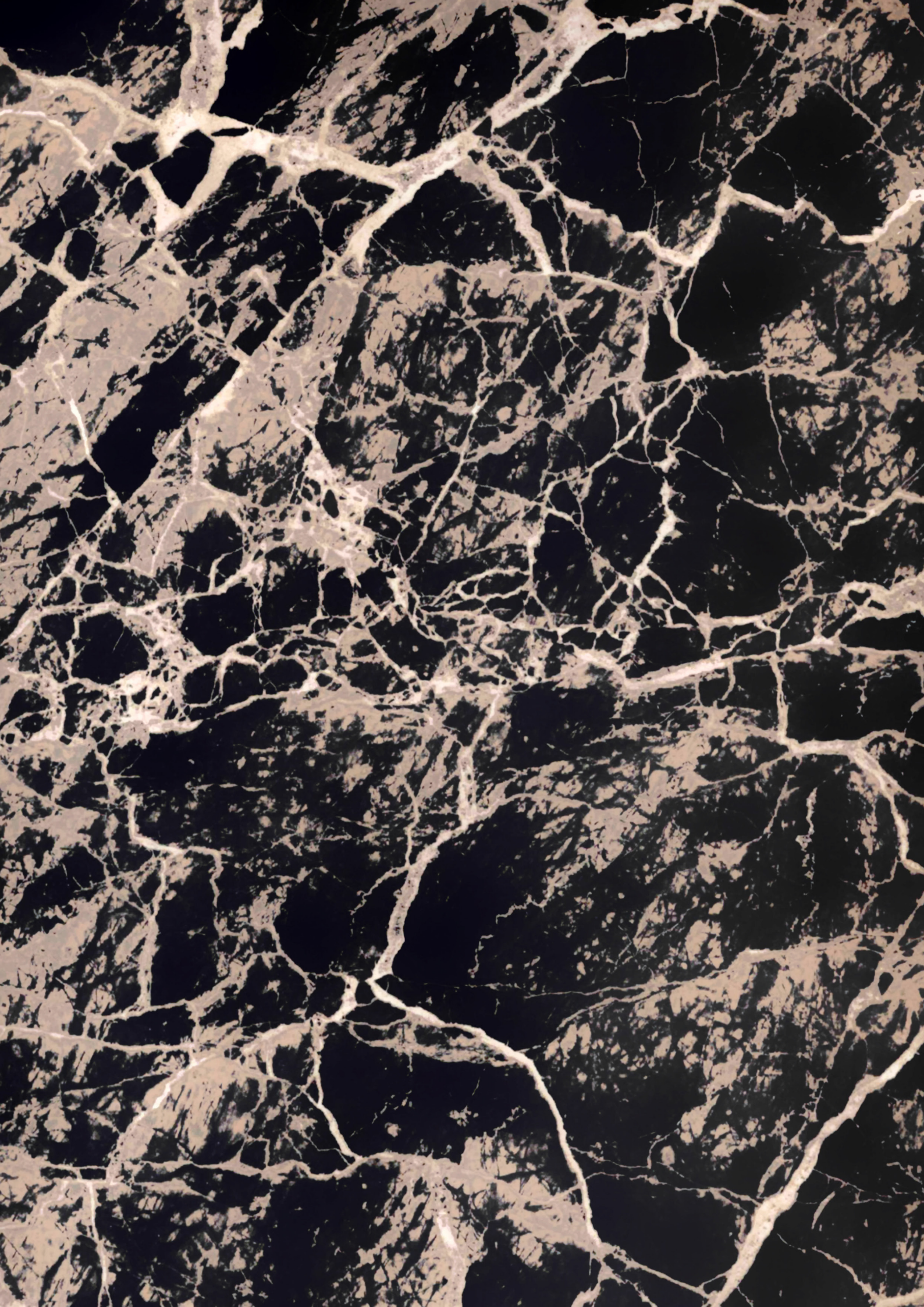


PLANE SCAPE

CENÁRIO DE CAMPANHA



SIGIL
E
ALÉM



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 - Sigil e Além 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!

◆ SIGIL ◆ E ALÉM

MAIS TÍTULOS DA LINHA PLANESCAPE!

A Fronteira Eterna Aventura
PLANESCAPE *Compêndio de Monstros* Acessório
Planos do Caos Caixa de Cenário
O Poço dos Mundos Aventura
A Centelha dos Deuses Aventura

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

A CASA DOS PLANOS	4	Tipos de Portais	55
Qual é o Ponto?	6	Chaves de Portal	56
Ouro e Glória	6	As Realidades da Impossibilidade	58
Senso de Admiração	6	Descrindo Sigil	58
Objetivos de Longo Prazo	6	Para Cima e Para Baixo	58
Tema	7	Dia e Noite	59
Filósofos com Clubes	8	Clima	59
Construindo no Tema da Facção	8	Vinha-Navalha e Vermes de Rua	59
Estruturando a Campanha	9	Materiais de Construção	61
Começando	10	Mantendo a Paz	61
Aventuras do 1º ao 3º Nível	10	A Donzela da Dor	62
Aventuras do 4º ao 7º Nível	11	Os Labirintos	63
Aventuras do 8º ao 10º Nível	11	O Dabus	63
Aventuras do 11º Nível e Além	12	O Código de Conduta	63
Lidando com Problemas	12	O Papel das Facções em Sigil	64
O Tamanho do Multiverso	12	O Athar	65
O "Felling" do Cenário de Campanha	12	Crentes da Criação	65
Golpe de Mega-Monstro	13	A Cabala Desolada	65
		A Patrulha da Perdição	65
		Os Falecidos	65
		Os Predestinados	65
		A Fraternidade da Ordem	66
		A Liga Livre	66
		O Harmonium	66
		Os Impiedosos	66
		A Liga Revolucionária	66
		O Sinal Único	66
		A Sociedade da Sensação	67
		A Ordem Transcendente	67
		Os Seguidores do Caos	67
		Fazendo e Gastando Dinheiro	69
		As Duas Pessoas Mais Importantes em Sigil	70
		Erin Darkflame Montgomery	70
		Duque Rowan Darkwood	72
A LEI DA TERRA	14	SIGIL SEM UM GUIA	74
As Terras de Fora: Uma Visão Geral	15	Alguns Serviços de Sigil	76
Tir na Og	16	Agências	76
As Norns	16	Factotums	76
Reino Minúsculo de Sheela	16	Liteiras	76
A Montanha dos Anões	16	Patrulhas do Harmonium	76
Pântano de Semuanya	16	Postilhões	76
Domínio(s) de Gzemnid e Ilsensine	17	Garoto Luzente	76
O Palácio do Julgamento	17	Especificidades de Negócios	77
Laboratório de Tvasutri	17	Tavernas	77
Patrimônio de Thoth	18	Estalagens	77
O Reino Hidden	18	Estábulos	77
O Mausoléu de Chronopsis	18	Mercados	77
O Tribunal da Luz	18	As Alas	78
Postulantes das Terras de Fora	19	A Ala da Donzela	79
Interpretando Postulantes	19	A Ala Inferior	81
Magia nas Terras de Fora	20	A Ala do Cortiço	82
Anéis no Anel	20	A Ala dos Eruditos	84
Chaves Mágicas das Terras de Fora	22	A Ala da Capela e a Ala do Mercado	88
Chaves de Poder das Terras de Fora	23	Início Rápido da Campanha	89
		Para o Preço de uma Rosa	89
		Espírito Mal Colocado	91
		Novas Magias	93
		Conhecendo a Gíria	95
ASPECTOS DAS TERRAS DE FORA	24		
Reinos	26		
Cidades	26		
Terreno Não Identificado	27		
Abreviações para Personagens do Mestre	28		
Autômata	28		
Bedlam	30		
As Cavernas do Pensamento	32		
O Tribunal da Luz	34		
Curst	35		
A Montanha dos Anões	36		
Glorium	40		
O Palácio do Julgamento	42		
Praga Mortal	45		
Caixa Torácica	46		
Xaos	50		
ENTRADA PARA SIGIL	52		
Portais de Sigil	54		

Poços de fogo fumegantes, montanhas de pura glória, túneis de vento gritante – nenhum miserável pode ficar ali por muito tempo e não serem espetados, assados, queimados ou simplesmente esmagados. Como é que um parvo deveria montar o seu pardieiro em lugares como estes? Ele não pode fazer isso e continuar vivendo, ou são pelo menos. Não, um indivíduo – mesmo o mais duro planar – precisa de um lugar tranquilo e seguro para chamar de lar. Baator e até Celestia definitivamente não são assim.

A CASA DOS PLANOS

É por isso que a maioria das pessoas – pelo menos aquelas que não são postulantes – fazem suas casas em Sigil ou em algum lugar nas Terras de Fora, também chamadas de Terras Próximas ou simplesmente “a Terra” pela maioria das pessoas. (Para o modo de pensar de um planar, um sujeito está em Sigil ou não. Nas Terras de Fora ele está perto de Sigil, portanto “Terras Próximas”. Indivíduos que atingem o Grande Anel estão

“fora da cidade”, enquanto aqueles que atravessaram o Astral para o Material Primário ou além estão simplesmente “fora de alcance” – tudo é apenas uma maneira de acompanhar as pessoas).

Há uma razão simples pela qual Sigil e as Terras Próximas são tão populares entre os planares. Em comparação com o resto do multiverso, as Terras de Fora (inclusive Sigil) são “normais”, os mais mortais de todos os Planos Exteriores, e talvez até os mais seguros. Isso porque o plano é mantido por poderes que limitam o poder da maioria das outras divindades. Não apenas isso, mas as divindades das Terras de Fora tendem a deixar as pessoas sozinhas também, provavelmente por causa de suas naturezas geralmente neutras. É claro que, se algum idiota maluco for e tentar sacudir um deles,

isso não significa que eles vão ignorá-lo. Como se não, os deuses vão esmagá-lo por seus métodos de trapaça. Ainda assim, um aspirado nas Terras

de Fora tem uma chance melhor de dar a chacota a eles do que em qualquer outro lugar nos Planos Exteriores.

Então, hey parvo – bem-vindo a casa!

PODEMOS DESCULPAR O FAZ DE QUE
VOCÊ MAIOU DUIS YUGLTHS
ANTES DE PERCEBER ONDEVOCÊ
ESTAVA, FORASTEIRO, MAS
VOCÊ PRONUNCIOU O NOME
DA NOSSA LIMPA CIDADE COM “SIJIL”,
NÃO “SIGIL”, E NÃO PODE
HAVER DESCULPA PARA ISSO!
— SUA HONRA RASHTINA TOLLIN
DOS GUVNERS

Antes de prosseguir com este livro, o Mestre deve primeiro ler o *Guia do Jogador para os Planos* e o *Guia do Mestre para os Planos*. Este texto em particular fornece uma base de campanha e algumas aventuras de início rápido para uma campanha de PLANESCAPE. Embora o material mal toque a maioria dos planos, esta base faz um começo viável para o Mestre construir, e todos os lugares que um aspirado poderia esperar explorar serão bem cobertos nos conjuntos de caixas e módulos de aventura que virão.

Sigil e Além é dividido em três seções. A primeira parte, chamada “A Lei da Terra”, descreve exatamente o que uma campanha de PLANESCAPE pode ser e como configura-la e executa-la. A segunda parte, chamada “Características das Terras de Fora”, descreve alguns dos lugares encon-

trados no plano central da verdadeira Neutralidade nos Planos Exteriores. A terceira parte, chamada “Porta de Entrada para Sigil”, prossegue longamente sobre o coração perverso daquele plano, a Cidade das Portas. A coisa toda termina com algumas sugestões de aventura e uma lista de termos que um sujeito provavelmente ouvirá e usará na Jaula e nos planos.

