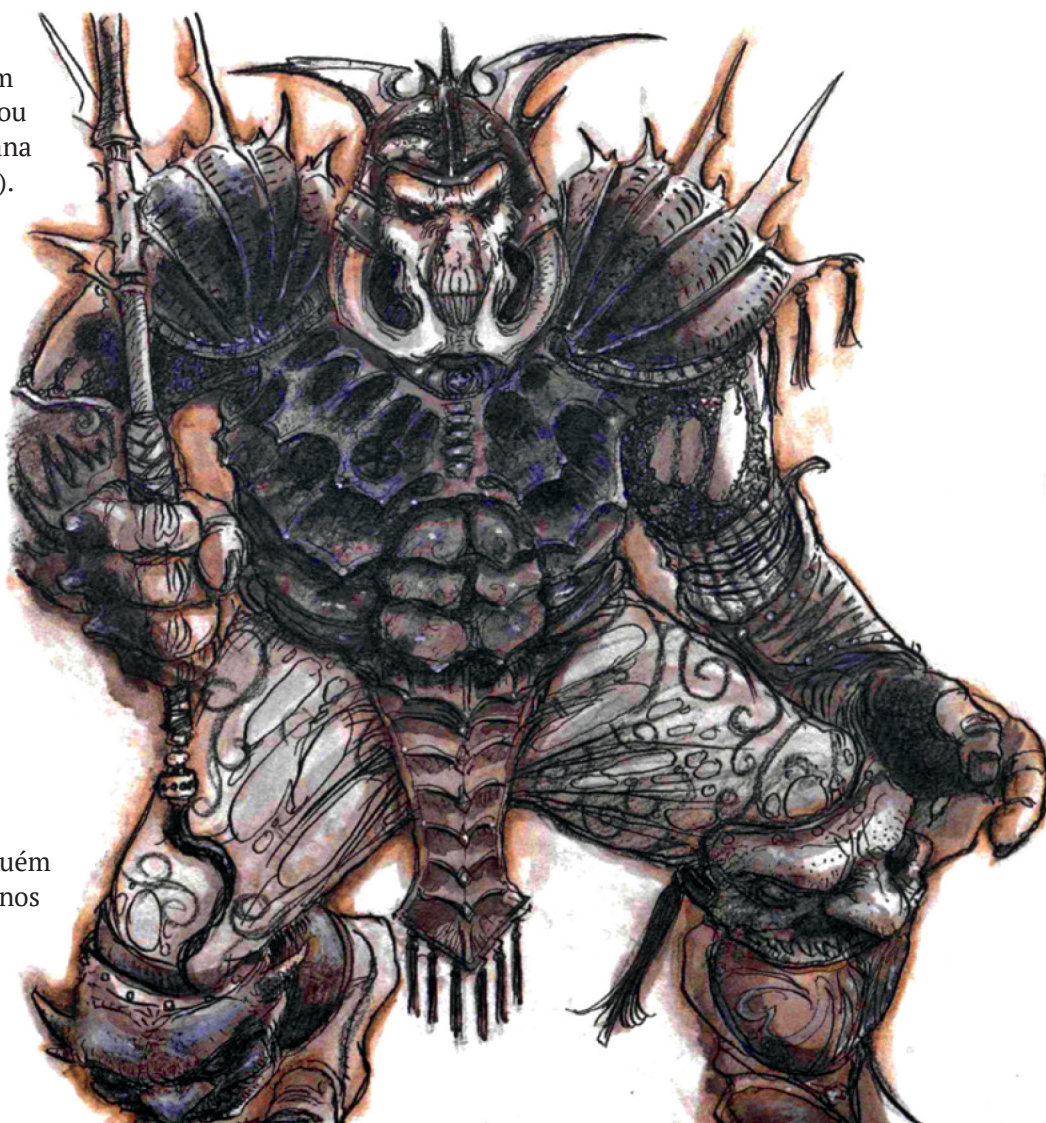
⊕ RIO ⊕ ESTIGE

Ninguém sabe onde começa e ninguém sabe onde termina, mas todos os Planos Inferiores conhecem o Rio Estige.

Este rio escuro e vinho borbulha e se agita através das camadas superiores de Aqueronte, Baator, Gehenna, a Vastidão Cinza, Cárceri, o Abismo e Pandemônio. Canais laterais deste rio odioso alcançam outras camadas desses planos — o quinto nível de Baator e algumas das camadas não numeradas do Abismo em particular. O fluxo não é linear nem previsível. Em uma jornada, um barqueiro vai de Baator direto para o Abismo; no retorno, o rio desloca suas margens e carrega o aspirado do Abismo para as fornalhas do Cárceri. O fluxo é desmedido e não mapeado.

Onde o Oceanus é doce, o Estige é sujo. Sua água é negra, podre e oleosa, mais ainda uma tentação para aqueles que sofrem de sede nesses planos. Um gosto ou toque de sua água e um ser deve testar sua resistência contra magia ou sofrerá amnésia total de sua vida passada, incluindo classe, tendência e magias. Mesmo aqueles passam no teste esquecem os acontecimentos do dia anterior. Por baixo de sua superfície preguiçosa, as correntes do Estige são velozes e perigosas, muitas vezes sugando os barcos ou puxando os nadadores para baixo.

Ainda assim, o Estige é útil para viajar de plano em plano. Uma jornada para qualquer ponto em suas margens nunca leva mais de um dia (embora possa ser um dia perigoso). Barqueiros horrendos e fantásticos, chamados

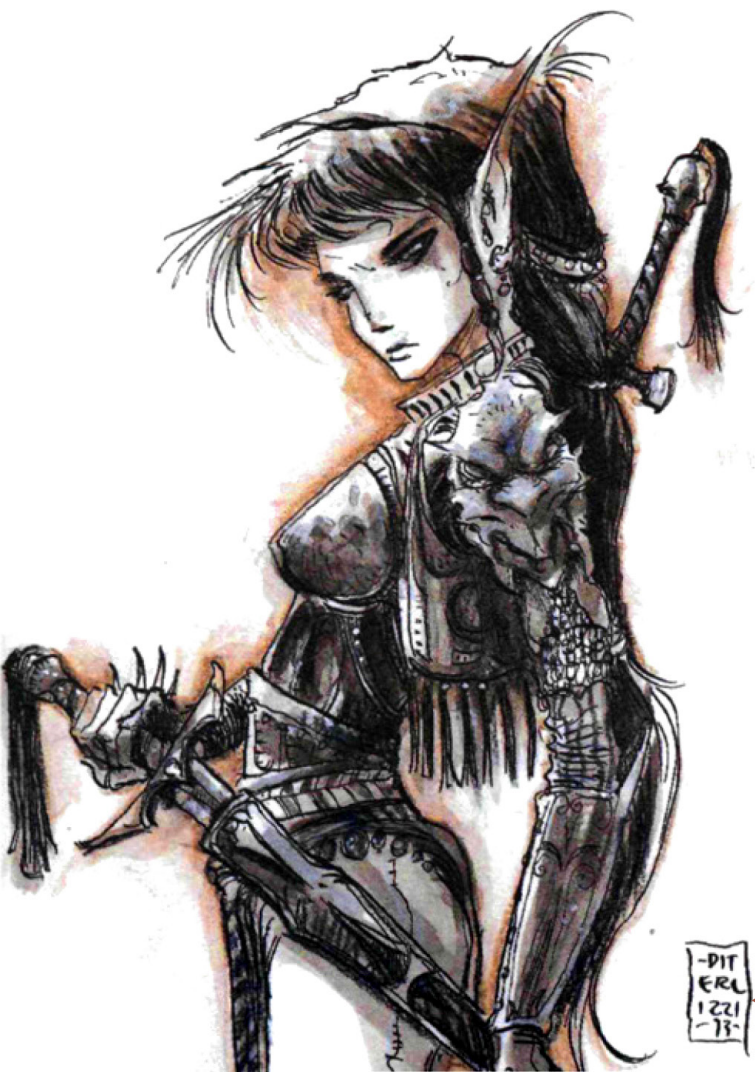


marraenoloths, exercitam suas águas, suas habilidades sobrenaturalmente competentes. Todos eles estão dispostos a transportar passageiros — pelo preço certo.

YGGDRASIL, ⊕ MUNDO CINZENTO ⊕

Uma característica magnífica dos planos é a grande árvore Yggdrasil, o Mundo Cinzento. Erguendo-se na primeira camada de Ysgard, as raízes e ramificações de Yggdrasil se estendem em muitos outros planos, proporcionando ainda outra maneira dos viajantes circularem. Ninguém mapeou a extensão desses caminhos, mas alguns dos caminhos importantes são conhecidos. Uma das raízes chega a Niflheim na Vastidão Cinzenta, e outra se estende até o Pandemônio, onde reside Loki (do panteão Nórdico). Os galhos não são menos difundidos, mesmo atravessando o vazio prateado do Plano Astral para alcançar o próprio Material Primário. Lá, dizem, as menores pontas dos galhos tocam centenas de mundos onde os deuses nórdicos são reverenciados ou lembrados. Outras ramificações atingem o Elísio, as Terras Selvagens e o Limbo, e é provável que haja muitos outros caminhos.

Viajar pelos caminhos de Yggdrasil exige que o viajante suba pelos galhos ou raízes. Em cada travessia planar, a árvore desaparece através de um portal de cores cintilantes, como um poço de cores encontrado no Astral. Apenas as formas mais vagas podem ser vistas pela janela. Para saber com certeza o que está do outro lado, um viajante deve passar. Os portais coloridos são todos de duas vias.



MONTE OLIMPO

Como Yggdrasil, o Monte Olimpo é um caminho para muitos outros planos. Erguendo-se do plano de Arbórea, o Monte Olimpo tem veias que alcançam os planos da Gehenna, da Vastidão Cinzenta e do Cárceri. Estes planos são alcançados por cavernas que perfuram a pedra do Olimpo. Em suas encostas, um aspirado pode escalar através do Plano Astral e entrar em uma série de mundos Materiais Primários — mundos em que Zeus e os companheiros de seu panteão não são esquecidos. Ao contrário de Yggdrasil, Olimpo não tem conexões com nenhum dos outros Planos Superiores, e suas ligações para o resto dos Planos Exteriores são bem mapeados.

Ao atravessar para outro plano através do Monte Olimpo, o viajante deve encontrar um portal colorido como os encontrados em Yggdrasil. Sob a montanha, a caverna certa deve ser tomada, pois há muitas trilhas falsas e becos sem saída. Nas encostas, o viajante deve procurar através de rochas e bosques pelas cortinas cintilantes que marcam as portas de outros planos.

LIDANDO COM OS PODERES

Como os Planos Exteriores abrigam a maioria dos poderes conhecidos pelos mortais, é compreensível que os aventureiros esperem se envolver com eles de uma forma ou de outra. Sigil é cheio de altos contos de sangues que enganam este deus ou aquilo, roubam tesouros divinos, ou empreendem perigosas missões designadas pessoalmente por sua divindade. Um parvo faria bem em olhar para quem está contando esses contos, porém, porque eles são *todos* contos fantásticos.

Aqui está a verdadeira toada: talvez — apenas talvez — um sangue em dez mil pessoas tenha *visto* um dos poderes, particularmente um dos maiores poderes. Então, daqueles que viram um, talvez um entre cem realmente tenha feito algo a favor ou contra os poderes maiores. E desses poucos parvos, talvez *um* em cada dez tenha realmente sobrevivido.

E finalmente, talvez um, apenas um deles realmente deu a chacota no poder. Ele vai ser o cara com o olhar de um coelho perseguido em seus olhos, e é uma aposta segura de que ele nunca mais vai deixar a segurança de Sigil.

A sombra é que os poderes simplesmente não entram em negociação com a maioria das pessoas normais, provavelmente porque não querem tomar uma mão tão direta no multiverso, já que isso inevitavelmente levaria a uma resposta semelhante de outros poderes. Bem e mal, lícito e caótico, os poderes fizeram o multiverso, e eles sabem que o confronto direto é a maneira mais rápida de destruir todo o espetáculo. Talvez eles tenham seguido essa rota uma vez, antes de medirem, e descobriram que ninguém poderia vencer esse jogo. Oh, eles ainda se intrometem com os seguidores um do outro, tentam subverter reinos e geralmente trabalham nos bastidores, mas se envolver diretamente pode derrubar a ira combinada de muitos

outros poderes. Todos eles se lembram do que aconteceu com a última divindade que tentou — Yavass, Lorde dos Tiranos. Seu corpo mofando à deriva no Plano Astral paira como um aviso mútuo para todos os poderes.

Por causa dessa política de não-participação, os poderes fazem *proclamados*, servos para realizar sua vontade. Tudo faz parte do jogo. Um poder pode não ser capaz de agir diretamente, mas pode enviar seus proclamados para fazer as coisas. Claro, mesmo assim há limites. Geralmente não é preciso muito para descobrir qual poder enviou uma série de proclamados para derrubar a porta da frente, e uma vez que o poder insultado saiba, é uma questão de vingança. Então, mesmo com proclamados, um poder tem que ser sutil. Há tempos RAROS quando um poder pode recrutar um agente *mortal*, até mesmo um personagem de jogador.