Com este livro, os Mestres não só entendem como uma campanha de PLANESCAPE pode ser executada, mas também obtêm as ferramentas para montar suas próprias configurações de campanha. Afinal, os planos são diferentes daqui e dali, e os Mestres não podem esperar executá-los como qualquer outra campanha antiga. Faça isso e por que se incomodar? Um bom Mestre quer que os planos sejam uma experiência memorável, não mais da velha mesmice.

A maioria das coisas mais poderosas do universo de AD&D faz suas casas nos planos, então é muito fácil chegar a uma aventura inesquecível — enviar os pobres personagens para o último buraco de Baator ou para a camada mais escura do Abismo e observar quão rápido eles concordarão. Agora, os jogadores provavelmente se lembrarão bem de uma aventura em que o velho Demogorgon mastigou seu grupo e o cuspiu (o que ele deveria fazer se fosse jogado corretamente), mas eles não esperam trazer seus personagens premiados de volta do front? Esse tipo de caos é memorável, mas não é bom se personagens com vontade de sobreviver têm que ser arrastados pela campanha, chutando, gritando e sangrando muito durante todo o percurso. Memorável significa diversão, intrigante e emocionante, não apenas mortal.

Claro, é mais fácil dizer isso a um Mestre do que fazê-lo. Então, no espírito de contar, aqui estão algumas coisas que facilitarão o trabalho.



QUAL É O PONTO?

O *Guia do Mestre para os Planos* falou sobre o tom dos planos, a sensação fornecida pelos personagens únicos do cenário de PLANESCAPE. O tom é importante e ajuda muito a tornar a campanha memorável, mas não é suficiente. Todo o estilo e nenhuma substância deixa o mundo da campanha oco — rico com sabor rápido, mas sem a satisfação total do conteúdo real. O primeiro passo para uma campanha memorável é conhecer as

metas e os propósitos para se aventurar no cenário de PLANESCAPE.

Hã? O que isso tem a ver com a execução de uma boa campanha?

Bem, se um Mestre sabe ou não, todo mundo de campanha tem objetivos embutidos para os personagens dos jogadores. Faça esta pergunta antes de fazer qualquer outra coisa: “O que os personagens dos jogadores estão tentando realizar?” A resposta afeta toda a maneira como a campanha é executada.

OURO E GLÓRIA

Essa é uma das motivações mais básicas da campanha: os personagens querem ficar ricos em tesouros e níveis, e as aventuras são maneiras de obter os dois. No nível mais básico dessa abordagem, os personagens entram em masmorras onde grandes quantidades de tesouro são guardadas por vários monstros e afastam a primeira da segunda.

Agora, não há nada de errado com essa ideia básica, mas em uma campanha de PLANESCAPE (como muitas outras campanhas) há certos problemas de lógica. Simplesmente conspirando para explorar (pilhar, roubar, limpar, etc.) o Tribunal da Luz de Shekinester estraga o tom do jogo, que o Mestre deve cuidadosamente estimular. A maioria dos tesouros é propriedade de coisas que têm mais direito a eles do que os personagens, e usando magias maravilhosas simplesmente como isca de

aventureiro, barateia seu valor para a campanha e para os jogadores, que passam a considerá-lo mero “inventário”. Enquanto isso, aventurar-se apenas para avançar — com absolutamente nenhum outro objetivo — rouba do cenário de PLANESCAPE o senso de admiração que preenche o universo bizarro dos planos. Então, enquanto o avanço fornece recompensa, ele não torna uma aventura memorável.

SENSE DE ADMIRAÇÃO

Ok, qual o significado da maravilha e majestade dos planos? Isso é motivo suficiente para se aventurar? Certamente os planos têm mais do que sua parcela de paisagens estranhas, cidades fantasiosas e personalidades bizarras. Certamente descrições coloridas do Mestre, juntamente com uma imaginação irrestrita, vão criar muitas cenas memoráveis para os jogadores.

Mas isso é tudo: apenas *cenos* e *cenos* não são uma aventura. Personagens dos jogadores normalmente não se preocupam em ver uma paisagem estranha ou visitar uma cidade só porque é diferente. Eles ainda precisam de outro objetivo para amarrar tudo.

Então, onde isso está tão longe? Dinheiro e níveis proporcionam a recompensa, e um sentimento de admiração faz o cenário se destacar, mas o que é necessário é um objetivo de longo prazo para unir tudo isso.

OBJETIVOS DE LONGO PRAZO

Então, dê a uma aventura um objetivo amplo e o problema está resolvido, certo? Sem dúvida, toda aventura ou campanha deve ter algum tipo de objetivo, apenas para deixar os personagens saberem quando terminarem. Obter tesouros e níveis é um objetivo, embora não seja uma base sólida para um enredo decente. Um objetivo adequado deve configurar o enredo. “Plante esta rosa na 435ª camada do Abismo” é um objetivo claro, e um enredo pode crescer rapidamente em torno dele: Como os personagens chegarão lá? Quem quer pará-los? O que acontece se eles tiverem sucesso ou falhar? O que vai acontecer ao longo do caminho?

O Mestre responde a essas perguntas e constrói uma aventura enquan-

to os jogadores têm um objetivo claro para seus personagens realizarem. Perguntando mais uma vez, o problema está resolvido, certo?

Talvez, talvez não. Um objetivo pode responder à pergunta sobre *o que* os personagens estão fazendo para uma aventura, mas responde *por quê?* Por que plantar uma rosa no Abismo em primeiro lugar? O que isso faz? Por que os personagens deveriam se importar? Sim, os personagens podem ganhar experiência e dinheiro. Sim, eles podem ter um tempo memorável atravessando a paisagem horrenda do Abismo. E sim, eles podem voltar vivos e ser capazes de dizer: “Nós fizemos isso”, mas eles ainda precisam de um motivo para se importar, um *tema* que explique suas aventuras e dê sentido a seus esforços.

TEMA

Plante uma rosa, ganhe um tesouro, visite lugares estranhos — por quê? O que é um personagem fazendo todas essas coisas? Quando o mestre pode responder a essa pergunta, ele tem o que é preciso para tornar uma campanha memorável. Não memorável em cenas pequenas e interessantes ou em uma aventura bem planejada, mas a coisa toda — o *porquê* dessa cidade existir, o *motivo* pelo qual eles carregam uma rosa e o *motivo* pelo qual é importante que os personagens continuem tentando. Com um bom tema, os jogadores fazem mais do que apenas aventura — eles embarcam em uma campanha e se preocupam com o papel que seus personagens têm nela. Os jogadores não se lembram apenas do lugar estranho que seus personagens visitaram, mas também da razão pela qual eles foram até lá.

Então, o que é um tema típico aqui? Bem, uma campanha de PLANESCAPE é sobre crenças: ideias, filosofias morais e atitudes. Para as pessoas que estão nos planos, o significado do multiverso não é uma questão abstrata — é uma coisa concreta que fará a diferença na forma de tudo que eles conhecem e experimentam.

Então, a questão é: “O que os personagens dos jogadores estão tentando realizar?” e as respostas possíveis são “ouro e glória, senso de admiração, objetivos de longo prazo” e “tema”. Mas é uma treta de uma pergunta, parvo — a verdadeira toada é “todos os itens acima”. Coisa boa, então, que os planos — Exterior, Interior e tudo entre eles — estão carregados com todas essas coisas e muito mais. Para tornar as coisas realmente interessantes, mestres sérios podem pensar em caças ao tesouro secundárias, maravilhas, missões e temas para filtrar a campanha em andamento, para que os jogadores tenham mais opções, histórias mais envolvidas para interpretar e mais divertidas.



FILÓSOFOS COM CLUBES

O primevo em média provavelmente será um pouco levado de volta pelo entusiasmo das facções nos Planos Exteriores. No Plano Material



Primário, a filosofia é apenas a maneira de uma pessoa ver as coisas. Aqui está a verdadeira toada, e preste atenção, parvo: *Toda essa atenção à ideologia é importante porque pode realmente fazer com que as fronteiras dos planos mudem!* Se um número suficiente de pessoas em uma cidade tiver uma crença contrária ao resto do plano, essa cidade vai se afastar para outro plano, escapando das garras de uma realidade para se juntar a outra. Para colocar de outra forma, se um número suficiente de pessoas fora do reino de um poder começar a subscrever as crenças desse poder, então seu reino vai se expandir para incluí-las.

Isso significa que qualquer lugar nos Planos Exteriores poderia tornar-se parte de algum outro lugar.

No que um miserável acredita, então — a lei, o caos, o bem e o mal — influencia diretamente o multiverso. Filosofia é mais do que apenas falar, filosofia é ação. Assim, os Planos Exteriores são o local de uma luta sem fim pelos corações e mentes de todos neles.

Pense nisso, parvo. A Guerra Sangrenta é mais do que uma batalha irracional de extermínio entre demônios. É uma guerra estabelecida num único Plano Inferior unificado. Para o pensamento de um demônio, aqueles que não podem ser persuadidos a seu ponto de vista devem ser eliminados, inseridos no registro, e assim a Guerra continua. Na mesma linha, as facções em Sigil não estão lá apenas porque é conveniente; Cada um deles está tentando influenciar a cidade ao ponto de vista deles. Se o fizerem, toda a Jaula desaparecerá em algum outro plano. (É por isso que a Donzela da Dor não é apenas uma figura — ela é a âncora de Sigil contra o resto do multiverso.)

Tudo isso significa algo para os personagens dos jogadores também. Isso significa que suas ações às vezes podem mudar a face dos planos. Envolvendo-se com a política filosófica — por exemplo, frustrando ou apoiando o golpe de uma facção em uma cidade fronteira — eles podem impedir que o burgo fique à beira ou dar-lhe o empurrão final, enviando-o para outro plano. Quando


eles escolhem, eles fazem a diferença que uma pessoa pode ver e conhecer.

Então, como é esse trabalho em jogo? Bem, primeiro, isso dá um novo conjunto de dentes à velha frase “um choque de ideias”. O bem, o mal, a neutralidade, a lei e o caos estão todos tentando ganhar novas terras e novos adeptos às custas de todos os outros, enquanto tentam agarrar-se ao que têm. Quando dois prócers começam a debater em Sigil, pode-se simplesmente decidir que o outro é perigoso demais e acertá-lo, prendê-lo, humilhá-lo publicamente, emoldurá-lo, matá-lo ou contratar aventureiros para obter os bens dele. Não é porque os prócers pessoalmente não gostam um do outro, é porque esta é uma campanha onde as ideias têm poder real. Isso é um choque de ideias, estilo planar. Como diz a manchete, os prócers são “filósofos com clubes”.

CONSTRUINDO NO TEMA DA FACÇÃO

Assim, um tema de campanha de PLANESCAPE é uma verdadeira batalha de ideias, onde pontos de argumentação podem ser ganhos ou perdidos com resultados tangíveis. Tudo bem, mas o que isso significa para os personagens dos jogadores e suas aventuras? Bem, a maioria dos jogadores descobrirá que eles gostam das perspectivas e atitudes de uma ou várias facções. Mesmo que seus personagens sejam primevos verdes, frescos do Plano Material Primário, eles ainda podem se juntar a qualquer facção depois de aprender um pouco sobre as escolhas e encontrar alguns recrutadores, contanto que o resto do grupo possa tolerar essas escolhas. Isso leva a um papel mais entusiástico — há uma facção para todos, e os resultados de suas convicções podem ter efeitos “reais” nos próprios planos. Com isso dito, um tema ideal no qual





construir uma campanha é a noção de que “as crenças dos personagens do jogador podem fazer uma diferença real — suas ações baseadas nessas ideias podem parar ou facilitar o avanço do mal ou do caos (ou bem ou lei)”. Ser de um alinhamento particular e pertencer a uma facção tem um propósito: eles deixam os personagens *fazerem* algo. Eles dão aos personagens algo concreto para lutar a favor ou contra.

Já que qualquer lugar onde os personagens se encaixam pode mudar, há muito a se defender. Com todas essas facções, demônios e poderes por aí, há muitos inimigos para se proteger. A ameaça nem sempre é constante; às vezes, os personagens podem ter que se opor a um assalto total dos demônios, mas em outros momentos eles podem ter que de alguma forma combater as sutis persuasões de um poder hostil. O inimigo nem sempre é o mesmo — é bem claro o que precisa ser feito quando os demônios atacam, mas o que um vândalo poderia fazer quando um *bom* poder começa a caçar no terreno de outro? Claro, os inimigos também são vulneráveis. Se o mal pode roubar um bom território, o bem pode retribuir o favor.

Uma coisa legal sobre esse tema é que muitas vezes há um jeito dos jogadores entrarem na ofensiva e ferirem o inimigo sem tirar uma gota de sangue. Por exemplo, os personagens podem ser apenas influentes o suficiente para fazer pender a balança e puxar alguma aldeia no Cárceri através da fronteira para as Terras de Fora. Suas crenças postas em ação podem ser suficientes para enfraquecer o domínio de um senhor de tanarri em uma cidade no Abismo. Essa batalha de crenças nunca terminará, mas não é fútil. É como a vida, e a maioria das pessoas não considera passar outro dia fútil. O melhor de tudo, não precisa terminar. Não vai haver uma grande batalha que torne toda a campanha finita, para não mencionar inútil.

O tema pode ser também uma questão de fundo e de circunstâncias do dia-a-dia. Esse pensamento é importante. *Nem* toda aventura tem que ser sobre a luta de ideias. Às vezes, personagens dos jogadores vão se aventurar por dinheiro, experiência, maravilha ou pelo objetivo de curto prazo. Boa! Variedade é importante. Se uma pessoa não come nada além de batatas cozidas e carne assada todos os dias, mais cedo ou mais tarde ele vai se cansar de batatas cozidas e carne assada. Se toda aventura é sobre modelar os planos, mais cedo ou mais tarde o jogador vai ansiar por uma



pausa. A variedade é verdadeiramente o tempero da interpretação de papéis.

Os Mestres tomam nota: o restante deste livro é cheio de ganchos de aventura que dependem da interação das facções. O dicionário geográfico das Terras de Fora e a seção sobre Sigil estão cheios de aventuras e ideias para mais explorações. Se um mestre fica preso por ideias, ele sempre pode folhear essas páginas e ver o que desperta seu interesse. Veja a página 64 para informações sobre os papéis das facções em Sigil.

ES+RU+URANDΘ A CAMPANHA

Conhecer o tema e o tom do cenário de PLANESCAPE ainda não garante uma campanha maravilhosa. Ainda há muitas porcas e parafusos para trabalhar. O tema é como uma planta para uma casa: é bom olhar, mas não vai sair na chuva. Um modelo é tão bom quanto a casa que constrói, e um tema é tão bom quanto a campanha que é executada. Para esse fim, aqui estão algumas dicas práticas para ajudar a tornar o jogo mais fácil e emocionante.



É MELHOR QUE ALGUMAS
PESSOAS ES+EJAM
ACΘRRENTADAS
DΘ QUE LIVRES.
VΘCÊ, POR EXEMPLO.
— TALL TALLY DOS
IMPIEDΘS



COMECANDO

Embora os jogadores (em ambos os lados da divisória do Mestre) não pensem muito, um bom grupo de personagens dos jogadores é a chave essencial para qualquer campanha. Para ser honesto, os jogadores não devem poder escolher coisas como classe, alinhamento, raça e facção a toa. Em vez disso, eles devem ser guiados em escolhas que os mantenham felizes e sirvam às necessidades gerais do grupo. Isso é especialmente verdadeiro ao escolher facções e alinhamentos na campanha de PLANESCAPE.

Encare isso, parvo. Nem todas essas facções vão se dar bem. Misturar personagens dos Seguidores do Caos e Harmonium é uma receita segura para problemas. Eles vão passar mais tempo trocando ideias uns com os outros do

que se aventurando — se eles não o fizerem, eles não estão desempenhando seus papéis. Certa quantidade de fricção partidária é boa, já que mantém todos acordados e criativos, mas a diversão é demais para todos. Quando os jogadores escolhem facções, lembre-os de olhar para os aliados e inimigos que os acompanham. Se o grupo se dividir entre amigos e inimigos, haverá um problema. Incentive os jogadores a mudar de facção até que cerca de 75% ou mais da parte pertença a grupos aliados ou neutros entre si.

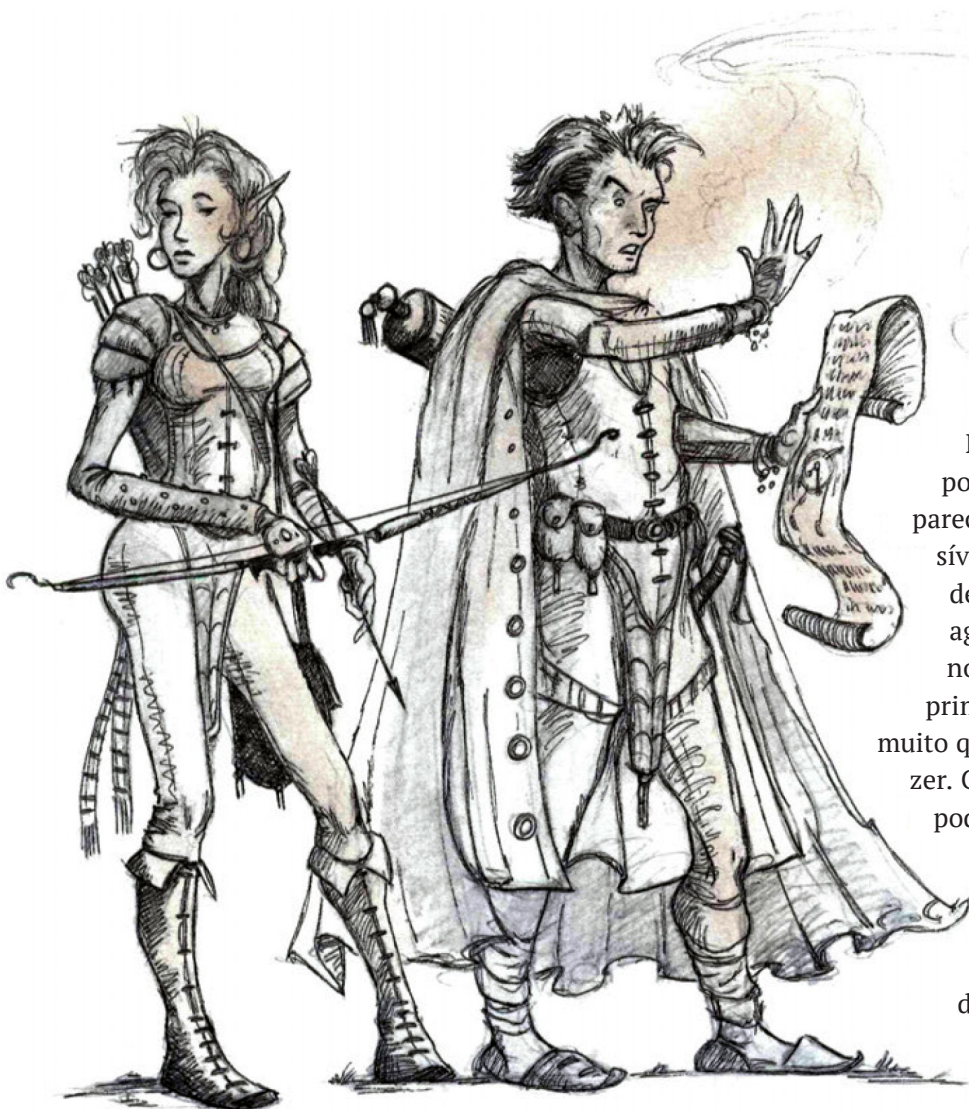
Depois de escolherem suas facções, ajude a criar um motivo para os personagens trabalharem em grupo. Uma primeira aventura pode criar uma situação em que todos encontrem e descubram um propósito comum. Se o Mestre não tiver isso planejado, ele pode dar o trabalho aos jogadores. Deixe-os chegar ao fundo do seu grupo. O resultado geralmente é mais interessante e faz com que os jogadores se sintam mais envolvidos.

Finalmente, o Mestre tem que assumir que os personagens que cresceram nos planos conhecem a escuridão das coisas. É para isso que serve o *Guia dos Jogadores para os Planos*.

Incentive os jogadores, particularmente aqueles com personagens planares, a lê-lo. Isso economizará muito tempo para explicar as coisas mais tarde.

AVENTURAS DO 1º A 3º NÍVEL

No começo, os personagens não têm muitos pontos de vida ou muita magia, então pode parecer que se aventurar nos planos é impossível. É fácil supor que apenas os poderosos destruidores têm uma chance por aí — até agora, a maioria dos jogadores só via os planos através dos olhos dos mais poderosos primevos. Bem, esse não é o caso, parvo. Há muito que personagens de baixo nível podem fazer. Claro, os personagens dos jogadores não podem enfrentar tanar'ri e seus semelhantes em batalha e esperar viver, mas isso não é diferente de lutar contra dragões em uma campanha no Material Primário — os aventureiros verdes que desejam viver um pouco evitam o covil de ossos onde o mais poderoso vândalo da cidade se perdeu na semana passada. Nesses níveis, é uma boa ideia manter



os personagens próximos de casa.

Felizmente, há muita aventura em Sigil. Ruelas, o subsolo, as favelas e até os Labirintos são todos bons lugares para os inexperientes explorarem. Aventuras curtas e simples para os outros planos, pesadas no role-playing e leves no combate, podem dar aos novos personagens um sabor agradável da variedade que o multiverso oferece. Além disso, os jogadores precisam de tempo para aprender as diferentes facções, quem está no comando e quem é uma ameaça. Enquanto isso, o Mestre pode usar os visitantes de Sigil para dar aos personagens uma sensação dos outros planos. Talvez eles possam até lidar com um mercenário yugoloth dos Planos Inferiores ou um einheriar dos Planos Superiores, nem que seja para ter uma noção dos desafios futuros.

AVENTURAS D⊕ 4º A⊕ 7º NÍVEL

Até agora os personagens têm níveis suficientes, magias, pontos de vida e recursos para sair do ninho e explorar as Terras de Fora. Há muito o que fazer lá fora, evitar que as cidades-portais deslizem para outros planos, lidar com proclamados de baatezu e tanar'ri e (é claro) procurar maravilhas e riquezas.

Os personagens provavelmente ainda não estão prontos para enfrentar os inimigos em combate, pelo menos não até atingirem a faixa superior desses níveis. No entanto, o Mestre pode permitir que o grupo vá além da relativa segurança de Sigil e estabeleça um posto permanente em algum lugar nas Terras de Fora.

Uma boa série de aventuras nessa faixa de níveis pode começar a testar as crenças dos personagens dos jogadores, assim como a dedicação às facções e alinhamentos deles. Nos níveis mais baixos, é muito cedo — os pobres miseráveis ainda não desenvolveram personalidades planares. Mas agora é um

bom momento para lançá-los em dilemas morais, aventuras onde a linha de facção entre o certo e o errado é cinza. O Mestre deve encorajar ativamente o grupo a representar o papel. As soluções dos personagens dos jogadores, baseadas em suas filosofias, construirão personalidades mais interessantes e fornecerão ao Mestre material rico para aventuras posteriores.