Então, talvez um parvo pense que os poderes lidam com os mortais, mas isso não está claro. O fato é que os mortais são péssimos em manter qualquer coisa sombria, então os poderes não confiam neles com a verdade muitas vezes. Em vez disso, a maioria dos poderes tenta enganar os mortais, levá-los a ajudar sem nunca perceber, e até mesmo esse tipo de truque é extremamente incomum. Mais raro ainda faz com que qualquer poder se revele a um mortal. Aqueles escolhidos para tal revelação são modelos de tudo o que o poder estima. Um é escolhido por crenças corretas, outro por confiabilidade e um terceiro por duplicidade magistral. Alguns pobres miseráveis ficam desorientados, expostos ao esplendor dos seus senhores. A maioria das pessoas realiza suas missões. Outros são enganados por sua recompensa — seja o que for, geralmente não é uma oferta vencedora.

Há alguns loucos em Sigil que alegam ter chamado pessoalmente os poderes ou matado um. Essas são mentiras. *Não se pode visitar e conversar com os poderes*. Qualquer mortal que encontre um poder o faz porque o poder escolhe. Claro, um parvo pode ver os templos do Olimpo e até andar dentro de alguns deles, mas isso não significa que Zeus está abrindo a porta. Os poderes são inacessíveis, parvo.

Ninguém (exceto muitos outros poderes combinados) mata um poder. Afinal, eles são imortais, ligados à essência de seus planos. Pode haver algumas poucas chances de destruir o corpo de um poder, mas mesmo isso não o mataria. Com o tempo, o deus reapareceria com todos os seus poderes e memórias

— particularmente de quem causou danos. Enfrentá-lo, a chance de chegar tão longe contra um poder é inimaginável. Poderes são apenas o que o nome diz — *poderosos*.



Dentro de seus próprios reinos, eles são a lei do universo. Eles podem atacar com um pensamento, ou sem pensar em nada. Nenhum mortal jamais alcançou o status de uma divindade e ninguém jamais alcançará, pois ao alcançá-lo um ser não é mais mortal.

Essa é a verdadeira força dos poderes.

A DØNZELA DA DØR

Mesmo estando fechada aos poderes, a vida não é toda feliz e segura na Cidade dos Portais. O lugar é um prêmio e os deuses sabem disso. Cada um deles adoraria tomar Sigil e controlar suas portas, mas é claro que os bons poderes nem tentariam — eles sabem que iniciaria uma guerra total. Os poderes neutros se mantêm sob controle, graças ao delicado equilíbrio de poder nos planos, se algum deles se apossar do lugar, a harmonia do universo se romperá.

Infelizmente, isso não se aplica aos poderes dos Planos Inferiores — demônios e afins. Eles não se importam com algum equilíbrio “imaginário” ou com quem se machuca. Eles só querem a gaiola inteira e farão o que for necessário para obtê-la. Os deuses ajudam o miserável que fica no caminho deles.

É bom, então, que Sigil tenha a Donzela da Dor. Não seja um vândalo pensando que ela é apenas um símbolo. Ela é real e não conseguiu seu nome ou procura por nada. A Donzela da Dor é sobre o poder — o poder de bloquear as portas de Sigil para todas as divindades. Ela é a protetora de toda a Jaula, a única que mantém Sigil a salvo.

A Donzela da Dor é real, mas ninguém fala com ela. *Ninguém*. Muitos que a viram flutuando pelas ruas acabam no Cortiço com todo o resto dos dementes. Ela não é gentil ou atenciosa, e um parvo não pode esperar misericórdia dela. Por um capricho ela vai ajudar, mas mais frequentemente ela mata, e ainda é para ela que a cidade procura proteção. Os Guvners acham que ela criou Sigil, enquanto os Cifrários se perguntam se isso é o que ela sonha.

Claro, só porque a Donzela da Dor bloqueou as portas não significa que os demônios desistiram de tentar entrar. Ela tem que permanecer forte para mantê-los fora, e se eles puderem enfraquecê-la, os selos cairão — e todo o

Pandemônio se soltará. Talvez os lordes demônios não possam entrar em Sigil, mas seus agentes, representantes e simpatizantes estão lá. Esses parvos estão procurando pela chave, o caminho para derrubar a Donzela da Dor.

A GUERRA SANGREN+A

É bom que a maioria dos demônios esteja preocupada com outro problema: a Guerra Sangrenta, uma busca selvagem pela aniquilação que destrói os Planos Inferiores. É suposto ser uma guerra de tanar’ri contra os baatezus, mas todos e tudo lá parecem estar envolvidos. E nenhum desses “lados” pode ser confiável também. Um baatezu vai virar a casaca por seus irmãos se ele ganhar um pouco de poder no processo, e os tanar’ri *sempre* estiveram em conflito uns com os outros. Entre eles estão todos os gehreleths e os yugoloths, ansiosos para lutar pelo lado mais bem pago. É uma guerra que está acontecendo desde que os mortais têm vivido nos planos, e é uma guerra que nenhum dos lados ainda irá vencer.

Ninguém sabe quais são os objetivos exatos da guerra. Genocídio é o melhor palpite — os tanar’ri e os baatezus lutam um contra o outro até não restar nada. Por quê? Que parvo entende a mente de um demônio, para descobrir suas profundezas depravadas? Talvez os poderes locais estejam jogando e os fazendo lutar. Talvez eles lutem só porque querem. Ninguém sabe ao certo como a guerra começou, mas muitas pessoas imaginam que a Donzela da Dor tenha algo a ver com isso. Alguns filósofos dementes afirmam que ela é um deles, uma demônio que agora se vira contra toda a sua espécie. Talvez seja verdade, e talvez não seja.

A única coisa que sabemos com certeza é que a Guerra Sangrenta é uma triste bênção para Sigil. Cada movimento em Sigil por uma força provoca uma reação do outro lado, já que ambos os grupos estão desesperadamente temerosos de que o outro controle tal poder. Claro, isso faz com que viajar pelos Planos Inferiores seja perigoso — especialmente os campos de batalha de Gehenna e Cárceri — mas isso mantém os demônios *ocupados*.


Começando na página seguinte, há uma visão geral dos Planos Exteriores. Camadas dentro de um plano são identificadas com um ■, e reinos são anotados com um ▲. As Tabelas Cosmográficas de PLANESCAPE, encontradas em um dos mapas-pôster incluídos neste conjunto, listam todas as camadas conhecidas, realidades, cidades e lugares de interesse e podem ser úteis para o Mestre.

CLARØ QUE VØU FALAR CØM ELA!
EI, EU PØSSØ BA+ER EM UM BAA+EZU,
ENCAN+AR UM AASIMØN, E PEGAR
UM MØDRØN PARA VIRAR A CASACA
— EU CER+AMENT+E PØSSØ FALAR
CØM A DØNZELA DA DØR!
— DAREL SILVA+ØNG,
CHACØALHANDØ SUA
CAIXA-DE-ØSSØS PELA
ÚL+IMA VEZ



⊕ ABISMO ⊕

(Caótico e Mau)



Existem numerosas camadas do Abismo, talvez até um número infinito. Ninguém jamais catalogou todas elas, e é duvidoso que qualquer um dos nativos do plano, quanto mais qualquer outro contador de feijão, tenha considerado o esforço que vale a pena o tempo e o perigo. Puro e simples, ninguém nunca fez isso porque cada camada é tão horrivelmente grotesca que um parvo teria que ser demente para querer ver *qualquer* uma delas. Mesmo um pobre miserável tem o poder de realmente fazê-lo e sobreviver. Por um lado, quase todos. As camadas do Abismo são completamente inóspitas. Por outro lado, este plano é o lar dos tanar'ri, uma das duas raças bloqueadas para sempre na infernal Guerra Sangrenta — e também não são particularmente hospitaleiros.

Fique atento para aqueles vândalos tanar'ri. Eles ou tentarão recrutar um parvo em um de seus exércitos — seja para a Guerra Sangrenta ou uma briga local — ou irão inseri-lo no registro. Sua razão? Nenhuma, só porque podem. Não espere uma razão melhor dos seres do caos completamente maligno. Eles se dedicam a aproveitar tudo o que podem para si mesmos e matar ou escravizar todos os outros. Para eles, essa é a única maneira de poder, e o poder é o objetivo de sua existência.

Os postulantes neste plano são os espíritos do mal caótico. A maioria toma a forma de manes, o mais baixo dos tanar'ri, embora alguns especialmente poderosos ou malignos possam começar sua existência Abissal como algo mais poderoso. Ser um mane não é tão especial, porque demônios mais poderosos desabafam sua sede de sangue nesses pobres miseráveis, às vezes matando-os aos montes. Mas os tanar'ri não são tanar'ri porque estão sendo punidos ou por qualquer outra razão obscura que algum primeiro verde tenha inventado. Aqui está o verdadeiro cântico: um tanar'ri *quer* ser um tanar'ri, mesmo que tudo o que eles sejam seja um péssima mane. Aqueles que sobrevivem por tempo suficiente podem ser transformados em formas mais poderosas, caso um mestre encontre a necessidade de tal servo. O poder cru e indomável é de todos os que se importam, e o Abismo é o lugar para obtê-lo.

PLANÍCIES DE PORTAIS INFINITOS. Esta, a camada superior do Abismo, é um lugar escuro e árido assando para sempre sob um sol vermelho inchado.

Em buracos numeráveis e enormes fortalezas de ferro pontilham a paisagem. Os buracos são canais que levam a outras camadas do Abismo. As fortalezas são fortalezas de senhores tanar'ri individuais, onde seus corpos são protegidos por servos servilmente devotados, enquanto os espíritos dos líderes atravessam o Plano Astral e o Material Primário, buscando tipos corruptos e maus para pressionar para o serviço.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Não há um único tema unificador para a natureza física das camadas do Abismo, exceto pelo fato de serem incrivelmente duras. Alguns são desertos infinitos de areia, sal ou mesmo ferrugem. Outros não são nada além de planícies de gelo amargamente frias, com pedaços de gelo que pontilham a terra. Alguns são intermináveis mares de sal ou ácido fumegante. Outros são planícies de rocha e lava, com atmosferas de fumaça sufocantes. Outros ainda são inimaginavelmente piores.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Conjuração no Abismo é tão normal quanto se pode esperar dos Planos Exteriores. O único problema é que o uso de magia tende a chamar a atenção dos locais — especialmente os agentes de poder — que tendem a ver o usuário de magias como uma ameaça, um a ser dominado ou destruído. Curiosamente, as ilusões e a magia selvagem são aprimoradas no Abismo.

HABITANTES NATIVOS. Eyewing, fetch, sombra de fogo, quasit, retriever e tanar'ri, todos residem no Abismo. Uma pequena lista dos poderes aqui inclui Sess'inek dos homens-lagartos, Laogzed dos trogloditas, a Grande Mãe dos beholders e virtualmente todo o panteão drow. Chemosh e Hiddukel (da saga DRAGONLANCE) e Beshaba e Umberlee (do cenário de FORGOTTEN REALMS) também reivindicam o Abismo como lar.



É MELHOR QUE ALGUNS PARVOS
ESTEJAM ACORREN+ADOS
DO QUE LIVRES.
VOCÊ, POR EXEMPLO.
— TALL TALLY DOS
IMPIEDOSOS

AQUERONTE

(Leal e Neutro e Mal)

Aqui está o lugar mais seguro para um aspirado se ele realmente quiser lidar com os demônios dos Planos Inferiores — o ungido no ferro de Aqueronte. É um plano de ordem forçada, em que a conformidade é mais importante que o bem. Os Impiedosos dirão a um parvo que os demônios do Aqueronte não são tão maus — é apenas a adesão rigorosa deles à ordem que perturba aqueles que não têm tal disciplina. Outras pessoas falam da crueldade aleatória que a conformidade cega traz — os espíritos esmagados, as esperanças quebradas. Essa é a verdadeira face de Aqueronte.

O plano de Aqueronte é feito de blocos imensos, pretos e lisos, cujas superfícies são metálicas sob os pés. Eles vagueiam infinitamente pelo espaço, esses cubos do tamanho de cidades e reinos. Às vezes, eles se deparam com um barulho assustador que esmaga tudo entre eles e envia arrepios através do plano.

Os postulantes de Aqueronte, guerreiros perdidos para a alegria da batalha e salvadores que esqueceram sua causa, são consumidos pela necessidade de conformidade. Eles não podem conceber alguém que se recuse a obedecer à vontade do grupo, conforme determinado por seus comandantes. Eles são soldados dedicados, sempre sem uma causa.

■ **AVALAS.** A planície de batalha de Aqueronte está repleta de mundos onde os exércitos reúnem-se, perfuram e guerreiam uns contra os outros. O espaço ecoa com o som metálico dos homens em marcha, enquanto vastas legiões se atiram umas às outras. Os exércitos lutam para não conquistar território, como alguns acreditam, mas para forçar todos os outros a se conformarem. Demônios de Baator vêm aqui para recrutar batalhões para a Guerra Sangrenta sem fim. O chão está coberto com os destroços da guerra, espalhados entre as cidadelas de ferro que pontilham as planícies.

O poder Lei Kung, Duque do Trovão, mantém sua casa neste plano, em um palácio flutuando em uma nuvem de tempestade em meio ao mar de ferro à deriva. Um dos blocos é o campo de batalha contínuo de Maglubiyet e Gruumsh, poderes dos goblins e orcs, respectivamente. Estes dois arremessam suas legiões humanoides umas contra as outras em uma batalha inútil, nenhum capaz de ganhar a vantagem.

■ **THULDANIN.** Os blocos dessa camada são vazados e vazios, e suas entranhas são preenchidas com a maquinaria da guerra. Navios voadores, veleiros mágicos, catapultas, canhões e coisas que ainda não foram inventadas em mil mundos. Materiais Primários estão todos em montes quebrados e caídos, transformando-se lentamente

na pedra de ferro desse plano. As patrulhas de Avalas buscam qualquer coisa útil em suas intermináveis guerras, e elas brigam umas com as outras pelo menor pedaço de sucata. Há uma chance de 1 em 1000 por dia de encontrar algo útil.

■ **TINTIBULUS.** Esta camada é estéril de vida. As únicas coisas a serem encontradas são blocos de sólidos geométricos de todos os tipos. Feitas de pedra arenosa, elas colidem e se quebram ao longo de falhas cristalinas, gerando ainda sólidos menores para se juntarem à dança planar. Alguns magos ousados podem ser encontrados aqui, realizando pesquisas possíveis apenas neste vazio estéril.

■ **OCANTHUS.** Esta camada é composta de placas finas como navalha — algumas com apenas uma polegada de largura, outras com milhas de largura. Embora as placas possam suportar a vida, é muito perigoso aqui. As placas cortam a escuridão, atingindo criaturas como as *lâminas vorpal* (TACO 11, ignorar a armadura; somente bônus de Destreza se aplicam).

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Todas as camadas derivam em um vazio de ar que sustenta a vida e o voo. Gravidade aqui está em conformidade com a forma do sólido, sempre apontando para o centro. Assim, os exércitos podem variar em todos os seis lados de um dos imensos cubos, ou eles podem andar na parte superior e inferior das placas flutuantes de Ocanthus. Os viajantes em Avalas e Thuldandin devem ter cuidado com as colisões entre os cubos, pois tudo entre as duas massas é esmagado. Os cubos que se aproximam são vistos um ou dois dias antes, dependendo do tamanho, dando apenas aviso suficiente para escapar. (Assim, são apresentadas algumas das guerras entre as legiões que eles lutam até serem esmagadas, ignorando todos os outros perigos.)

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. A magia selvagem é diminuída no Aqueronte.

HABITANTES NATIVOS. Achaierai, baatezu, imp, modron, rakshasa, monstro ferrugem e yugoloth são todos encontrados no Aqueronte. Somente yugoloths e rakshasa são verdadeiramente nativos, os outros chegando para recrutar ou alimentar. A maior parte do panteão orc reside aqui, tendo sido expulsa de Gehenna e Baator.

JUSTIÇA NÃO É LEI.
— PROVÉRBIOS DOS
IMPIEDOSOS

ARBÓREA

(Caótico e Bom)

ELE GRI+ΘU, FICΘU RΘXΘ
E SE CΘNTΘRCEU NΘ CHÃΘ
PΘR UΘMA HΘRA DEPΘIS
DE APENAS UΘM GΘLE?
ΘK, VΘU +EN+AR.
— FLISHARD WILLOWHEELS,
UM SENSITIVΘ

Este plano é chamado Olimpo por primevos que já ouviram falar de alguns dos poderes locais, e Arvandor por elfos primevos que reverenciam alguns outros poderes que vivem aqui. É claro que ambos erraram, mas seja lá do que um miserável chama de plano, a melhor maneira de resumir-lo em uma palavra é dizer “barulhento”. Esta é a casa de um panteão de deuses que se chamam de “gregos” — uma etiqueta que reflete um de seus mundos materiais preferidos. Onde quer que seja o mundo, deve ser um selvagem porque este panteão é meio barulhento com seu estilo de vida festivo. Suas paixões são altas e profundas, e o plano reflete isso com montanhas estupidamente íngremes, desfiladeiros incrivelmente profundos, florestas de árvores monstruosamente enormes e vastas extensões selvagens de campos de trigo, pomares e arbustos. Os postulantes que moram aqui são muito fartos, de sorrisos largos, de canto épico quando estão felizes. Mas eles bebem em excesso e choram como vândalos quando estão tristes. Quando irritados, eles saltam para a batalha sem um momento de hesitação (embora seus “combates” sejam melhor chamados de “brigas” — muitas cabeças são golpeadas, mas as pessoas raramente morrem). Um aspirado fanfarrão sente-se em casa neste plano. Sempre há caçadas e batalhas, competições de força e bravura, e longas e barulhentas festas — não é sempre chato por aqui!

O panteão élfico também faz a sua casa neste plano, mas permanece separado dos deuses gregos. Os deuses élficos são um pouco mais elegantes em seu comportamento, embora não menos apaixonados. Os postulantes derramam suas alegrias e tristezas em uma música dolorosamente bela, sua raiva em vingança de olhos duros e sangue frio.

Os Sensitivos mantêm um palácio neste plano. É uma estrutura desconexa de mármore branco, cheia de suntuosas obras de arte, belos trabalhos de arte, excelentes músicos e graciosos dançarinos e acrobatas.

Portais entre as camadas de Arbórea são mais raros do que na maioria dos outros planos, e aqueles poucos são bem guardados pelos poderes e postulantes, às vezes até com paredes de pedra e portões de ferro. A ideia não é manter os viajantes fora, mas parar ou retardar o fluxo de monstros não inteligentes ou perigosos.

■ **OLIMPO.** A primeira camada do plano leva o mesmo nome da característica mais importante do plano, o Monte Olimpo. Esta montanha supera todas as outras em tamanho e significado (exceto o Celestia, é claro), e serve como um canal interplanar para todas as esferas de cristal onde o panteão grego é (ou foi) adorado no Plano Material Primário. Suas cavernas atingem vários níveis inferiores dos planos, como Gehenna, a Vastidão Cinzenta e Cárceri. Separado dos gregos por um trecho do deserto, encontra-se a casa do panteão élfico. Por algum truque da terra, tanto os gregos quanto os elfos ocupam o ponto mais alto do plano, mas nenhum deles é mais alto do que o outro.

■ **OSSA.** A segunda camada em Arbórea é chamada Aquallor pelos elfos. É um vasto e raso mar, espalhado por ilhas. Nas águas estão portais para as outras camadas do plano, que são guardadas por postulantes elfos. Esses portais nas ilhas são vigiados por postulantes gregos. Sashelas do panteão élfico nada estas águas, como faz Poseidon dos gregos. O Rio Oceanus também flui para Ossa de Thaliasia (no Elísio). Cuidado com os enormes turbilhões que podem sugar um aspirado para o Elísio em um piscar de olhos.

■ **PELION.** Esta camada, chamada Mithardir (“pó branco”) pelos elfos, é um lugar de areia branca e neve com algumas ruínas espalhadas. As temperaturas não são extremas, mas a terra parece ter se desintegrado, caído em uma infinidade de mudanças, soprando poeira. A deusa egípcia Nephthys mantém um palácio de pedra parda aqui no meio desta planície desértica.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Viajar neste plano é difícil por causa de sua imensidão e selvageria. Não planeje andar de uma cidade para outra; ele vai ser um parvo para sempre. Além da enorme distância envolvida, há montanhas e desfiladeiros surpreendentemente íngremes a serem atravessados, florestas densas a atravessar e rios poderosos sem pontes e com poucos vaus. Uma montaria voadora pode ajudar muito, mas a magia é uma resposta melhor. Claro, isso é só falar da primeira camada. Os outros dois são ainda mais difíceis em seus próprios caminhos.

HABITANTES NATIVOS. Ciclope, criatura foo, gigante (e animais gigantes), esfinge, titã e outros seres da lenda grega residem aqui em Arbórea. A maior parte dos panteões gregos e élficos residem neste plano, assim como Llira, Sune e Tymora (do cenário de FORGOTTEN REALMS).

ARCÁDIA

(Leal e Neutro e Bom)

De pé na encosta do pico mais alto de Arcádia, é fácil entender por que esse plano é conhecido como a Terra do Bem Perfeito. Tudo aqui irradia ordem pacífica. Florestas crescem em fileiras, mais como pomares do que bosques selvagens. Nas planícies, as gramíneas crescem até certa altura. As flores silvestres crescem em camas de cor auto definidas, uma nunca se intrometendo na outra. Os campos são geometricamente perfeitos e as cidades são dispostas em quadrados limpos. Mesmo dia e noite são ordenados e perfeitos. Toda a luz e escuridão vem de um orbe no topo do pico mais alto de Arcádia. Metade desta esfera irradia escuridão estrelada e a outra metade emite um brilho do sol. O orbe gira em um dia regular de 24 horas. A luz muda abruptamente para a escuridão — não há crepúsculo ou amanhecer — e cada mudança sinaliza o começo ou o fim de outro dia perfeito.

Arcádia é uma terra de campos, pomares e bosques. Por toda parte, existem as formas perfeitas de animais benéficos e pacíficos do Material Primário. Até os animais daqui refletem o objetivo de Arcádia — organização para o bem comum. Abelhas carregadas de néctar, formigas industriosas, ovelhas de lã prateada, veados gordos, raposas reluzentes e outras criaturas que vigiam e protegem as suas próprias são comuns aqui.

Este plano é um dos mais hostis aos miseráveis malignos. Esquadrões de milicianos postulantes regularmente patrulham a terra, procurando qualquer mal. Todos os postulantes da Arcádia podem *Revelar Alinhamento* à vontade e os viajantes são sempre questionados quanto a sua tendência. As criaturas leais e boas são convidadas a participar de tais caçadas, os caóticos e bons são tolerados desde que não atrapalhem a ordem pública, os neutros de todos os tipos são duramente solicitados a terminar seus negócios e sair, enquanto os tipos maus são imediatamente atacados. Para os postulantes de Arcádia, não há falhas em combater o mal.

Diz-se que Arcádia tem três camadas, embora apenas a mais alta seja conhecida, talvez devido à dificuldade de lidar com a milícia de Arcádia. Os dois reinos descritos abaixo são encontrados nesta camada de Arcádia.

TER É EXIS+ÊNCIA.

— DOS PRÓVERBIOΣ DOS
PREDESTINADOΣ



▲ MARDUK.

O reino de Marduk, um poder maior, tem em seu coração a grande cidade de Marduk. Esta é uma megalópole extensa de design ordenado construída em torno de dois rios, o Kath e o Luar. Os rios se cruzam no centro da cidade, o Kath fluindo em um aqueduto sobre o Luar, exatamente no ponto em que o último cai sobre uma cachoeira perfeita. As ruas de Marduk são amplas, os mercados são bem regulados e os inúmeros parques são limpos e bem conservados. Patrulhas da milícia einheriar, chamadas *kindari*, fazem rondas regulares pelas ruas, sempre atentas aos transgressores. Todos os de tendência bondosa são bem-vindos aqui, exceto qualquer tipo de dragão ou dragão parente, pois a divindade Marduk lutou em demasiadas batalhas com tais criaturas para recebê-las em seu reino. Muitos planares da facção Harmonium residem aqui. Marduk não é absolutamente perfeito embora até suas imperfeições sejam altamente leais. Bem escondido na cidade está uma guilda de ladrões, as tendências dos membros ocultos por dispositivos mágicos e magias fornecidas por seres dos planos leais e maus. Apesar do mal, a guilda é, no entanto, altamente ordenada, com leis e regulamentos rigorosos tão vigorosamente aplicados quanto qualquer decreto dos *kindari*.

▲ MONTE CLANGGEDIN. Este reino é uma grande montanha cheia de salões anões, forjas e arsenais, como convém a um deus anão da batalha. A montanha é um cone perfeito, e os corredores são esculpidos perfeitamente retos. Aqui, anões einheriar afiar suas habilidades de batalha. Em intervalos regulares, as hostes de Clanggedin cruzam os planos e atacam as forças malignas de Aqueronte. Tais batalhas, não importa quão pequenas sejam, são sempre épicas.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. As criaturas deste plano (mas não os postulantes) são imunes a ilusões e fantasmas. Da mesma forma, um animal natural deste plano não é afetado pela magia de um primevo que possa convocar ou controlar sua contraparte no Material Primário.

HABITANTES NATIVOS. Deva, milícia einheriar, versões gigantes de criaturas normais, hollyphant e t'uen-rin habitam Arcádia. Poderes encontrados aqui são Marduk e Clanggedin Barba de Prata, bem como Reorx (da saga DRAGONLANCE) e Azuth (do cenário de FORGOTTEN REALMS). Por causa de sua imunidade às ilusões, os cães da Arcádia são valorizados como cães de guarda.