AVENTURAS D⊕ 8º A⊕ 10º NÍVEL

Até agora, os personagens estão prontos para decidir seus próprios destinos e realmente explorar os outros planos. Neste ponto, o trabalho do Mestre é menos necessário para criar aventuras específicas — aquelas com início, meio e fim absolutos — do que configurar um problema e introduzir os atores no jogo. As escolhas dos personagens dos jogadores determinarão mais ativamente o curso da trama, e talvez até mudem a forma de uma pequena parte dos planos.

Os personagens dos jogadores podem querer se envolver mais com a política de facções e assumir mais responsabilidade pelos eventos. Eles entendem mais do que está



acontecendo ao redor deles, e eles já tiveram suas personalidades bem testadas, então é natural que eles ganhem a atenção dos poderes. Não é como se os poderes fossem arrancá-los e dar-lhes grandes habilidades, ou esmagá-los como insetos também. Em vez disso, os personagens dos jogadores começam a obter “empregos” temporários como capangas de proclamados desse poder ou que, junto com tentações e ofertas de poderes concorrentes...

AVENTURAS DO IIº NÍVEL E ALÉM

Tendo sobrevivido a tudo o mais, os personagens dos jogadores devem estar prontos para assumir a responsabilidade real de suas próprias vidas. O que acontece agora é mais uma questão de desejos dos jogadores e histórico anterior na campanha. Os personagens podem se tornar proclamados de pleno direito ou tentar encontrar um baronato próprio. Um deles pode tentar se tornar um prócer e mudar a forma do multiverso. Os magos podem tentar criar seus próprios semiplanos no Etéreo. É até possível que alguns personagens possam aspirar a poderes menores. Nesse caso, eles ainda têm um longo caminho a percorrer e muitas aventuras para realizar, mas as grandes oportunidades diante deles devem ser muito estimulantes.

LIDANDO COM PROBLEMAS

Campanhas são como amor verdadeiro — o curso de nenhum dos dois nunca foi tranquilo. Os problemas ocorrerão porque o problema *sempre* ocorre, não importa o quanto a campanha seja bem gerenciada. A maioria são as mesmas coisas que atormentam todas as campanhas: feudos de personagens, falta de novas ideias, muita magia, muito tesouro, e assim por diante. No entanto, existem alguns problemas que são particularmente exclusivos para uma campanha de PLANESCAPE.

⊕ TAMANHO DO MULTIVERSO ⊕

Vale a pena repetir: O multiverso é um lugar grande! Malabarismo, literalmente, várias dúzias de universos podem facilmente se tornar mais trabalhos do que um Mestre pode manipular. Há muitos planos e muitas opções, então a solução rápida é limitá-los arbitrariamente, que é o que servem os portões, canais e portais. O Mestre controla todas essas coisas, então ele ou ela pode abrir e fechar áreas dos planos conforme necessário. Se os personagens não são fortes o suficiente para lidar com uma aventura no Abismo, não lhes dê uma porta para o Abismo! Se o Mestre não preparou nenhum detalhe sobre Celestia, então não precisa haver nenhum caminho para isso. Quando o Mestre e os personagens dos jogadores estiverem prontos, os caminhos podem ser encontrados de repente.

Mesmo dentro de um único plano, as distâncias podem ser vastas e parecerem impraticáveis. Passar de Glorium para Curst a pé parece que levaria uma eternidade (veja o mapa das Terras de Fora), mas não é necessário. Em primeiro lugar, os dias de viagem podem ser reduzidos a uma única frase: “Você cavalga em um borrão mistificador com a estranha caravana planar por três semanas antes de chegar a Curst”. Em segundo lugar, o Mestre pode sempre abrir mais portas em Sigil, para convenientemente fechar os personagens de um ponto para outro. *Lembre-se, esses atalhos transplanares servem para cortar as partes chatas de qualquer aventura, não para dar aos jogadores uma saída fácil!*

⊕ “FELLING” DO CENÁRIO DE CAMPANHA

No cenário de PLANESCAPE, a atitude é tangível! Atitude exige mais role-playing por ambos os jogadores e Mestres. Infelizmente, alguns jogadores ou lutam miseravelmente ou nem se importam em entrar em seus papéis. Se eles não desempenham o papel, então muito do que faz um jogo de PLANESCAPE divertido e interessante desaparece.

Primeiro, não critique os jogadores quando isso acontecer. A dramatização começa com o Mestre. Certifique-se de que o tom — a arrogância, o cinismo e até mesmo a gíria — está se espalhando. Jogue com os PdMs com gosto e estilo. Ao ver a atitude em ação, os jogadores perceberão como as partes devem ser tocadas. Se um jogador ainda não o estiver recebendo, incentive-o a rever suas escolhas de facção, classe, raça e alinhamento. Às vezes, um jogador escolhe isso sem entender como interpretar o papel. Na maioria das vezes o jogador cresce no papel, mas às vezes os ele-

mentos simplesmente não batem. Se houver uma escolha melhor, o Mestre provavelmente deve deixar o jogador mudar. Claro que isso quebra as regras, mas o Mestre sempre tem o direito de fazer isso, e o jogo é uma experiência de aprendizado.

Às vezes os jogadores (e Mestres) simplesmente não entendem a interpretação de papéis. Eles entenderam a mecânica dos dados rolando, as classes de personagens, as magias e tudo mais, mas não o salto de criar uma parte como um ator em uma peça ou filme. Um bom Mestre pode ajudar esses jogadores, e eles vão pegar o jeito mais cedo ou mais tarde. Coloque o grupo em situações em que ele decide as coisas com base em seus alinhamentos e facções, situações em que mágicas e armas não o cortam. Lembre-os de pensar como pessoas dos Desolados, Primorosos, Signatários, Leais e Bons ou o que for. Faça com que descrevam coisas que seu personagem possa gostar e não gostar. Gradualmente, suas escolhas se tornarão parte do que eles podem entender e interpretar.

GOLPE DE MEGA-MONSTR

“Ei, os planos são as casas dos deuses, demônios realmente poderosos e monstros como não podemos imaginar, então vamos sair e matá-los!”

Isso é um problema, parvo. Uma campanha de PLANESCAPE não é sobre espancar Thor e aceitar seu trabalho, ou sobre a eliminação de todos os baatezu que existem. Não é uma viagem de poder, onde personagens supostamente lutam contra os seres mais duros, piores e maiores. Se o Mestre está executando a campanha dessa maneira, ele errou o alvo. Volte e leia as seções sobre o tom e sinta-o novamente.

É claro que o Mestre pode estar executando uma ótima campanha e ainda ter jogadores que estão no modo de matar tudo à vista. É difícil lidar com isso — esses tipos normalmente atacam todos com quem devem falar antes que uma situação de role-playing possa se desenvolver. É quando é hora de usar a arrogância e o poder dos planos para colocar esses parvos de cabeça-oca em seu lugar. Miseráveis valentões rapidamente atraem a atenção de agressores hostis ao redor deles — quando um indivíduo anda e fala muito alto em um lugar onde as atitudes moldam o universo, há sempre desafiantes ansiosos para derrubar um indivíduo. E não importa quão grandes e ruins sejam os encrenqueiros, haverá alguém ou algo mais difícil na próxima curva — especialmente nos planos, onde os próprios poderes estão mais à mão do que um parvo possa pensar. Lembre-se, um poder maior em seu território pode fa-

zer qualquer coisa que o Mestre queira. Quando isso acontece, não há como vencer um desses seres se o ser realmente quiser vencer.

Se os personagens dos jogadores são um pouco felizes, a melhor solução é colocá-los em situações em que lutar e matar não funcione. Sua tarefa poderia ser forjar a paz entre os habitantes de dois planos bons ou negociar a libertação de prisioneiros mantidos pelo baatezu. O Mestre deve se manter nisso até que se acostume a jogar de fato e não apenas jogar dados.

Se os personagens são realmente sanguinários e simplesmente não mudam, há ainda outra estratégia: talvez a única coisa mais cruel do que matar personagens dos jogadores seja ignorá-los. Coloque-os em posições em que suas vítimas sejam ou muito poderosas ou inacessíveis demais para machucar. À medida que os personagens dos jogadores atacam inutilmente o inimigo declarado, ele simplesmente boceja e sai da área, em busca de uma companhia mais interessante. Quando eles descobrem que não podem matar seus inimigos, não podem nem se incomodar com suas melhores jogadas, os personagens dos jogadores eventualmente terão que procurar outras maneiras de obter resultados. Isso só poderia empurrá-los para a interpretação de papéis. É um método indireto, mas os jogadores precisam aprender que seus personagens não podem matar tudo à vista.

ELES VÃO DAR O NÓ A ELE
SE ELE NÃO PAGAR A
MÚSICA — BEM, NA VERDADE
ELES NÃO VÃO DAR-LHE O
NÓ; ELES VÃO COLOCÁ-LO
EM VOLTA DO SEU PESCOÇO
— EXCETO QUE ELE NÃO
TENHA PESCOÇO, ENÃO ELES
PODEM TER QUE DAR A ELE A
CORDA DE QUALQUER JEITO
— QUE TIPO DE MÚSICA
ELE ESTAVA
ESCUHANDO. AFINAL?
— NÓHU, UM SEGUIDOR DO
CAOS, NO JULGAMENTO
DE UM AMIGO