BAATOR

(Leal e Mau)

É isso: o Grande Único, os Nove Infernos, o Poço das Trevas, o Pântano Fedorento, o que quer que seja. Tem mais nomes do que mundos de Material Primário. É o plano do mal mais perigoso que existe: os baatezu, demônios de poder insuperável. Esses seres monstruosos são senhores absolutos do seu plano. Entre seus tipos existe uma rígida hierarquia de dominação que define toda a vida em Baator.

Os postulantes mais vis consignados a este plano são transformados em larvas — tipos de vermes encontrados nos Planos Inferiores. Todos os postulantes sofrem infinitamente as torturas dos baatezu, pois os infelizes nunca podem verdadeiramente morrer por tormento. Suas carcaças queimadas, quebradas e sangrando se reformam dentro de um dia e todo o processo recomeça. Os postulantes suportam isso na esperança de que um dia eles possam avançar e torturar os outros.

■ **AVERNUS.** Este é um terreno baldio rochoso com um céu vermelho-escuro e sem estrelas, embora a paisagem seja iluminada por esferas que se entrelaçam e se transformam em explosões de fogo. A maldita planície é varrida por legiões selvagens, prontas para repelir invasores. Este anfitrião é liderado por Bel, um demônio das profundezas, ansiosamente recebendo honras do arquiduque infernal do plano. Tiamat, Rainha das Trevas, guarda a entrada para a próxima camada. O Rio Estige flui através dessa camada.

■ **DIS.** As paredes pretas fumegantes da cidade de ferro Dis, que também é o nome dessa camada, se elevam no céu verde-acinzentado e as ruas estreitas correm o mais longe possível. Os postulantes condenados labutam com mão-de-obra sem sentido, uma equipe destrói um prédio tão depressa quanto outro, e todo o trabalho é feito sem ferramentas. O ferro de fogo queima a carne e as ruas ecoam com gritos de agonia. O arquiduque dessa camada governa a Cidade do Ferro a partir de uma torre de chumbo e pedra.

■ **MINAUROS.** Essa é a camada de ganância. Chuva suja, granizo oleoso e granizo afiado atravessam a camada. Tudo é pântano, salve os cumes de vidro vulcânico que escorregam pela paisagem. A única cidade é Minauros o Naufrágio, construído de pedra negra, para sempre se estabelecida na lama. Os demônios dirigem os postulantes para o pântano sem fundo para encontrar pedras cada vez mais raras para reforçar as estruturas da cidade. Corpos deteriorados gorgolejam à superfície, enchendo o ar de doenças.

■ **PHLEGETHOS.** Aqui está o lendário reino do fogo, cheio de vulcões e rios de fogo líquido. É praticamente o mesmo que estar no Plano do Fogo. A única cidade é Abriymoch, construída na caldeira de um vulcão quase extinto.

■ **STYGIA.** Este é o reino do gelo, um grande mar congelado, embora haja águas abertas onde flui o Rio Estige. Pequenas plantas crescem aqui, criando um pântano gelado. Relâmpago vasculha o céu. Em um grande bloco de gelo fica a cidade coberta de gelo de Tantlin.

■ **MALBOLGE.** Essa camada é uma grande queda de rochas, imensa em tamanho. Sem um caminho claro, os viajantes devem escalar um desfile constante de pedregulhos do tamanho de prédios ou atravessar os túneis escuros que formam. O céu arde com nuvens de vapor vermelho. Não há uma única cidade nessa camada, mas uma série de fortalezas cobertas de cobre na tela.

■ **MALADOMINI.** Esta é a planície das ruínas. Sob o céu negro, os postulantes pedem, esculpem e constroem novas cidades para o arquiduque dessa camada. A terra, outrora fértil, está marcada por minas, escória, canais salgados e ruínas semidestruídas. Cidades são construídas sobre cidades, mas apenas uma, a mais nova, Malagard, está acima da superfície. Abaixo, as ruínas são calabouços tão extensos que até mesmo os demônios inferiores temem o que se esconde neles.

■ **CANIA.** Pior que Stygia, essa camada é gelo sólido. A exposição aqui é igual àquela no Plano do Gelo. Enormes geleiras rangem nas montanhas irregulares que as prendem. O arquiduque desta camada governa a cidadela de Mephistar, com vista para o glacial Nargus.

■ **NESSUS.** Este é o poço mais profundo de Baator, uma planície destruída por fendas mais profundas do que a fossa oceânica mais profunda. Na profundidade mais baixa está o palácio do atual suserano de Baator, uma fortaleza ainda maior do que Khin-Oin na Vastidão Cinzenta. Não é mapeado e não é descrito, o que combina muito bem com seu mestre diabólico. A cidadela fica na margem de um lago de gelo fluído que alimenta o Rio Lethe. Esta camada é uma terra de extremos — o frio mais frio, o fogo mais quente, os penhascos mais íngremes, etc.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Magia selvagem é diminuída em Baator, devido à sua inclinação leal.

HABITANTES NATIVOS. Baatezu, hellcat, cão do inferno, hordling, imp, larva e simpatizantes que chamam Baator de casa. Dentro da estrita cadeia de comando, os maiores baatezu constantemente competem pelo poder, cada um tentando derrubar seus rivais e se tornar o supremo mestre de Baator. Takhisis da saga DRAGONLANCE reside neste plano, embora os trouxas de Krynn pensem que ela viva no Abismo.

AS TERRAS SELVAGENS

(Neutro e Bom e Caótico)

Embora seja conhecido por alguns vândalos como os Campos Felizes de Caça, a maioria dos sangues prefere chamar este plano de Terras Selvagens. O nome também serve, já que essa parte do multiverso é rica em animais selvagens. Um parvo em um safári poderia trazer um bom troféu aqui — se sua presa não fizesse um troféu dele primeiro.

De todos os planos, este não tem assentamentos, nem cidades, nem cidadelas construídas por seus postulantes, e a razão é simples: todos os postulantes são animais. Quando um indivíduo chega aqui, alguém como um grande provedor para seu clã, ele se torna uma criatura selvagem da floresta, planície, mar ou ar. É por isso que é chamado de Terras Selvagens — animais selvagens naturais vagam em abundância, vivendo as vidas que os animais levam. Isso significa apenas animais *naturais*. Um vândalo não vai encontrar um beholder ou um catoblepas aqui — eles não são animais naturais no verdadeiro sentido da palavra.

O plano é uma miscelânea aparente de todo ambiente natural que existe. Há savana, selva, pântano, planície e florestas de todos os tipos, cheias de árvores de toda a descrição. Tudo é mais exuberante, primitivo e selvagem do que qualquer primevo já tenha visto em casa. Este plano é o epítome do selvagem.

Claro, um postulante que virou leão tem que ter *algumas* coisas diferentes de um leão comum. Primeiro, ele pode falar; tornar-se um animal não rouba um postulante de suas faculdades. Ainda há uma mente por baixo da presa e da pele. Em segundo lugar, aqueles que eram magos antes de morrer ainda têm alguma habilidade mágica. Na maioria das vezes eles não usam suas magias, já que isso estraga a vida natural que eles agora levam. Mas se alguns parvos aparecerem e começarem a causar problemas, é uma aposta certa que os postulantes reagirão da melhor maneira possível.

■ **KRIGALA.** A primeira camada das Terras Selvagens é um lugar de contínuo meio-dia. Aqui estão as criaturas que vivem e caçam sob o brilho do sol. Em alguns lugares, ele queima calorosamente, criando savanas, enquanto em outros, mal penetra no denso dossel da selva. Correndo quase em linha reta através do centro desta camada está o Rio Oceanus, dirigido entre Elísio e Arbórea. As selvas e florestas são mais densas ao longo dela. Afastando-se do rio, a terra transforma-se em planícies, em seguida em estiagem seca e depois em deserto, apenas para se elevar em montanhas arborizadas de coníferas e na tundra ártica. Leões, zebras, veados, falcões, águias e outras criaturas do ciclo do dia preenchem essa camada. É ao longo das

GOSTA DA VISTA?
É TUO SEU POR
UM PEQUENO PREÇO. . .
— MALKARESH DE BAA+OR

■ **BRUX.** Esta é a camada de perpétuo amanhecer (ou anoitecer, dependendo do humor de um aspirado). O céu está sempre cheio de meia luz avermelhada, competindo contra o traço prateado de uma lua. A terra é fria e enevoadada. As florestas são densas com sombras e as planícies brilham na quase luz. Mais uma vez, todo tipo de terreno pode ser encontrado aqui, o lar de alguma coisa. Chamadas de pássaros, uivos de macacos e outras agitações anunciam a escuridão. Estes são os gritos das criaturas que vivem e caçam nas horas não muito boas do amanhecer e do anoitecer. Morcegos, tigres, raposas, lobos, ursos e muito mais preenchem essa camada.


■ **KARASUTHRA.** A terceira camada é a terra da noite. Estrelas cintilantes ofuscam a lua quase desaparecida. Nuvens riscam o céu e nevoeiros se agarram a muitas áreas. O ar soa com o coaxar de rãs e o farfalhar furtivo de rastreadores. Aqui o reino está cheio de criaturas da noite — corujas, linceas, panteras e outros que perseguem suas presas pelas sombras negras do mundo.



CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Em termos de lei natural, esse plano é o mais próximo de um mundo material normal. Além disso, por causa da “selvageria perfeita” deste plano, aqueles que têm habilidades da natureza (rastreamento, manejo de animais, sentido de direção) encontram seus talentos aumentados em 10% (+2 em testes de 1d20).

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Por causa do mortai, um tipo de criatura viva da nuvem, as magias que afetam o clima, o vento ou o ar falham automaticamente. Além disso, não importa quão “normais” pareçam, os animais das Terras Selvagens não são animais normais e não podem ser afetados por magias que controlam animais normais.

HABITANTES NATIVOS. Aasimon, baku, mortai e animais normais e gigantes de todos os tipos vivem nas Terras Selvagens. Aqueles que têm habilidade mágica podem conjurar 1d10 magias por dia. Dizem que Chislev e Habbakuk (da saga DRAGONLANCE) e Deneir e Milil (do cenário de FORGOTTEN REALMS) também chamam esse plano de lar.



BI+ΘPIA

(Neutro e Bom e Leal)

Ora aqui está um lugar onde um vândalo pode se sentir seguro e não incomodado pelos postulantes ao mesmo tempo, porque Bitopia (chamado de Paraísos Gêmeos por primevos que não o conhecem melhor) é um lugar onde um ser é deixado para si mesmo até que haja boa necessidade. Isso significa que as pessoas aqui ajudam umas às outras quando precisam de ajuda e deixam umas as outras sozinhas quando não precisam. Tudo somado, é um lugar bastante sociável.


Agora, Bitopia é apenas isso: um par de camadas cheias de montanhas, riachos, florestas, prados e todas as outras coisas de um mundo selvagem e natural. Apesar de estar muito longe da ordem perfeita de Arcádia, Bitopia também não é o deserto indomável das Terras Selvagens. Ambas as camadas são polvilhadas com cidades cheias de almas que trabalham duro e pequenas cidades-estados. Caravanas e comerciantes passam de comunidade em comunidade, ligando o conjunto.

O que torna a Bitopia particularmente incomum é que um aspirado pode olhar para cima, passar o céu e ver a outra camada do plano. Isso porque as camadas estão empilhadas umas nas outras como um sanduíche,

compartilhando um céu entre elas. As montanhas mais altas de cada camada se tocam de modo que são mais parecidas com colunas (onde se encontram estalactites e estalagmites). Durante o dia, o plano é iluminado pelo brilho do céu. Quando a noite chega, a luz desaparece e o céu escurece. O que parece ser uma sobrecarga de estrelas são, na verdade, as luzes e os fogos das comunidades na outra camada.

Os postulantes de Bitopia são trabalhadores por culpa. A verdade disse que suas vidas são definidas pelo trabalho. Os postulantes acham que todo mundo precisa ter um comércio honesto. As pessoas que não o fazem, por qualquer motivo, são indolentes, se não absolutas, do mal. Aventurar-se não é realmente um comércio honesto aqui, e o ladrão é simplesmente intolerável. Os postulantes aqui não oferecem caridade, embora sejam justos em todos os aspectos. Um vândalo à procura de um folheto provavelmente receberá um machado e apontará para uma pilha de lenha com as instruções para se exercitar antes do jantar.

■ **DOTHION.** Das duas camadas, esta é dedicada à indústria pastoril. Suas vastas florestas são a província



de caçadores e lenhadores, seus prados são entregues a pastores e fazendeiros, e seus rios são cobertos por pescadores e mercadores. As cidades nesta camada são pequenas comunidades agrícolas autossustentadas, cada uma com sua própria milícia e conselho. A maior delas é a Yeoman, uma cidade mercantil de bom tamanho. Dothion é o reino da maior parte do panteão dos gnomos, Garl Glittergold sendo a maior potência. O reino das divindades gnômicas é marcado por bosques profundos, grandes muralhas, árvores sencientes e um grande número de postulantes gnomos. As criaturas das florestas são animais normais como os encontrados em regiões temperadas de um mundo Material Primário, embora sejam maiores e mais curiosos. As estações são amenas, mas ocorrem.