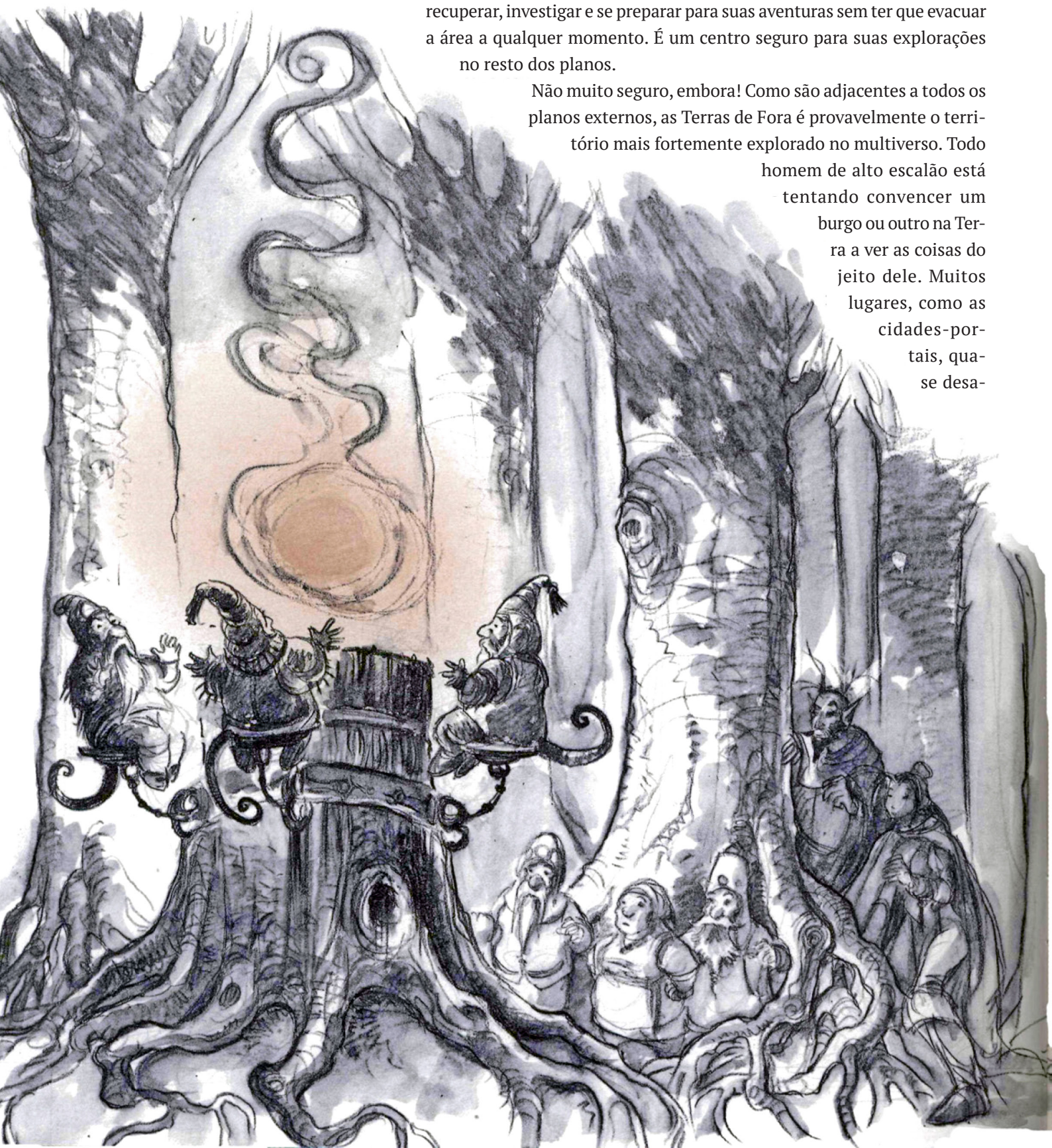
A LEI DA TERRA

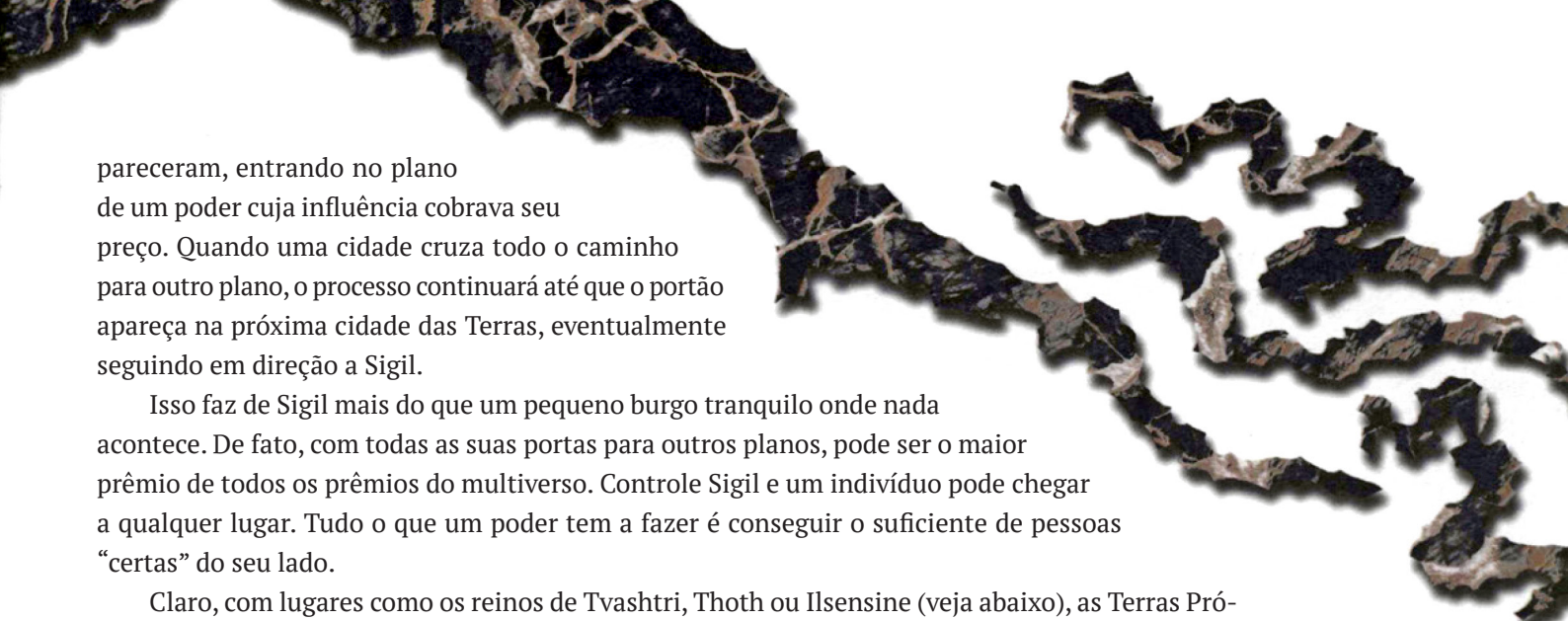
As Terras de Fora são o que os trouxas se referem como o Plano da Oposição Concordante — um bocado, para dizer o mínimo. Qualquer

que seja o nome que um miserável chame isto, não é o plano mais selvagem, mais estranho ou mais hostil do multiverso, que é precisamente a razão pela qual ele faz uma boa base de campanha. Pense nisso como o feudo fronteiriço quase pacificado encontrado em muitas campanhas do Material Primário. Aqui é um lugar onde os personagens podem descansar, se recuperar, investigar e se preparar para suas aventuras sem ter que evacuar a área a qualquer momento. É um centro seguro para suas explorações no resto dos planos.

Não muito seguro, embora! Como são adjacentes a todos os planos externos, as Terras de Fora é provavelmente o território mais fortemente explorado no multiverso. Todo

homem de alto escalão está tentando convencer um burgo ou outro na Terra a ver as coisas do jeito dele. Muitos lugares, como as cidades-portais, quase desa-





pareceram, entrando no plano de um poder cuja influência cobrava seu preço. Quando uma cidade cruza todo o caminho para outro plano, o processo continuará até que o portão apareça na próxima cidade das Terras, eventualmente seguindo em direção a Sigil.

Isso faz de Sigil mais do que um pequeno burgo tranquilo onde nada acontece. De fato, com todas as suas portas para outros planos, pode ser o maior prêmio de todos os prêmios do multiverso. Controle Sigil e um indivíduo pode chegar a qualquer lugar. Tudo o que um poder tem a fazer é conseguir o suficiente de pessoas “certas” do seu lado.

Claro, com lugares como os reinos de Tvashtri, Thoth ou Ilsensine (veja abaixo), as Terras Próximas também não são exatamente maçantes. Deixe a relativa serenidade dos pomares de Sheela Peryroyl e um aspirado pode ser pego nos intermináveis corredores de julgamento de Yen-Wang-Yeh ou no vil covil de Gzemnid.

Mesmo quando um parvo conhece seus postulantes locais, ainda há muitos estrangeiros para tornar sua vida um inferno. As Terras de Fora são um ponto de encontro para quase todo o resto dos planos, e muitos deles parecem pensar que é apenas uma extensão do seu próprio território. Automata (página 28), Bedlam (página 30), Curst (página 35), Glorium (página 40), Praga Mortal (página 45), Caixa Torácica (página 46), Xaos (página 50), e as outras cidades dentro do Grande Anel, assumem o caráter de seus planos adjacentes, o que contribui para uma vida emocionante.

AS TERRAS DE F⊕RA: UMA VISÃO GERAL

A ideia de um trouxa de que, sendo um plano de perfeita neutralidade, as Terras de Fora devem ser o lugar mais chato do mundo. É óbvio que eles não passaram um tempo lá, e eles certamente não tiveram que esfriar seus calcanhares no Astral por muito tempo — agora *isso* é chato! Claro, as Terras de Fora não têm os poços ardentes de Baator, a loucura uivante do Pandemônio, ou até mesmo a montanha brilhante de Celestia. As Terras são um pouco curtas em grandes paisagens espetaculares, mas não são chatas, parvo.

É *porque* o plano é neutro que o lugar é tão popular. Qualquer um com os meios pode vir aqui — essa é uma das propriedades do plano. Na maior parte do Grande Anel, um poder não pode entrar em um plano que não seja seu lar, mas nas Terras de Fora qualquer poder pode ir e vir como quiser. Isso não significa que pode fazer o que quiser, no entanto. Os poderes de visita respeitam os reinos dessas divindades nativas das Terras de Fora, e geralmente não podem entrar nelas sem permissão. Até mesmo postulantes de outros planos podem vir para cá, embora a maioria deles seja dos Planos Superiores (os guardas dos Planos Inferiores não gostam que seus prêmios se soltem).

Sigil está no coração do plano, equilibrado em uma espiral que desaparece no nada. Isso é importante: não há como ir das Terras de Fora ou de qualquer outro lugar para Sigil. *A Jaula APENAS pode ser alcançada através das muitas portas que se abrem para as ruas.*

Os reinos das Terras de Fora situam-se principalmente ao longo das bordas externas do plano, perto de portais que levam ao Grande Anel. Existem 13 reinos conhecidos e há rumores de mais, embora nenhum sangue os tenha encontrado. A maioria desses reinos são os domínios de poderes únicos, mas alguns são o lar de vários poderes relacionados. Cada reino adota o caráter de seu poder ou poderes dominantes. Os mais significativos ou mais conhecidos são descritos abaixo. Veja o mapa das Terras de Fora para identificar suas posições.

EU SEI QUE ESTE É ⊕ PORTÃO
PARA MECÂNUS, MAS
EU INAL⊕ ⊕U EXAL⊕
AN+ES DE ENFIAR MINHAS MÃ⊕S
NAS ENGRENAGENS?
— UM F⊕RAS+EIRO,
APRENDENDO
A S⊕MBRA
DE UM PORTAL

TIR NA OG

“A Terra da Juventude” é o maior dos reinos das Terras, e lar da maioria dos poderes do panteão celta: Daghdha, Diancecht, Goibhniu, Lugh, Manannan mac Lir, Morrigan e Oghma. O reino é dividido em áreas menores, onde poderes particulares são dominantes. Por exemplo, Mag Mell (Campo da Felicidade) é o domínio de Daghdha. Aqui as florestas são exuberantes e bem cuidadas, misturadas com campos de aveia, trigo e cevada. Pomares de maçãs e abrunhos parecem crescer com a mesma facilidade. Não há cidades em Tir na Og, apenas aldeias e propriedades isoladas. Os postulantes vivem em contentamento rural, apoiando-se principalmente na caça, na colheita e na tecelagem.

Em outra parte do reino estão as oficinas de Goibhniu, construídas nas bases de colinas expostas. Distante é Tir fo Thuinn, a Terra Sob as Ondas. Este é o domínio de Manannan mac Lir. Na superfície não há nada, mas abaixo das ondas há um reino inteiro habitado por postulantes que cultivam, criam animais e trabalham como se estivessem na superfície.

AS NORNS

Este reino pode ser alcançado apenas por cruzar um ambiente selvagem mais selvagem do que a maioria. É um reino minúsculo, mas que possui grande poder. Aqui, as Norns da tradição nórdica se amontoam entre as raízes do Yggdrasil. O dossel é tão denso que o reino é como uma grande caverna. Os poucos postulantes aqui são infelizes à espera de ouvir as Norns. Esses poderes se amontoam em volta do Poço de Urd para ler os destinos de homens e deuses. Às vezes um primevo ou um planar os consultarão, mas é um mau negócio aprender o futuro antes do tempo.