■ **SHURROCK.** A outra camada de Bitopia é áspera e tempestuosa. A terra é mais montanhosa, rica em minério e abençoada com abundante água corrente. A terra é esparsa e a mata é profunda. Esta é

a camada de artesanato e indústria. Mineração, fundição, pedreiras, esculturas são os negócios mais frequentes. As cidades vibram com energia enquanto os moinhos se agitam, as bombas rangem e as forjas crepitam com atividade. Ainda assim, não é uma camada de fábricas organizadas. Cada trabalhador mantém sua própria loja ou trabalha como parte de uma cooperativa informal — é um mundo industrial e pré-industrial.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Um viajante passa de uma camada para outra subindo ao topo de uma montanha e depois descendo pela outra. É complicado quando a gravidade reverte, mas depois de tentar uma vez, um parvo se acostuma. Os viajantes podem voar até o topo do céu e fazer o cruzamento, tomando cuidado para não cair quando subitamente mudam para baixo.

HABITANTES NATIVOS. Baku, hollyfante, animais normais, e ents vivem em Bitopia. O insensato titã Epimetheus invade este plano e pode involuntariamente criar problemas. Este plano é também o lar de Kiri-Jolith (da saga DRAGONLANCE) e Ilmater (do cenário de FORGOTTEN REALMS).

CÁRCERI

(Neutro e Caótico e Mal)

Há alguns parvos que dizem que Sigil é uma gaiola, uma prisão, e outras pessoas são muito obscuras para perceber isso. Bem, eles não viram Cárceri. Isso é uma prisão. Sigil é um templo sagrado comparado a este plano. Conhecido como Tártaro a primevos verdes, Cárceri é a terra dos exilados, o lugar onde os párias, os derrotados e os vilões vencidos conspiram para o dia em que eles retornarão. Os titãs olímpicos são os mais conhecidos do lugar. Cárceri desempenha o seu papel na Guerra Sangrenta, servindo como campo de concentração e campo de batalha para os exércitos insensatos de gehreleth.

Cárceri é chamado de reino das seis vezes porque tem seis camadas aninhadas como pequenas bonecas de madeira, uma dentro da outra. Cada camada é de tamanho imenso, às vezes igual à camada que a contém e infinita pela maioria dos padrões. As camadas irradiam sua própria luz, um brilho avermelhado surdo como o de um besouro de fogo. Embora a luz seja ígnea, não dá calor, então as camadas de Cárceri variam do frio ao amargo congelamento.

Os postulantes consignados ao Cárceri são, com mais frequência, traidores mortos e outras almas de ambição dissimulada. Enquanto os postulantes não se lembram de suas vidas passadas, os antigos traços não podem ser quebrados. Assim, nenhum postulante do Cárceri pode falar a verdade inteira. Eles mentem compulsivamente e com muita astúcia.

■ **OTHRYS.** A camada mais externa de Cárceri abriga a maior parte dos titãs exilados — Coeus, Crius, Cronus, Hyperion, Iapetus, Mnemosyne, Oceanus, Phebe, Tethys, Thea, e Themis. Uma vez esta camada foi ligada a Arbórea, mas na guerra que derrubou os titãs, Zeus e seus poderes aliados quebraram o vínculo, prendendo assim seus inimigos aqui. Othrys é um reino de vastos pântanos e areia movediça, alimentados pelos Estige e seus canais. O palácio de Cronus é antigo e precisa de reparos, mas o plano não oferece nenhuma das pedras nobres originalmente usadas para construir o local.

■ **CATHRYS.** Pouco se sabe sobre essa camada, já que ela está cheia de selva fétida e planícies escarlates. Viajar para cá é perigoso, pois as plantas esbanjam seiva ácida que pode ser consumida pelo homem ou pelo metal. Aquelas criaturas que vivem aqui são imunes.

■ **MINETHYS.** Esta é uma camada cheia de areia. A picada é tão forte pelo vento que pode esfoliar um ser exposto ao osso em questão de horas. Todos os que moram nessa camada, salvando os poderes, são embrulhados em panos e trapos para bloquear a explosão de corte. Tornados são comuns e, para evitar todos esses perigos, a maioria dos postulantes vive em poços cheios de areia, escavados à mão. Coeus mantém um palácio aqui.

■ **COLOTHYS.** Essa camada é uma daquelas montanhas mais imensa do que qualquer outra no Plano Material Primário. Viajar a pé aqui é quase impossível, porque a terra é dividida por cânions de quilômetros de profundidade. As poucas rotas comerciais que existem transportam os viajantes através de pontes impossivelmente frágeis e em trilhas de rochedos largas o suficiente para um único homem. Aldeias peticionárias se agarram às fendas da rocha, e Crius mantém uma cidadela no pico mais alto da camada. Crius está frequentemente em guerra com Grolantor, a divindade gigante da colina, que aterrorizou o gehreleth shator em seu serviço.

■ **PORPHATYS.** Essa camada é um oceano frio e raso alimentado por neve negra. Tanto a neve quanto a água são levemente ácidas, causando 1d6 pontos de dano por turno a viajantes desprotegidos. Pequenas ilhas se erguem acima das ondas, pouco mais que os bancos de areia. O titã exilado Oceanus mantém um palácio meio afundado aqui. Postulantes famintos lotam as pequenas ilhas.

■ **AGATHYS.** Esta é a camada mais fria do plano, uma esfera de gelo preto com listras vermelhas. O ar é muito frio e queima por 1d2 pontos de dano a cada rodada. Os postulantes estão meio congelados no gelo. Nada mais é conhecido por viver aqui.

HABITANTES NATIVOS. Achaierai, gehreleth, titã maior, hordling, imp, larva, mephit, pesadelo, quasit, demônio das sombras e vargouille habitam Cárceri. Muitas outras criaturas dos Planos Inferiores podem ser encontradas aqui, como se não fossem retardatários ou tropas rotuladas da Guerra Sangrenta. Os exércitos dos tanar'ri são mais comuns, e os maiores tanar'ri vêm para recrutar gehreleth para suas causas. Esses monstros quase inconscientes quase sempre aceitam, ansiosos para matar e destruir. Os titãs maiores, orgulhosamente acreditando serem melhores do que tudo isso, permanecem indiferentes, embora às vezes tentem manobrar os generais tanar'ri para servirem à sua própria meta de liberdade do plano. Também dizem viver em aqui Malar e Talona do cenário de FORGOTTEN REALMS.

PRECISAMOS + ◊ MAR CER + AS
◊ USADIAS EM NOME DA
LIBERDADE.
— CHANCELER MARGU + ◊
◊ ◊ HARMONIUM

ELÍSIO

(Neutro e bom)

Este lugar é chamado de Plano Sereno ou a Terra do Im- placável, dependendo da atitude de um miserável. Os Cifrários dirão a um parvo que é o lugar perfeito, tendo bondade sem pensar. Então, novamente, os Guvners mal conseguem suportar porque não há ordem ou disciplina no plano. Isso porque a força motriz do Elísio é apenas bondade e bondade. Ordem ou anarquia — não importa, desde que seja para o bem.

Elísio é uma terra de riqueza fértil e beleza natural insuperável. Perto das margens do rio Oceanus, que serpenteia por todas as camadas, encontram-se árvores altas, juncos ondulantes e prados verdejantes. Nas centenas de quilômetros além das margens do rio, as florestas dão lugar a planícies cobertas de grama, depois a colinas onduladas, até que a terra finalmente se torna um ermo acidentado que é esculpido pelo vento em formas de beleza artística. Os postulantes vivem aqui suas vidas em repouso tranquilo, mais ou menos vivos como desejam. Não há necessidade de trabalhar a menos que uma pessoa queira, pois a terra é abundante o suficiente para satisfazer todos os desejos. No entanto, existem vilas e cidades aqui, organizadas por aqueles que querem viver dessa maneira. Qualquer escolha é boa pelos postulantes do Elísio.

Claramente, os postulantes são uma parte independente. Tal é a sua natureza que eles são completamente imunes a magias de *Encantar*, *Imobilizar* e *Convocação*. Ninguém pode forçar os habitantes de Elísio a fazerem algo que eles não queiram fazer.

■ **AMORIA.** A camada conectada ao Plano Astral, Amoria é uma terra tranquila de bosques e prados. Existem várias cidades comerciais aqui, amarradas como pérolas ao longo dos bancos da Oceanus — a maior delas é a Libertação dos Cuidados. Espalhadas por toda a camada estão as cabanas de Cifrários, que fazem deste plano sua sede. Ao contrário de outras facções, os Cifrários não mantêm uma cidadela permanente em seu plano doméstico. Em vez disso, eles se reúnem nas casas uns dos outros ou em clareiras, conforme necessário. Isis mantém um reino nessa camada e é famosa pelas lanternas de vaga-lumes que cobrem as margens do rio. Enquanto isso, sua rival, Ishtar, mantém a Cidade da Estrela, uma metrópole iluminada por uma estrela brilhante no topo da torre mais alta da cidade.



■ ERONIA.

Essa camada é montanhosa, e aqui cachoeiras e cascatas interrompem o fluxo do Oceanus. Viajar pelo rio sem guia pode ser perigoso. Os bancos são escarpados e rochosos, exceto por alguns pontos de pouso. Aqui, o poder Enlil mantém um reino de montanha, enquanto Nanna-Sin cobre o rio em sua grande barca da lua crescente. Este navio, ao passar, banha o cânion do rio no brilho prateado do luar.

■ **BELIERIN.** Esta camada é principalmente pântano, rica em aves selvagens e montes cobertos de árvores. Ao contrário de outros pântanos, no entanto, este é livre de pestes e insetos incômodos. Muito pouco se sabe disso, a não ser que haja reinos no terreno mais alto em torno de suas bordas.

■ **THALASIA.** Aqui está a nascente e o fim do rio Oceanus, emergindo do mar que é Thaliasia, que preenche essa camada. Pequenas ilhas pontilham as ondas, mas a maioria dos reinos de interesse nesta camada está muito abaixo da superfície. Dizem que muitas das divindades do mar fazem a sua casa aqui. As ilhas são o lar daqueles postulantes que em sua vida anterior morreram na causa do puro bem.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. O principal meio de viajar no Elísio é por rio. Isso requer um barco e um guia, nenhum dos quais estão automaticamente disponíveis. Velejar no Oceanus é relativamente seguro, livre de demônios horrendos, mas ainda há perigos. Versões gigantes de criaturas naturais nadam no rio e vão caçar comida. Cachoeiras, protuberâncias, redemoinhos e corredeiras — os perigos da navegação normal — são maiores aqui, como convém à escala majestosa deste plano.

HABITANTES NATIVOS. Baku, ciatura foo, cão da lua, per, fênix e solar são todos nativos de Elísio. Numerosos poderes residem aqui também. Tsuki-Yomi, Ushas, Mishakal e Majere (da saga DRAGONLANCE) e Chauntea e Lathander (do cenário de FORGOTTEN REALMS) são os mais importantes dos que ainda não foram nomeados.



GEHENNA

(Neutro e Mau e Leal)

“Os fornos quádruplos, os fogos terríveis...” O poeta épico Ioleuf viu Gehenna quando ele escreveu esta linha, um parvo pode ter certeza. O plano da Gehenna era onde os vulcões flutuavam em um grande vazio, arrotando seu magma para encostas áridas e cobertas de lava. Sibilos de vapor sulfurosos de fumarolas e gases horríveis flutuam em nuvens sufocantes pelo ar. Não é o melhor lugar para um parvo levar seu esfregão favorito.

Gehenna não é um lugar esquecível. Onde mais um aspirado vai ver montanhas no topo e na base, flutuando no espaço — montanhas que não são nada além de encostas negras e gordurosas, borbulhando rios de vapor e pulverizando plumas de lava? Existe outro lugar onde a própria rocha fornece o brilho carmim que delinea tudo? São montanhas onde nada é plano, nada é verde e nada é fácil. O vazio da Gehenna está cheio de montarias vulcânicas, cada uma pairando no espaço, imóvel, exceto pelo tremor ocasional de uma erupção particularmente violenta.

Os postulantes sofredores deste plano devem se agarrar a essas encostas ou correr o risco de cair no esquecimento. Então eles se apegam enquanto tentam fazer pequenas vidas para si mesmos, fingindo que nada mudou, que esta é e sempre foi sua casa. A amargura estéril de sua terra torna os postulantes suspeitos e gananciosos, tanto que nenhum postulante neste plano fará nada sem algum tipo de pagamento. Guias devem ser pagos, respostas compradas, até mesmo estranhos oferecendo ajuda devem receber compensação. Este é um plano sem caridade, sem sequer um lampejo do que isso significa.