REINO MINÚSCULO DE SHEELA

Esta área é pequena; de fato, tudo a respeito é subdimensionado, como convém ao poder dos halflings. Não há cidades ou vilas aqui, apenas um único pomar extenso e uma grande fazenda halfling, parcialmente acima do solo, mas principalmente abaixo. Os postulantes aqui são todos halflings, cuidando do grande pomar e fazenda.

A MONTANHA DOS ANÕES

Assim nomeado para a raça de seus postulantes e seus poderes, este reino está sob a influência de Dugmaren Manto Brilhante, Dumathoin e Vergadain. Todo o reino toma a forma de uma gigantesca montanha rochosa. Os poderes não se interessam pela superfície da montanha, de modo que há postulantes aleatórios e assentamentos planares em sua encosta que têm pouco a ver com o reino. No interior, a montanha é perfurada por cavernas. Os mais próximos do pico são o domínio de Vergadain, que é notório por seus salões de jogos e casas de tesouro, como convém a um deus da sorte e da riqueza. Mais abaixo está o domínio de Dugmaren. Lá, as cavernas são uma desordem selvagem de fornos, forjas, fundições, aldeias e bibliotecas cheias de tomos esotéricos sobre metalurgia e outros ofícios de ferro. A parte mais profunda do reino é reivindicada por Dumathoin. Esta área não é nada além de cavernas e minas frias que se enrolam em grandes veios de minério. Há rumores de que os postulantes deste domínio passam seus dias e noites secretamente cantando as toadas que fazem as veias incharem e crescerem. Muito pouco é realmente fundido, pois os postulantes aqui valorizam o metal apenas em seu estado natural.

Os postulantes aqui são todos anões, se um sujeito não pudesse adivinhar, embora haja mais do que alguns desentendimentos com pessoas dos reinos de Gzemnid Ilsensine e outros na superfície. Veja a página 36 para mais informações sobre a Montanha dos Anões.

PÂNTANO DE SEMUANYA

A margem distante de Tir fo Thuinn mal se eleva acima do nível do mar, tornando-se um ninho para homens-lagarto e outros amantes de pântanos. Os postulantes encontrados aqui são verdadeiramente únicos: homens lagartos, todos. É um reino quase desértico, embora alguns planares de mentalidade independente, incluindo mais de um bandido desesperado, tenham estabelecido sua morada aqui.



DOMÍNIO(S) DE GZEMNID E ILSENSINE

Nenhum sangue sabe se esses dois poderes compartilham um reino ou se eles simplesmente não têm imaginação para tornar seus reinos diferentes. Ambos dominam cavernas que correm mais fundo do que o reino dos anões, e todos os túneis se fundem. As coisas sujas e perigosas devem perseguir os corredores, e a maioria dos críticos acredita que há portais secretos nos Planos Inferiores aqui. Certamente, os demônios mais sombrios dos Planos Inferiores residem nesses reinos quando os negócios os trazem para as Terras de Fora.

O reino de Gzemnid é um labirinto perigoso e mortal. Ilusões, distorções e encantos sutis predominam aqui para combinar com a natureza do deus observador. Não há assentamentos — um postulante tem que ir por conta própria, montando seu próprio ninho em algum lugar nas passagens. Os próprios postulantes são muito desagradáveis: alguns observadores e um bom número de ladrões.

O reino de Ilsensine é o mais perigoso dos dois. O deus illithid existe aqui apenas porque contradiz o Bem, o Mal, a Lei e o Caos. Os aventureiros planares não gostam de ir para lá porque o lugar pulsa com um zumbido estridente que arde na cabeça de um vândalo. Nem são bem vindos, já que o poder dominante prefere aqueles a quem pode controlar. Ainda assim, diz-se que aqui um aspirado pode aprender quase qualquer coisa que apareça em outro plano — se ele puder permanecer são por tempo suficiente para encontrar Ilsensine e fazer a pergunta. É bem possível que Ilsensine mantenha reinos em outros planos, ou que seja um deus-cérebro cujos neurônios fluem para os outros planos, muito parecido com as raízes de Yggdrasil. Veja as “Cavernas do Pensamento” na página 32, para mais informações sobre o reino de Ilsensine.

⊕ PALÁCIO DO JULGAMENTO ⊕

Este reino é um único palácio maciço, junto com suas burocracias apropriadas, celeiros, estábulos e palácios laterais. Todo o reino está encerrado em uma parede de tijolos vermelhos, patrulhada por postulantes vigilantes. Este é o reino de Yen-Wang-Yeh, juiz dos Dez Tribunais e rei dos Dezoito Infernos. Aqui, todos os postulantes sob a influência da Burocracia Celestial são recebidos, julgados e consignados a seus planos e domínios apropriados.

O Palácio do Julgamento é um caso único. Há canais para todos os domínios da Burocracia Celestial (o panteão dos altos escalões que se dizem Chineses): Aqueronte, Gehenna,



Mecânus, Celestia e o Plano Material Primário são apenas alguns.

Esses canos são usados para atirar postulantes junto aos seus lugares justamente merecidos (então, pense que os que estão nos Planos Inferiores se acostumem um pouco mais do que aqueles dos Planos Superiores). Portanto, os postulantes não são apenas postulantes das Terras de Fora. Se algum recém-morto cair sob a alçada da Burocracia Celestial, então ele tem que vir aqui primeiro, então há postulantes destinados a todos os planos que andam pelo Palácio. Aqueles que são julgados e designados para serem mantidos nas Terras de Fora geralmente terminam como funcionários e pequenos burocratas para toda a operação. O palácio é grande também. A toada é que há 9.001 quartos atrás de suas paredes. Provavelmente, o único ser que sabe com certeza é o próprio Yen-Wang-Yeh.

Veja a página 42 para mais informações sobre o Palácio do Julgamento.

LABORATÓRIO DE TVASHTRI

Este reino faz fronteira com a Montanha dos Anões. Um aspirado pode até confundi-lo com parte do domínio de Dugmaren Manto Brilhante. Parece uma oficina interminável cheia de colunas, canos, passarelas, dispositivos brilhantemente polidos de todos os tipos e pilhas de livros quase sem fim que desaparecem na escuridão. Bibliotecas estão presas ao lado de arsenais, forjas ao lado de cozinhas. É o reino de Tvashtri, deus do artifício e da ciência. Aqui, os postulantes passam seus dias inventando e construindo. A maioria é humana, mas há um bom número de gnomos trabalhando duro também. É o lugar para ir para o melhor equipamento que um aspirado poderia precisar, embora alguns digam que a magia é melhor em Tir na Og ou na Montanha dos Anões.

PA+RIMÔNIØ DE THØ+H

O reino de Thoth é grande. É uma coleção de várias aldeias e cidades que pontilham as margens do Ma'at, que se eleva do pântano de Semuanya e flui pelo reino de Thoth. Um vândalo tem que tomar cuidado com crocodilos e criaturas parecidas com crocodilos aqui. No centro do reino está Thebestys, a grande cidade de Thoth, e no seu centro está a Grande Biblioteca. Um aspirado deve encontrar a resposta para qualquer coisa aqui, se ele puder encontrar o pergaminho certo. Os postulantes são muito normais, vivendo vidas comuns ao longo do rio.

⊕ REINØ HIDDEN

É engraçado dizer que esse reino é bem conhecido, já que nenhum miserável pode parecer encontrá-lo. A maioria dos sangues acha que é realmente um semiplano de alguma forma ligado as Terras de Fora. Pelos relatos, é o lar da divindade gigante, Annam. A maioria dos contadores de histórias diz que é uma montanha completamente estéril

com uma única torre de cristal no topo. É onde Annam está sentado, rodeado por um planetário de mil peças do multiverso que gira em um tempo perfeito, ao redor dele. A maneira como eles dizem isso, ele é um deus solitário e triste, mas isso pode estar apenas um disfarce para o objetivo da história.

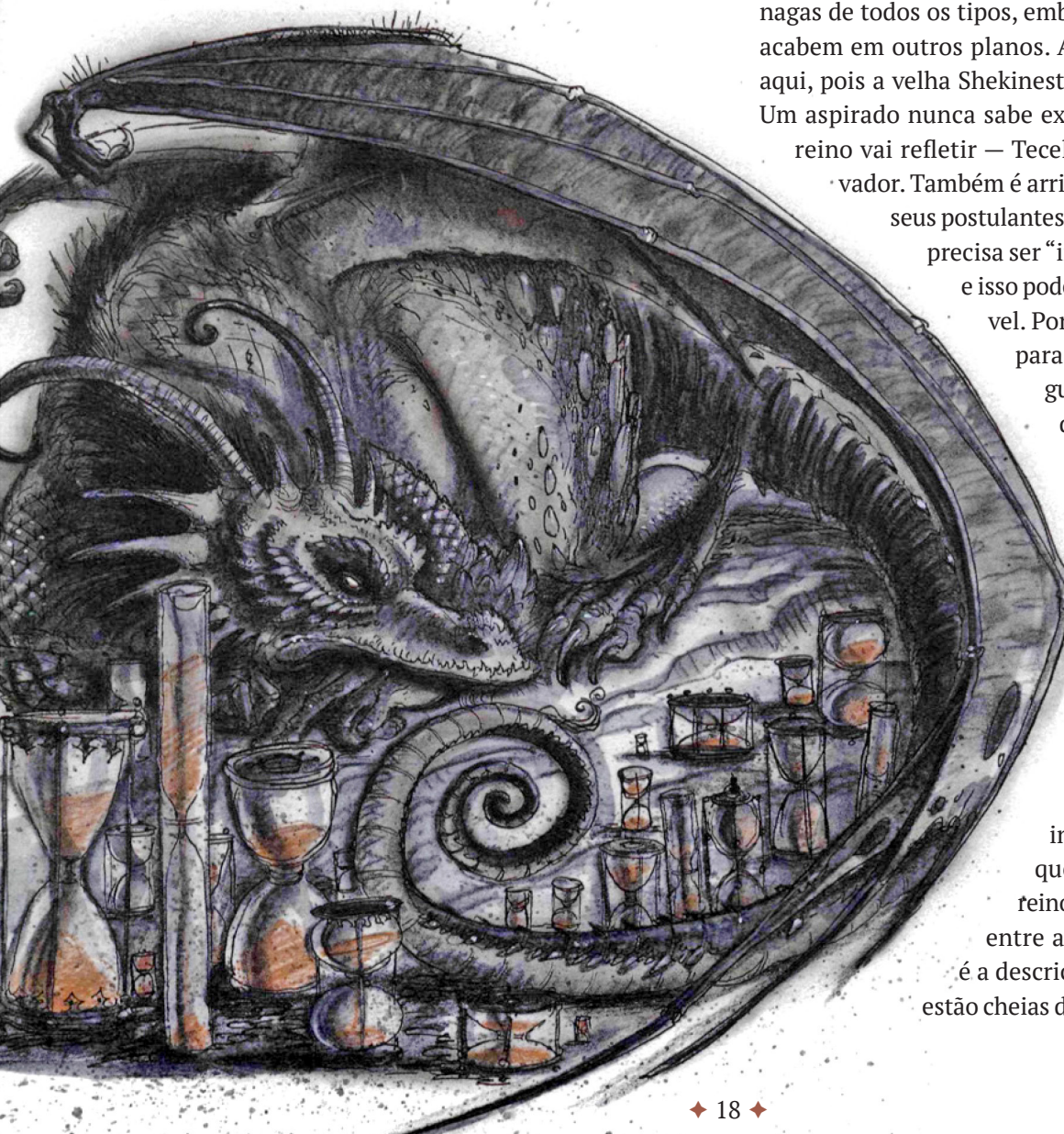
⊕ MAUSØLÉU DE CHRØNEPSIS

Este reino é compacto, já que não possui postulantes e apenas um habitante — Chronepsis, o deus dragão do destino. Seu reino é uma grande caverna nas montanhas perto da Montanha dos Anões. Aqui ele descansa, cercado por ampulhetas que lentamente driblam as areias da vida para cada dragão e dragão-parente do multiverso.