■ **KHALAS.** A mais gentil das camadas cruéis da Gehenna, Khalas, o Primeiro Monte, conecta-se ao Plano Astral. O ar é carmesim perto do chão, rapidamente desvanecendo-se para o negro, a não mais do que algumas dezenas de metros acima. Chamada brilha como uma lua sangrenta na escuridão, iluminada por fontes cintilantes de lava e chamas. Os lados de Khalas estão cobertos de cachoeiras, encobertos pelo vapor do solo da música. Os rios aqui nunca chegam ao fundo, evaporando ou desaparecendo em cavernas negras. O Estige é o maior desses rios, mergulhando em quedas de milhares de metros de altura e serpenteando pelas cavernas brilhantes do interior de Khalas. Aqui é encontrado o Palácio da Lágrima de Sung Chiang.

■ **CHAMADA.** A segunda montanha é a mais selvagem das quatro. O chão arde com o brilho laranja do magma tão intenso que apaga o céu. Rios de lava caem por suas encostas, endurecendo continuamente, formando represas e, em seguida, explodindo em novas direções. As aberturas abrem-se inesperadamente e expelem novos fluxos, e os vulcões incham em sua superfície como verrugas. O ar está cheio do cheiro de cabelos queimados e carne queimada de enxofre.

■ **MUNGOTH.** A Terceira Montanha é constantemente atacada por uma chuva de cinzas e neve ácida. O chão é frio, com apenas vulcões espalhados que mal dão luz suficiente para mostrar o caminho. Avalanches de lama fria ameaçam viajantes em cada turno.

■ **KRANGATH.** A Quarta Montanha é o reino dos mortos. Aqui, todos os fogos estão fora e a montanha não estremece mais. Tudo é escuridão e gelo. Nada habita a superfície congelada. É dito que o subterrâneo profundo é o reino dos Shargaas dos orcs, o Senhor da Noite.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Não há pontos nivelados na superfície de nenhuma montanha. Se um viajante perder o equilíbrio, ele desce a encosta até ser parado por algo sólido ou até conseguir alcançar um afloramento de passagem. Essa queda causa um dano de queda igual a metade da distância rolada em metros. A superfície quente de Khalas inflige 1d2 pontos de dano a cada rodada para a pele desprotegida; a superfície de Chamada causa 1d6 pontos de dano por rodada. As neves ácidas da Mungoth causam 1d3 pontos de dano por turno, e as tempestades podem durar horas. O frio total de Krangath causa 1d6 pontos de dano por rodada.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Magia de encantamento/feitiço é diminuída na Gehenna, enquanto magia de invocação/evocação é aprimorada.

HABITANTES NATIVOS. Va-

porighu e yugoloth são nativos, enquanto outras criaturas comoimps, quasits, baatezu derrubados e tanar’ri exilados geralmente se escondem aqui. Sargonnas (da saga DRAGONLANCE) e Loviatar (do cenário de FORGOTTEN REALMS) também moram aqui.

A VASTIDÃO CINZA

(Neutro e Mal)

Oinos, Niflheim e Pluton — estas são as lendárias “trevas” da Vastidão Cinzenta que um aspirado ouve muito. Esta terra é apenas o mal, e aqueles que estão aqui não se importam se estão sozinhos ou juntos. Este é o grande campo de batalha da Guerra Sangrenta, chamado Hades por alguns primevos, mas qualquer um que já esteve aqui sabe porque o nome “Vastidão Cinzenta” já diz tudo.

As três tristezas são apenas isso, ou assim o cântico vai — terras cinzentas sem graça. A terra é cinzenta, o céu é cinzento, até os postulantes são cinzentos. Não há cor aqui; assim que um miserável entra no plano, tudo o que ele tem fica branco, preto ou cinza. Não há sol, nem lua, nem estrelas — apenas cinza.

O cinza atinge o coração dos postulantes. Eles são um povo demente sem qualquer sentimento ou emoção. Eles não riem, não choram e não se importam. Tudo o que eles fazem é desesperar, a vida deles e a esperança sugados diretamente deles. Eles são ótimos mentirosos, porque um vândalo nunca pode ver um pingo de emoção em seus rostos, mas eles estão muito perdidos para se preocupar com isso na maioria das vezes. Esse desespero acaba chegando ao coração dos viajantes que ficam muito tempo, sugando um pouco da vida deles também. Veja um parvo com um olhar morto e ele é um inseto melancólico da Vastidão Cinzenta, com certeza.

■ **OINOS.** Esta é uma camada de árvores raquíticas, demônios itinerantes e doenças virulentas, governadas por um príncipe ultroloth. Sua cidadela é a grande fortaleza Khin-Oin, a Torre Devastada. De longe, parece a medula espinhal de algum animal esfolado, voando no ar. Mais de perto, assume a forma de uma grande torre envolta por torres menores. Acredita-se que ele esteja a 32 quilômetros de altura e tenha calabouços abaixo dela como fundo, mas esse é um exagero de um demente. A torre é uma necessidade, pois o príncipe deste domínio constantemente se encontra sob o ataque de yugoloths rivais. A única vez em que se unem é quando ameaçada com outra invasão de tropas tanar’ri ou baatezu, que usam essa camada como campo de batalha durante grande parte de sua Guerra Sangrenta sem fim.

■ **NIFLHEIM.** A segunda camada é mais viva que a primeira, ficando livre da doença debilitante que sustenta a terra. Embora as árvores — principalmente os pinheiros — sejam mais abundantes, elas não têm mais cor cinza. Névoas espessas pairam entre os troncos, cinza-esbranquiçada sobre o fundo cinza-escuro. Este é o reino de Hel, do panteão nórdico. Seu palácio é um grande salão de madeira. Venenos mortais gotejam do teto, e o chão se contorce como serpentes. Chegar a

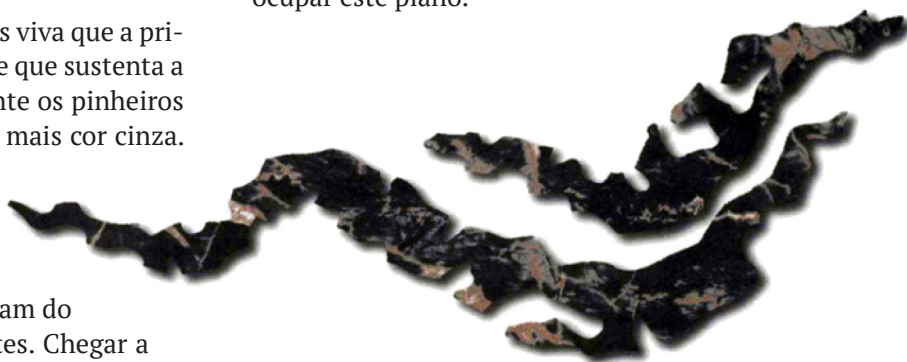
essa camada é uma raiz de Yggdrasil, o mundo das cinzas. Enrolado em torno desta raiz está o grande dragão sem asas Nidhogg, que sempre morde a raiz e acabará por matar a árvore. Nidhogg poderia ser morto, mas o lugar dela seria ocupado por um de seus filhos, então, qual é o objetivo?

■ **PLUTÃO.** A terceira camada da Vastidão Cinzenta está conectada aos Planos Superiores pelos túneis do Monte Olimpo. Esta camada contém salgueiros, oliveiras e álamos, todos pretos e morrendo lentamente por falta de cuidado. Este é o reino de Hades, Senhor dos Mortos. Ele mora dentro de um palácio de mármore cinza, protegido por paredes fortes. Os portões para o seu reino são de bronze batido, impossível para todos, exceto os maiores heróis, abrirem. Um pouco além está Cerberus, o cão de três cabeças que guarda a entrada do domínio de Hades. Aprisionados aqui estão muitos tiranos caídos e heróis vãos.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. O desespero deste plano é mais do que simbólico. Depende fisicamente de todos que vêm aqui. A cada semana, os viajantes devem passar num teste de resistência contra magia ou ficar presos na Vastidão Cinzenta, incapazes de reunir o desejo de sair. Uma vez preso, um indivíduo se torna uma larva em 1d6 meses. Viajantes desesperados devem ser resgatados por outros se quiserem ser salvos.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Como toda a cor é drenada neste plano, a magia baseada em cor (*Esfera Prismática*, por exemplo) é ineficaz aqui. Nem o desespero intenso deste plano pode ser superado por meios mágicos, coma magias de *Emoção*.

HABITANTES NATIVOS. Diakk, hordling, larva, bruxa da noite e yugoloth vivem na Vastidão Cinzenta. Baatezu, tanar’ri e gehreleth também podem ser encontrados neste plano, muitas vezes levando exércitos uns contra os outros em outro ataque da Guerra Sangrenta. Morgion (da saga *DRAGONLANCE*) e Cyric, Mask e Shar (do cenário de *FORGOTTEN REALMS*) também são conhecidos por ocupar este plano.



LIMBO

(Caótico e Neutro)

Observe-o, parvo, este lugar é uma bagunça e gosta desse jeito. Pegue um pedaço de cada um dos Planos Interiores, misture-os com algumas paisagens do Material Primário, dê a todo o guisado um tombo extra ou dois, e isso faz parecer o Limbo em um dia calmo. Os Seguidores do Caos amam este plano por seu caos puro, embora até imponham alguma ordem local — pelo menos o suficiente para que possam sobreviver aqui e adorar o que chamam a beleza do caos primitivo. Naturalmente, a maioria das pessoas acha que os Desconexos são cabeças-ocas, e gostaria que eles abraçassem o caos por todo o caminho e simplesmente se desintegrassem.

■ **CAMADAS.** Há algum debate sobre se o Limbo possui camadas. Alguns escritos antigos afirmam que existem cinco camadas, cada uma com nomes de seus principais habitantes — Gith ou Slaad primeiro, Susanoo segundo, Agni terceiro, Indra quarta, e a camada dos deuses perdidos por último, mas esses notórios parecem pular de camada para camada. Além do mais, se existem diferentes camadas, todas parecem iguais, então talvez o Limbo tenha apenas um nível. Quem sabe?

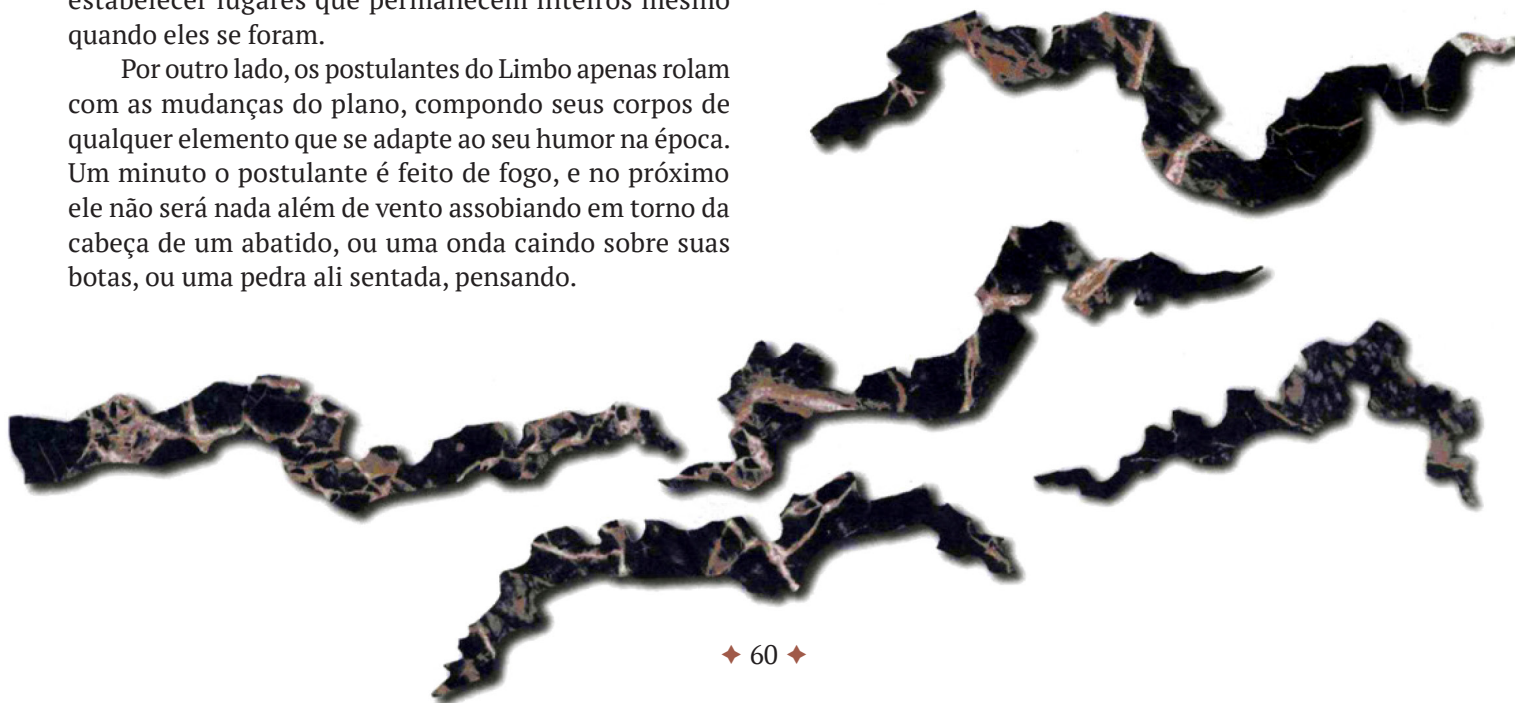
CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Imagine o Limbo como uma sopa dos quatro elementos básicos e todas as suas combinações. Há bolas de fogo, bolsões de ar, pedaços de terra e ondas de água, além de vários pedaços de terrenos do tipo primordial flutuando — até mesmo pedaços de prado, floresta e outros enfeites. O Limbo responde à vontade de um aspirado inteligente, o que significa que ele pode fazer um bolsão estável em torno dele. Quanto mais esperto ele é, maior o bolsão que ele pode manter. Mas não durma: uma vez que o indivíduo deixa de se concentrar, o bolsão volta ao caos. Apenas os nativos podem manter um bolsão inconscientemente, e os poderes aqui podem estabelecer lugares que permanecem inteiros mesmo quando eles se foram.

Por outro lado, os postulantes do Limbo apenas rolam com as mudanças do plano, compondo seus corpos de qualquer elemento que se adapte ao seu humor na época. Um minuto o postulante é feito de fogo, e no próximo ele não será nada além de vento assobiando em torno da cabeça de um abatido, ou uma onda caindo sobre suas botas, ou uma pedra ali sentada, pensando.

Apenas formas naturais surgem com a imposição da vontade sobre o Limbo. Um miserável pode pensar um prado em coalescer, por exemplo, mas não um edifício. Uma vez que o prado esteja lá, qualquer um pode fisicamente ou magicamente construir um prédio no local. De fato, os githzerai que moram aqui fazem exatamente isso, então eles têm cidades inteiras caindo alegremente através do caos do Limbo. Os poderes residentes também têm templos e afins em seus reinos. No entanto, os slaad — nativos do Limbo — geralmente não veem a necessidade de tais armadilhas. Mesmo bolsões de estabilidade são um desperdício de tempo; eles são tão confortáveis descansando em um fogo ardente como em uma bolha de água.

CONDIÇÕES ESPECIAIS DE MAGIA. Praticamente todas as magias lançadas no Limbo têm um efeito caótico. Para lançar uma magia neste plano, um mago tem que fazer uma verificação de Inteligência bem sucedida (role menos ou igual ao valor de Inteligência do mago em 1d20). Se o teste falhar, a magia é gasta (e perda da memória) sem efeito. Mas em um rolo natural de 20, ocorre uma onda selvagem (veja o *Tomo de Magias*), que geralmente não é agradável. Naturalmente, o uso da magia selvagem ainda incorre em uma chance de uma onda selvagem que acompanha uma magia de sucesso.

HABITANTES NATIVOS. Githzerai e slaad são as criaturas mais comuns encontradas no Limbo. Poderes que residem aqui incluem Agni, Fenmarel Mestarine, Indra e Susanoo, bem como SIRRION (da saga DRAGONLANCE) e Tempus (do cenário de FORGOTTEN REALMS).



MECÂNUS

(Leal e Neutro)

Alguns primevos acham que esse lugar é chamado de Nirvana, mas onde eles pensaram que a noção é difícil de adivinhar. Mecânus é às vezes chamado de “o Universo Mecânico”, e é fácil ver como o lugar veio com esse nome: Mecânus é um mundo de engrenagens gigantes que pairam no espaço em todos os ângulos. Os dentes se entrelaçam, e as rodas dentadas clicam e se transformam no ritmo de alguma harmonia cósmica — tudo perfeitamente adequado ao plano da lei suprema e fria.

Algumas das engrenagens são pequenas, pouco mais que uma pequena ilha de matéria, enquanto outras têm centenas de quilômetros de diâmetro. Muitas vezes, várias engrenagens menores se agrupam em torno de uma maior, alimentando-se de seu movimento. Normalmente, esses nós são uma única camada, embora cada disco possa ser um domínio próprio. Tudo está interligado e nada gira a menos que *todos* os discos de Mecânus virem.

Os postulantes encontrados neste plano são notoriamente honestos e literais. Eles não interpretam instruções ou solicitações, mas fazem exatamente o que lhes é pedido. Isso pode ser verdade mesmo se a ação levar à morte, pois os postulantes da Mecânus acreditam que estão sendo constantemente testados em sua devoção à ordem e à lei.

■ **REGULUS.** A maior das camadas de Mecânus é Regulus, o reino dos modrons. Essas criaturas bizarras vivem existências absolutamente regimentadas, seguindo uma hierarquia rígida até Primus, o Um e Primeiro, um poder maior neste plano. Há poucos postulantes encontrados em Regulus, pois não há cultos organizados de Primus — pelo menos não em qualquer mundo Material Primário conhecido. Aqueles poucos postulantes que estão aqui já foram devotados à causa da ordem total e absoluta. Primus parece existir para supervisionar os modrons, que mantêm a existência do plano. Modrons são frequentemente encontrados em outros reinos do plano, polindo os dentes e geralmente mexendo nas grandes rodas.

▲ **ANU.** Este reino é conhecido apenas pelo poder que o governa — Anu, um deus babilônico. Seu reino é um único disco de 500 milhas de diâmetro, coberto por seu palácio de muitas janelas. Lá, ele preside os assuntos de seus filhos e governa os outros deuses de seu panteão. Soldados banhados a cobre patrulham seu palácio, seus olhos sem pupila nunca sucumbem ao sono. Os postulantes trabalham no artesanato e cuidam dos corredores de lá.

▲ **O PALÁCIO DE JADE.** Este é o reino de Shang-ti, o Imperador Celestial. Ela também assume a forma de um enorme palácio, embora inclua jardins, lagos e parques. A

arquitetura é o que seria chamado de “chinês” em um mundo Material Primário específico. O palácio é o centro da Burocracia Celestial, que supervisiona todas as divindades do panteão chinês. Aqui, Shang-ti ouve petições, pune o injusto, eleva a política digna e decretada para todos os outros deuses. Os cães Foo rondam os terrenos, protegendo em particular os *Pêssegos da Imortalidade*. Cada fruta prolonga a vida útil de um ser em 100 anos, tornando esses grandes tesouros de fato. Quase tão importante é a Grande Biblioteca, que armazena todo o conhecimento coletado de todo mundo Material Primário que reconhece a existência do imperador.

▲ **OUTROS REINOS.** Existem numerosos outros reinos nos discos de Mecânus. Vários poderes menores estão localizados neles: Varuna, que rege um disco tão suave quanto a lua refletida; Rudra, cujo disco é dividido em um grande abismo, cheio de maruts; e Yama, cujo disco queima com o fogo da pureza. Finalmente, há a Fortaleza da Iluminação Disciplinada, a fortaleza dos Guvners. A fortaleza fica em um disco próprio, suas torres sempre vigiando as revoluções daquele reino.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. A gravidade nos discos de Mecânus sempre puxa para a superfície, não importa o quanto essa engrenagem esteja em relação a todas as outras. É possível andar em ambos os lados de um disco, mas apenas um lado de qualquer disco é construído.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Ilusões de todos os tipos falham automaticamente nesse plano. Tais magias criam pouco mais do que esboços que não enganam ninguém. Desnecessário dizer que este não é um local popular para os ilusionistas planares visitarem. A magia selvagem é igualmente inútil.

HABITANTES NATIVOS. Einheriar, marut e modron (de todos os tipos) são encontrados em Mecânus. Os poderes que habitam aqui incluem Anu, Horus, Primus, Rudra, Shang-ti, Varuna e Yama. Helm e Mystra (do cenário de FORGOTTEN REALMS) também dizem morar aqui.



CELESTIA

(Leal e bom)

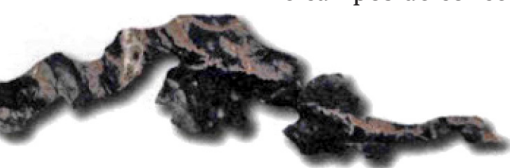
Alguns primevos chamam isso de Sete Céus, mas como sempre, estão fora da pista. O nome é descritivo, mas ainda está errado. Para alguns aspirados, esta é a melhor lei e bondade de todos os mundos temperada pela compreensão e misericórdia. Para outros parvos, é pior que o Abismo. É Celestia ou as Sete Montanhas do Bem e da Lei. Celestia é um plano banhado no esplendor dourado da justiça e misericórdia, onde tudo é o modelo ideal das coisas materiais primárias.

Deve ficar claro até mesmo para o mais ridículo que existem sete camadas neste plano. Cada camada está mais acima da encosta de uma grande montanha, que se eleva de um oceano sem fim. A primeira camada fica na base da montanha. Suba um pouco e um miserável alcança a segunda camada, e assim por diante. Ao contrário de muitos outros planos, um aspirado pode ver as outras camadas, já que a coisa toda é uma montanha contínua.

Os postulantes neste plano são únicos porque seus espíritos são transmutados em arcontes assim que chegam. Eles começam como arcontes lanterna — pequenas bolas de luz — e progridem através da classificação de cão, guarda, espada e tomo. O objetivo de um postulante nesse plano é ascender a um proclamado ou melhor — e eventualmente se tornar uno com o plano.

■ **LUNIA, O CÉU DE PRATA.** A primeira camada é uma terra de noite constante — não uma escuridão assustadora, mas uma agradável noite de verão, repleta de estrelas e do luar prateado. Portais se abrem para as ondas rasas na beira do oceano. A água em si é tão doce quanto a água benta e tem o mesmo efeito sobre os mortos-vivos. Nesta seção da encosta estão as cidadelas e palácios de muitos poderes menores, bem como os centros comerciais do plano. A Fé do Coração é a maior dessas cidades, não muito longe de um portal para as Terras de Fora.

■ **MERCURIA, O CÉU DOURADO.** Esta camada é banhada em luz dourada, daí o seu nome. Aqui Bahamut, o Dragão Paladino, mantém um imenso palácio. Não muito longe estão os reinos da selva de Vishnu e Surya, que estão cheios de templos de pedra. Ao longo do plano há arsenais e campos de concentração usados pelos



arcontes, que Celestia tem tempos de necessidade. Tropas de arcontes perfuram constantemente essa camada.

■ **VENYA, O CÉU PERFEITO.** Esta camada é iluminada por luz branca suave. Também é conhecido como os Campos Verdejantes pelos halflings, por isso é a casa de Yondalla

e outras divindades halfling. A terra é exuberante e fértil e as encostas estão cobertas de terraços, prados e pântanos.

■ **SOLANIA, O CÉU DE ELECTRUM.** Aqui, o céu se torna prateado e a terra é acidentada com desfiladeiros impressionantes e rios quebrados. A neblina se agarra aos buracos. Mosteiros fundados por poderes menores pontilham a encosta; Kuan Yin mantém o mais poderoso deles. Nos túneis que penetram profundamente na encosta da montanha está o grande salão da Forja da Alma, o reino de Moradin Pai dos Anões.

■ **MERTION, O CÉU DE PLATINA.** Em Mertion, o céu queima com prata ainda mais brilhante que o de Solania. Mortos-vivos sofrem 1d6 pontos de dano durante cada rodada que estiverem expostos a ele. A camada é dominada por grandes planaltos sobre os quais repousam enormes fortalezas. Aqui residem os arcontes que em suas vidas anteriores eram paladinos.

■ **JOVAR, O CÉU CINTILANTE.** Esta camada é nomeada por seu céu, que brilha com o fogo cintilante de gemas de todos os tipos. Estes pulsam com a batida da vida. A camada é o lar dos arcontes jovianos. O pico da grande montanha é encontrado aqui, encimado por um gigantesco zigurate que sobe ainda mais alto. Diz-se que este zigurate é o palácio de um conselho governante de arcontes. A sétima camada de Celestia só pode ser alcançada escalando o zigurate.

■ **CHRONIAS, O CÉU ILUMINADO.** Apenas contos incertos descrevem este céu. Supostamente brilha com a força da bondade e da lei tão intensamente que queima toda a indiferença e o mal. Além disso, diz-se que aqueles que já são bons e leais se fundem na própria essência do plano, perdendo seus “eus” individuais para a glória de todos. Muitos poderes maiores podem residir aqui, mas ninguém sabe ao certo.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Magia selvagem é diminuída neste plano leal.

HABITANTES NATIVOS. Arconte, deva, noctral e zoveri habitam este plano. Além dos poderes já listados, Chung Kuel; Avoreen e Cyrrollalee (dos halflings); Berronar Truesilver (dos anões); Paladine (da saga de DRAGONLANCE); e Tyr (do cenário de FORGOTTEN REALMS) também residem aqui.