⊕ TRIBUNAL DA LUZ

Este é o reino de Shekinester, a deusa naga. É relativamente perto do Palácio do Julgamento. Seus postulantes são nagas de todos os tipos, embora os piores e os melhores acabem em outros planos. Apenas um cabeça-oca vem aqui, pois a velha Shekinester é um poder imprevisível. Um aspirado nunca sabe exatamente qual aspecto seu reino vai refletir — Tecelão, Capacitador ou Preservador. Também é arriscado ir ao seu reino porque seus postulantes podem decidir que um parvo precisa ser “iniciado” em algum mistério, e isso pode ser um processo desagradável. Por outro lado, há uma atração para esses mistérios, porque alguns dos parvos que retornam daqui têm um discernimento negativo a outros sangues. Veja a página 34 para mais informações.

Há mais reinos do que apenas estes nas Terras de Fora, mas a maioria deles é tão pequena que dificilmente conta, ou eles são tão bizarros que podem não fazer nenhum sentido para um indivíduo. Isso não quer dizer que toda a terra está cheia de reinos; também há espaços vazios entre as terras. Claro, “vazio” não é a descrição correta. Essas fronteiras estão cheias de vilas e cidades de planares,



e há muitos postulantes amaldiçoados que não têm poder para chamar seu senhor. As terras vazias são principalmente planícies secas, não exuberantes, mas não desérticas — um equilíbrio entre muito pouco e muito. Um sangue disse que lembrava um lugar chamado Grandes Planícies em algum mundo Material Primário.

P⊕S⊕ULAN⊕ES DAS TERRAS DE F⊕RA

Cada plano tem suas peculiaridades, e estas aparecem de forma bastante óbvia em seus postulantes. Os infelizes miseráveis da Gehenna não conhecem a caridade, enquanto os fervorosos da Arcádia são fanáticos em sua perseguição ao mal. Enquanto isso, os postulantes de Ysgard brigam uns contra os outros pela glória todos os dias. Embora haja muito menos postulantes nas Terras de Fora (não é na natureza da maioria dos mortais serem verdadeiramente neutros), eles também refletem seu plano doméstico. Suas vidas são o equilíbrio, o fulcro entre o bem e o mal, a lei e o caos.

Algumas pessoas acham que os postulantes Forasteiros naturalmente se recusariam a tomar partido em qualquer disputa, mas esse não é o caso. Os postulantes das Terras de Fora não se importam em se envolver — na verdade, o problema é impedi-los de se envolverem *demais*.

Aqui está a toada: Peça a um postulante das Terras de Fora para fazer uma coisa e ele faz duas. Se ele lhe der conselhos, ele provavelmente aconselhará seu inimigo. Vêem, os postulantes têm a sensação de que toda ação que eles tomam, afetando o equilíbrio do bem e do mal (ou lei e caos), deve ser compensada por uma ação igual ao lado oposto. Sendo postulantes obedientes, é exatamente o que eles tentam fazer.

Então, um vândalo tem que se perguntar o que isso significa. Suponha que um postulante dê instruções até Praga Mortal. Isso significa que ele tem que encontrar alguém e dar instruções para Glorium, apenas para equilibrar as coisas? Não, não há lei, caos, bem ou mal inerente a dar instruções. No entanto, se um postulante das Terras de Fora contrabandear um corpo para longe dos caçadores de Praga Mortal — um bom ato na maioria dos padrões — então ele vai se sentir compelido a consertar o equilíbrio. Aquele mesmo postulante pode dar o alarme assim que o miserável estiver fora da cidade, ou ele pode trair o próximo parvo que é caçado pelos demônios. O balanceamento de um postulante não precisa ser feito imediatamente. O fato puro é que a maioria deles carrega poucos registros de suas ações, às vezes em suas cabeças e às vezes em pequenos livros.

O que isso significa para um aspirado que tem que lidar com essas pessoas? Bem, a maioria dos planejadores tenta

nã o
pedir muito de
um postulante
das Terras de Fora;
um indivíduo nunca

sabe quando ele vai inclinar a balança, afinal. Quando esse aspirado pede algo que ele sabe que é bom, mal, ordeiro ou caótico, ele será sábio em esperar algum tipo de tiro pela culatra. Se ele contratar um Forasteiro mercenário postulante para ajudá-lo a invadir a sede dos Predestinados em Sigil, ele é um cabeça-oca para esperar que o mercenário se esgueire em silêncio. Os postulantes estão mais propensos a desistir de sua chegada — apenas para equilibrar as coisas entre os dois grupos. Naturalmente, o postulante pode não fazer nada agora e equilibrar as contas em algum outro momento, com outra pessoa. Ou, ele pode estar equilibrando as balanças agora — um indivíduo nunca sabe ao certo. Como eles decidem quando consertar o equilíbrio é algo que nenhum sangue jamais descobriu. Pergunte a um postulante e ele também não pode ou não contará. As pessoas em Sigil imaginam que os Forasteiros gostam de atormentar os outros, mantendo-os em ganchos — eles vão agir dessa vez ou não? Pode ser verdade, pois parvos mais que suficientes se queimam com o suspense.

Este negócio leva a outras surpresas dos Forasteiros. Às vezes eles fazem coisas que parecem mesquinhas, como mentir ou machucar um indivíduo sem nenhuma razão visível. Pergunte a eles sobre isso e eles estão apenas “devolvendo o saldo”. Claro, outras vezes eles fazem coisas que, se um indivíduo não soubesse melhor, seria apenas uma generosidade barulhenta. Um Forasteiro pode de repente oferecer conselhos, dar informações ou reduzir seus preços sem explicação. O fato é que tudo é feito a partir do livro de balanço que eles fazem, e as pessoas que fazem das Terras de Fora sua casa acabam se acostumando.

IN⊕ERPRE⊕AND⊕ P⊕S⊕ULAN⊕ES

Os Mestres precisam ser cuidadosos com o uso de postulantes das Terras de Fora. Muito ou pouco não é uma coisa boa. Um comentário estranho de um postulante pode

⊕S P⊕S⊕ULAN⊕ES NÃ⊕ SE
IMP⊕ORTAM SE ELAS F⊕RAM
M⊕RT⊕S EM NOME DA
GUERRA SANGREN⊕A ⊕U EM
NOME DA JUSTIÇA. ELAS
ESTÃ⊕ APENAS M⊕RT⊕S.
— A DECLARAÇÃO
DOS D⊕ADORES DE ANÉIS

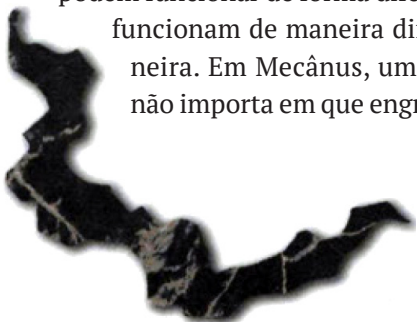
adicionar tempero a um encontro, definir os personagens do jogador de volta aos trilhos ou enviá-los de forma excessiva para uma armadilha. O mesmo comentário também pode atrapalhar uma aventura, confundir o problema e frustrar os jogadores.

Mestres querem que os jogadores adivinhem: “O preço deste parvo vale o risco?” Às vezes, o preço vai funcionar bem, e às vezes vai ser mais problema do que vale a pena. Um bom Mestre dá alguma dica ou alerta sobre as consequências para que seus jogadores não fiquem completamente cegos, a menos que mereçam. Com seus atos aparentemente aleatórios de gentileza e crueldade, os postulantes das Terras de Fora podem ser usados para iniciar aventuras, fornecer informações úteis e geralmente manter os personagens dos jogadores apontados na direção certa. O Mestre tem que vigiar isto, entretanto. Usá-los demais vai fazer com que os jogadores dependam dos postulantes para ajudar ou irritar o grupo para abater cada um que eles virem. “Corra, aqui vem um postulante!” é ruim. “Estamos presos, vamos perguntar a alguns postulantes até que um nos ajude”, é pior. Use os postulantes com moderação e de maneiras inesperadas. Lembre-se de que as coisas que um postulante fornece — informações, ajuda e obstáculos — não precisam ter nada a ver com a aventura.

MAGIA NAS TERRAS DE FORA

No que diz respeito às restrições padrão, a maioria dos planos chama Sigil ou as Terras de Fora de lar. Isso faz com que todas *Abjurar*, *Palavra Sagrada* e *Proteção Contra o Mal* sejam inúteis contra a maioria dos planos encontrados nas Terras de Fora. É uma coisa boa também; caso contrário, aventurar-se seria uma aposta bastante difícil. Magias que usam um caminho etéreo precisam de chaves antes de funcionarem. Felizmente para conjuradores, as magias de conjuração/convocação podem chamar criaturas de qualquer Plano Exterior ou Plano Astral, que é a maior gama de escolhas para qualquer um dos Planos Exteriores.

É verdade que todos os planos afetam a magia, mas nenhum plano funciona como as Terras de Fora. Vá para Mecânus e não importa onde o aspirado esteja, suas magias podem funcionar de forma diferente, mas elas sempre funcionam de maneira diferente da mesma maneira. Em Mecânus, uma ilusão não funciona, não importa em que engrenagem esteja a parvo.