PANDEMÔNIO

(Caótico e Mal e Neutro)



O pandemônio é provavelmente o menos habitado de todos os Planos Exteriores. E por um bom motivo: é sem dúvida o menos hospitaleiro. Claro, há planos mais quentes e mais frios, aqueles com habitantes mais cruéis, e

assim por diante, mas nenhum é mais solitário ou mais enlouquecedor. Esta gaiola é como um sistema de cavernas sem fim, cheio de ventos que gritam de um lado para o outro. Aqueles aspirados da Cabala Desolada acham que é um lugar decente para se estabelecerem, mas eles são os únicos.

■ **PANDESMOS.** Esta primeira camada do Pandemônio tem as maiores cavernas, algumas grandes o suficiente para conter nações inteiras, se não fosse pelos ventos incríveis. Quase todos os seus túneis têm um fluxo de água gelada ao longo de uma parede. Em alguns lugares, esses riachos fluem até o centro do túnel, suspensos no ar. As cabeceiras do Rio Estige estão aqui. Pandesmos é também o mais habitado das camadas do Pandemônio, embora isso não esteja dizendo muito. Em lugares isolados, um aspirado pode, às vezes, encontrar uma cidadela ou até mesmo uma cidade, mas na maioria há apenas um terreno baldio.

■ **COCYTUS.** Os túneis aqui tendem a ser menores que em Pandesmos, e o vento também é mais penetrante. Os lamentos resultantes fazem com que Cocytus ganhe o rótulo de “a camada da lamentação”, e eles vão esticar a mente de um miserável além do ponto de ruptura. Estranhamente, os túneis aqui carregam as marcas de terem sido esculpidos a mão há muito tempo e suas origens são um mistério até para os poderes.

■ **PHLEGETHON.** Esta camada apresenta trevas profundas e gotejamento de água. A própria rocha absorve luz e calor, o que dificulta todos os tipos de visibilidade. A gravidade aqui é orientada apenas em uma direção, que — com a água pingando — dá origem a imensas formações de estalagmites e estalactites.

■ **AGATHION.** Em vez de túneis, Agathion consiste em buracos isolados dentro da rocha sem fim. Onde os portais se abrem para essas bolhas, o vento forma ciclones capazes de transportar uma criatura de um quarto de tonelada. Buracos sem um portal para outra camada são preenchidos com ar ou vácuo obsoletos; eles às vezes servem como cofres onde os poderes escondem coisas (como monstros problemáticos).

túneis cavernosos que se retorcem através de rochas sólidas e está cheio de ventos uivantes. Estes túneis variam em tamanho de meros rastreadores para enormes diques de quilômetros de diâmetro. Não importa qual seja o tamanho, no entanto, quase todos têm duas coisas em comum: primeiro, a gravidade dentro deles é orientada para qualquer parede que o aspirado esteja mais próximo naquele momento. Em segundo lugar, eles estão cheios do eterno lamento dos ventos. Em alguns casos, isso é pouco mais que uma brisa, carregando ecos distantes que soam como os gritos dos seres em tormento. Em outros, sopra com força sobrenatural, fazendo com que um barulho ensurdecedor seja sentido mais nos ossos do que escutado nos ouvidos, fazendo até a maior das cavernas pulsar com sua intensidade. Claro que, em tais ventos, o barulho é o menor dos problemas de um parvo. Ventos ferozes podem pegar um pobre coitado e carregá-lo por centenas de quilômetros, batendo seu corpo em formações rochosas até que não haja mais nada dele.

Dado o barulho infernal neste plano, não deveria ser surpreendente descobrir que a maioria dos pobres miseráveis aqui são barulhentos de uma forma ou de outra. Ah, eles podem parecer perfeitamente são quando um parvo os encontra pela primeira vez, mas a loucura deles será mostrada quando menos se espera.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. Os ventos neste plano tornam a conjuração difícil, para dizer o mínimo. Componentes materiais tendem a se dissipar, e até falar ou gesticular é um problema. A magia selvagem é aprimorada, no entanto.

HABITANTES NATIVOS. Não há verdadeiros nativos deste plano. Aqueles seres que habitam aqui raramente o fazem por escolha. A maioria foi banida ou veio aqui para se esconder e nunca foi capaz de sair. Poderes aqui incluem Gorellik dos gnolls, Hruggek dos bugbears e a Fada Rainha do Ar e das Trevas. Loki do panteão nórdico mantém um esconderijo aqui também. Finalmente, diz-se que Zeboim (da saga de DRAGONLANCE) e Talos e Auril (do cenário de FORGOTTEN REALMS) vivem neste plano.



CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. O pandemônio é feito de

YSGARD

(Caótico e Bom e Neutro)

Chamado Gladsheim por primevos que nunca descobriram a verdadeira toada, Ysgard é um plano tumultuado. É composto de numerosos rios imensos de terra fluindo para sempre através do céu. Esses rios consistem em pedaços que variam em tamanho, desde pequenos pedregulhos até continentes inteiros. Suas partes inferiores emitem um brilho avermelhado que ilumina os rios por baixo. À medida que cada rio flui, seus “earthbergs” se misturam ferozmente, de modo que todo o plano continuamente ressoa com um ruído profundo.

Os ocupantes do plano são igualmente tumultuosos. O panteão nórdico (às vezes chamado de aesir) habita aqui, e é muito desordenado. Alguns acham estranho que tais deuses caóticos possam se unir, mas um líder forte e um objetivo comum de manter um reino doméstico podem ser quase tão unificadores quanto qualquer lei ou código universal. Odin é aquele notório (embora Thor seja quase tão poderoso e Loki seja quase tão esperto), e permanecendo juntos, esses deuses preservam seu reino dentro do caos físico de Ysgard.

Os postulantes deste plano estão sempre ansiosos para lutar. Se eles morrem em combate, eles não são absorvidos como postulantes nos outros planos; em vez disso, eles se levantam no dia seguinte para lutar novamente. Infelizmente, eles esquecem que outros miseráveis que não são postulantes podem ser avessos a um duelo mortal. O que é pior, a maioria dos outros arruaceiros aqui são membros da facção Predestinados, e eles acham que se um miserável não pode se defender, ele merece morrer. A moral da história: Ysgard não tem como tirar férias, a menos que um aspirado esteja procurando por um treino real.

■ **YSGARD.** Ysgard também é o nome do mais alto nível do plano e é o lar dos poderes nórdicos. Este reino é onde o topo da Yggdrasil — o Mundo Cinzento — está localizado. Como Yggdrasil se estende até a Vastidão Cinzenta, estende ramos e raízes em várias esferas de cristal no Material Primário, onde os poderes nórdicos são adorados. Esses deuses também comandam a Bifrost, uma ponte de arco-íris que eles podem conectar a qualquer localização do Material Primário. Duas outras características significativas deste reino são Gladsheim, o salão de festas de Odin e Valhalla, o salão de heróis de Odin.

Encontrados na camada de Ysgard estão os reinos de Vanaheim (lar dos vanir, que têm ligações de sangue com os aesir), Alfheim (onde habitam os espíritos elficos mais caóticos) e Jotunheim (uma terra habitada principalmente por gigantes).



■ MUSPELHEIM.

Esta camada de Ysgard acrescenta outra torção perigosa à natureza tumultuada do plano. Aqui, os pedaços de terra flutuam para cima. Isso faz com que seja um lar perfeito para os gigantes do fogo, mas um lugar miserável para praticamente todos os outros. Portais aqui levam principalmente a Jotunheim.

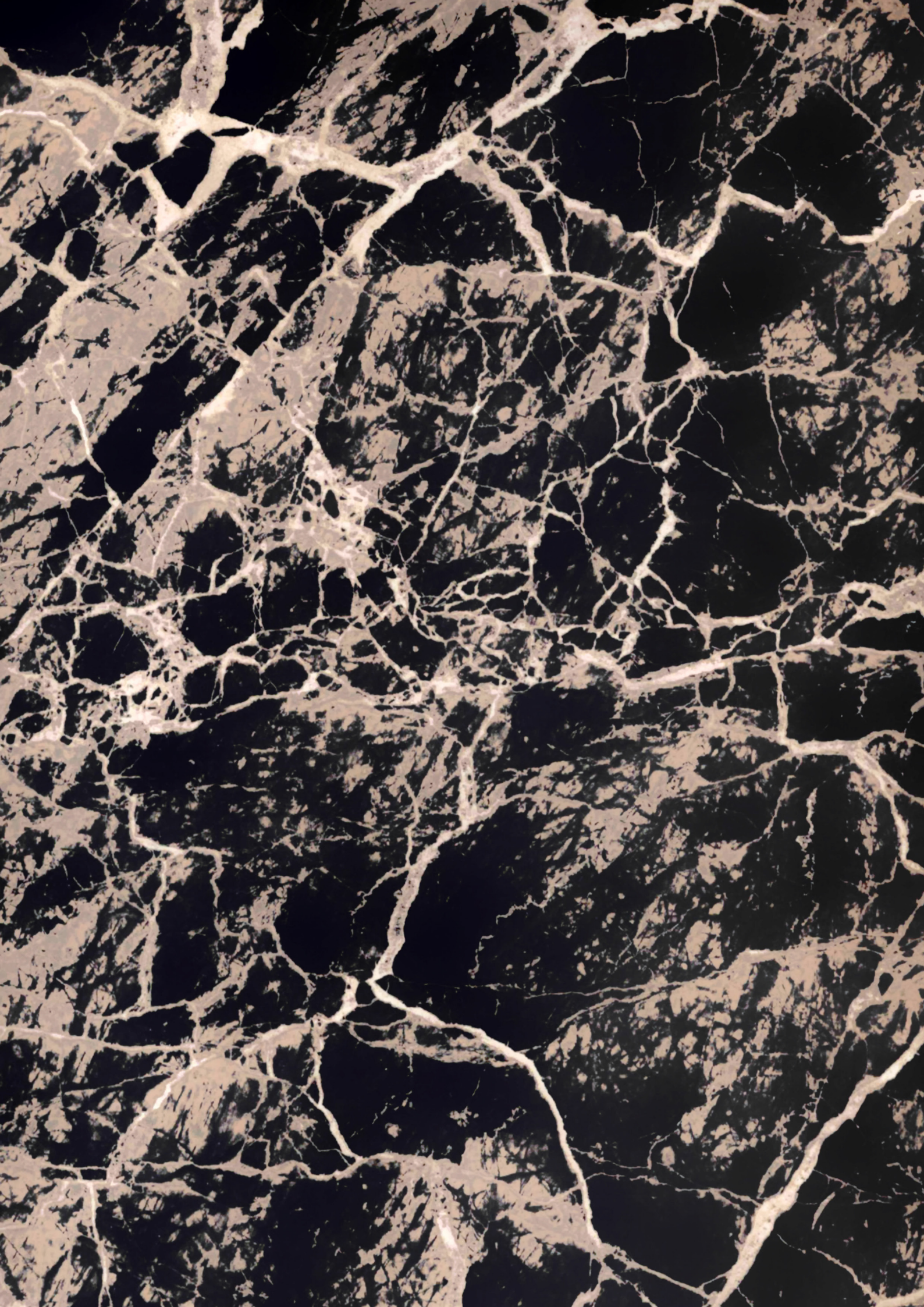
■ **NIDAVELIR.** Nidavellir, conhecido pelos habitantes locais como Casa Obscura, é tão densamente repleto de rios de terra que os espaços entre eles parecem mais imensas e luminosas cavernas. Às vezes isso torna a viagem de um reino para outro extremamente difícil, pois as passagens que estavam abertas em uma viagem anterior são fechadas no retorno. Muitos postulantes anões e gnomos penduram seus chapéus nesta camada.

CONDIÇÕES FÍSICAS ESPECIAIS. Todos os pedaços dos rios de terra compartilham a mesma direção da gravidade, de modo que suas superfícies superiores são habitáveis. Às vezes, centenas de quilômetros de largura se abrem em um rio, enquanto outras partes do tamanho de continentes se juntam com tanta força que criam enormes cordilheiras onde se encontram. Os viajantes terão que lidar com os efeitos de gigantescos terremotos e rachaduras que surgem sem aviso prévio.

CONDIÇÕES MÁGICAS ESPECIAIS. A magia selvagem é aprimorada nesse plano.

HABITANTES NATIVOS. Além dos mencionados acima, criatura foo, hollyphant e planetar ocupam este plano. Bast, a duquesa egípcia tem um reino aqui, como Branchala (da saga de DRAGONLANCE) e Selune (do cenário de FORGOTTEN REALMS).





ESTE LIVRO É DESTINADO APENAS
AOS OLHOS DO MESTRE.
DENTRO DESSAS PÁGINAS, HÁ DESCRIÇÕES
DE CADA PLANO, BEM COMO NOTAS PARA
DESENVOLVER AVENTURAS.

TAMBÉM ESTÁ
INCLUÍDO NESTE LIVRO INFORMAÇÕES
SOBRE O FUNCIONAMENTO DA
MAGIA DE PLANO PARA PLANO
E OS MÉTODOS PELOS QUAIS OS
AVENTUREIROS VIAJAM.