ANÉIS NO ANEL

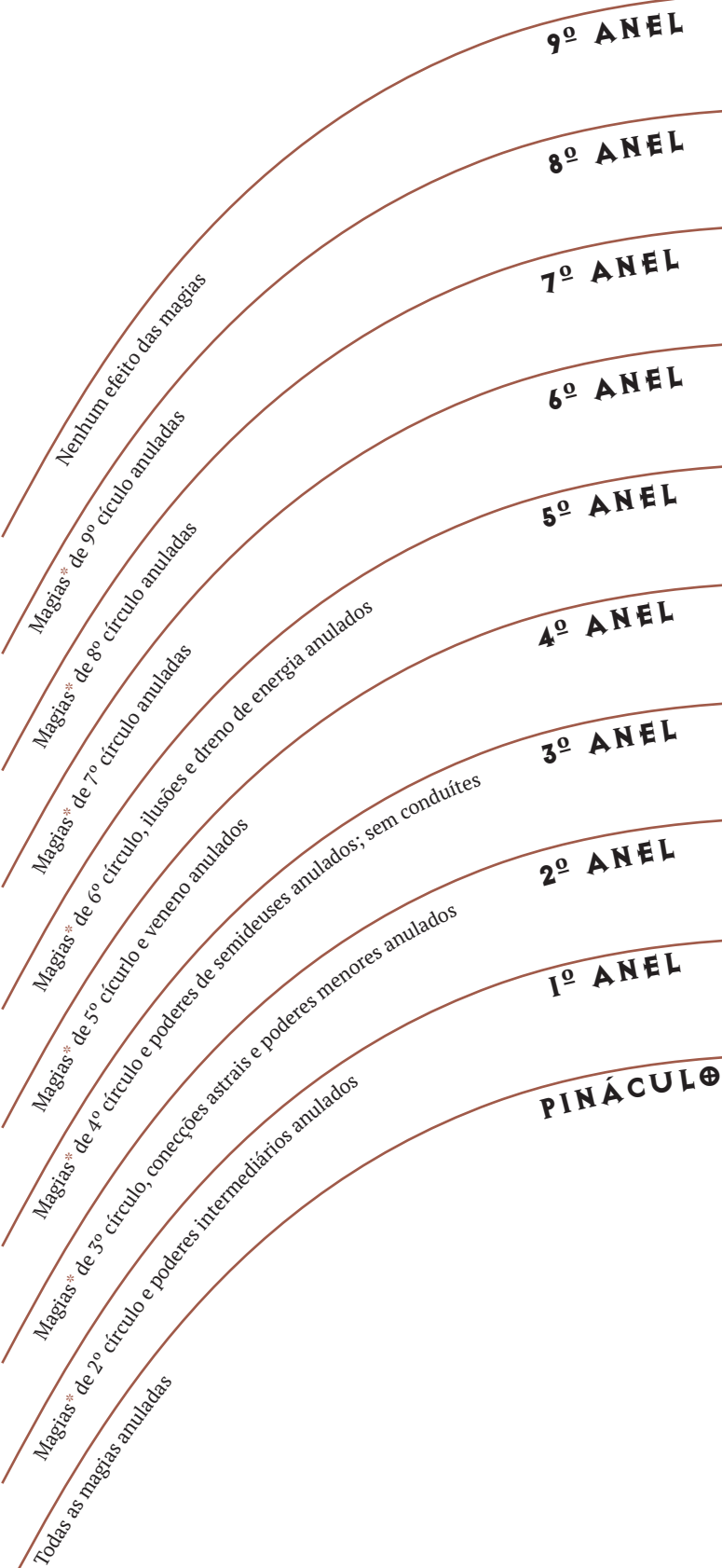
Esse não é o caso nas Terras de Fora. Aqui, onde um aspirado fica faz toda a diferença. Isso porque o plano é dividido em 10 camadas, como as peles de uma cebola. *Veja, enquanto um indivíduo se move através de cada camada em direção ao centro das Terras de Fora, mais e mais poder mágico é — bem, neutralizado — até que no centro não há mais nenhum.* (Claro, é aí que Sigil está, e quebra prontamente todas essas regras.) Nenhuma das camadas tem espessura igual, e não há bordas definidas, então a única maneira de um aspirado saber em qual camada está é lançando uma magia e vendo-o voar ou falhar. (Em outras palavras, o Mestre pode ter que fazer um julgamento e o jogador terá que conviver com ele.)

A camada mais externa da cebola é também a mais grossa. É aqui que a maioria dos reinos se encontra. A maioria dos portões, portais e canais para o Grande Anel se derramam nesta camada. Aqui, geralmente não há restrições especiais em magias além dos padrões. A exceção a este conjunto de regras são as cidades-portais, os assentamentos que se formam em torno de cada portal para o Grande Anel. Em alguns deles, um pouco do efeito mágico do plano próximo vaza e cria condições especiais, aumentando ou diminuindo uma certa escola de magia. Nem todas as cidades-portais são afetadas, portanto, é aconselhável que um aspirado pergunte antes de se meter em encrenca. (Claro, Mestres podem aprender a sombra de tais coisas estudando as entradas naqueles burgos neste livro e em outros para vir.)

Na segunda camada do lado de fora, o poder da magia é diminuído para que magias de 9º nível não funcionem, incluindo habilidades de criaturas semelhantes a magia. Observe que isso não se aplica a nenhum dos poderes. Claro, enquanto isso é uma má notícia para os magos, isso não significa nada para os padres. Um efeito colateral dessa noção é que a camada é o lar de vários poderes que são apáticos para os magos, como os da Montanha dos Anões. Agora, um mago na segunda camada não esquece suas magias de 9º nível, elas simplesmente não funcionam quando ele tenta conjurá-las. Como mencionado, não há nenhum aviso ou sinal quando isso acontece, nenhum limite no solo ou sinais para marcar o anel, então um aspirado tem que manter o controle de onde ele está ou pode haver uma surpresa desagradável.

Na terceira camada, as magias de 8º nível (e as habilidades de magia) são desligadas. Este e todos os efeitos seguintes são cumulativos, portanto, neste anel, ambas as magias de 8º e 9º nível são afetadas, e assim por diante. As habilidades dos poderes não são prejudicadas neste círculo também. Como tudo isso ainda não significa algo para os sacerdotes, essa camada também tem reinos de poderes

EFEITOS DAS TERRAS DE FORA NA MAGIA POR ANEL



que são ou hostis ou indiferentes aos magos.

Na quarta camada do lado de fora, as magias de 7º nível (e habilidades similares à magia) deixam de funcionar. Agora magias de sacerdotes são afetadas, então há muito poucos reinos aqui. Não muitos dos poderes são indiferentes aos sacerdotes, mas alguns que são podem fazer suas casas aqui.

Na quinta camada, as magias de 6º nível (e habilidades similares à magia) falham. Além disso, as magias de ilusão/fantasma são óbvias pelo que são, a menos que um aspirado tenha a chave certa para lhes dar força. Poderes de drenagem de nível também falham neste anel.

Na sexta camada do lado de fora, as magias de 5º nível (e os efeitos similares a magia) falham. Venenos também são tornados inertes aqui. As pessoas que morrem por veneno são às vezes bloqueadas aqui como uma maneira rápida de parar o dano, uma vez que até mesmo o veneno em um indivíduo é afetado.

Na sétima camada, magias de 4º nível (e habilidades similares à magia) não funcionam. Canais do Grande Anel não podem alcançar este anel, embora ainda haja entradas para e de Sigil. Chegar a esta camada é feito principalmente através da Jaula, uma vez que poucas pessoas querem perder tempo caminhando do sexto ao sétimo anel. Os poderes dos semideuses são suprimidos aqui. Semipoderes ainda mantêm seus poderes defensivos — qualquer regeneração, resistência mágica ou proteções — mas todos os poderes ofensivos similares a magias são perdidos.

Na oitava camada, magias de 3º nível (e habilidades similares a magias) ficam impotentes. Quase tão importante, magias e habilidades similares a magias (incluindo aquelas de todos os poderes) que requerem uma conexão Astral falham — nada pode ser invocado ou convocado para esta parte do plano. Aqui também, os poderes das divindades menores são suprimidos como os semideuses na sétima camada. Não há reinos a partir deste ponto, mas o anel é um local popular para negociações. Um poder pode andar entre rivais terríveis aqui e ainda se sentir protegido, especialmente desde que seu inimigo não possa convocar reforços para uma emboscada.

Na nona camada, magias de 2º nível (e efeitos similares a magias) não funcionam mais. Ainda mais importante, os poderes ofensivos dos deuses intermediários são mantidos sob controle. Neste anel, negociadores de alto nível são mantidos.

No centro das Terras de Fora, ao redor da base da torre que sustenta Sigil, está a suprema negação do poder. Nenhuma faculdade mágica ou divina de qualquer tipo funciona aqui. Este é o terreno supremo de reuniões, pois aqui todos, não importa quão poderosos sejam, são iguais. É raramente visitado, pois apenas o negócio mais urgente pode forçar os deuses maiores a negociarem aqui. Alcançar o centro

SIGIL É UMA
GAIOLA A+É FINALIZAMOS
O ÚLTIMO DE SEUS
GOVERNANTES. LEVANTADA+E
E ARREMATADA AS SUAS
CORRENTES!
— NONAGÉSIMA PRIMEIRA
PROCLAMAÇÃO
DOS ANARQUISTAS



requer
uma via-
gem tediosa por
terra a partir da borda
do sétimo anel, já que
todas as conexões Astrais são
cortadas dentro deste raio.

E então há Sigil. Sentado na ponta da torre, é um mundo diferente. Magias na Jaula funcionam como se um aspirado estivesse no anel mais externo do plano. Alguns sangues argumentam que é porque Sigil está em um pequeno semiplano separado que está ligado apenas geograficamente nas Terras de Fora. Outros dizem que fica na confluência de energias do plano. A maioria das pessoas não se importa. Tudo o que sabem é que a magia funciona na Cidade das Portas.

CHAVES MÁGICAS DAS TERRAS DE FORA

Apenas algumas magias são confundidas pela natureza neutra das Terras de Fora, mas todos os aspirados que conseguem conjurar uma magia são eliminados se seu favorito estiver entre eles. É por isso que há chaves mágicas, maneiras de contornar esses obstáculos. Recuperar essa magia especial é apenas uma questão de aprender a chave certa.

Claro, as chaves não são algo que todo mago apenas sacuda sua caixa de ossos. Não vale a pena derramar muita luz na sombra. Afinal, um parvo só poderia estar ajudando seu inimigo. Não, um sangue tem que descobrir as chaves que ele precisa sozinho. Um prócer pode compartilhar algumas com seus irmãos ou irmãs, mas um aspirado tem que descobrir que há um preço para tal ajuda. Um pouco de enfeite nos lugares certos pode comprar algumas chaves, mas o custo pode ficar alto. Um sujeito astuto pode levar outro mago a revelar alguns, mas isso é difícil — a maioria dos magos acumulam seus conhecimentos como pedras preciosas.

Há apenas algumas chaves para aprender, pois grupos inteiros de magias usam a mesma chave. Todas as chaves das Terras de Fora funcionam com base no princípio do equilíbrio: algo deve ser feito, oferecido ou trocado, pelo menos simbolicamente, para que uma magia funcione. A chave é invocada ou usada no momento da conjuração e deve ser empregada toda vez que a magia afetada é conjurada. Para as magias com tempo de conjuração, uma chave adiciona 1 à classificação total da magia. A lista abaixo descreve a chave necessária para uma magia ou grupo particular de magias.

◆ *Demissão e Enredamento.* Se a criatura é do Plano Etéreo ou Interior, o lançador tem que dar algo feito nas Terras de Fora. Uma folha de vinha-navalha (veja a página 59) colhida em Sigil é um exemplo.

◆ *Distorção da Distância.* Para explorar o poder do Plano da Terra, o lançador tem que memorizar *Lufada de Vento* ou magia similar. Quando a *Distorção da Distância* é lançada, a *Lufada de Vento* instantaneamente desaparece da memória como se fosse lançada.

◆ **ADIVINHAÇÕES PARA OS PLANOS INTERIORES** (*Augúrio, Comunhão, Contato Extraplanar, Inspiração Divina, Poça Reflexiva, Visão*). Se a força a ser contatada vive nos Planos Interiores, o conjurador deve revelar um segredo seu a um nativo deste plano (postulante ou planar). Não tem que ser um grande segredo, mas deve ser algo que foi intencionalmente mantido na sombra de todos os outros, como “Eu enganei Arzol, o comerciante de frutas, esta manhã”.

◆ *Aproveitar o Poder Sagrado e Consagrar.* Essas magias são afetadas somente se a energia residir nos Planos Interiores. Para lançá-los nessas circunstâncias, o sacerdote deve sacrificar um item encantado de qualquer tipo.

◆ *Convocação Instantânea de Drawmij.* Esta magia é afetada somente se a coisa convocada estiver nos Planos Interiores. Para lançar a magia, o mago deve oferecer uma quantidade igual de matéria inorgânica das Terras de Fora, que é trocada pela coisa convocada. O material escolhido deve ser mantido pelo lançador. Caso a coisa convocada seja devolvida ao seu plano, o material trocado é devolvido, embora sua condição possa sofrer exposição aos Planos Interiores — isto é, pode ser queimado até ficar crocante, etc.

◆ **CONJURAÇÕES ELEMENTAIS** (*Servo Aéreo, Carruagem Flamejante, Conjurar Elemental, Enxame Elemental, Caçador*

Invisível). Para convocar essas criaturas e efeitos, o mago deve lançar um punhado do elemento oposto em direção ao alvo. Por exemplo, para convocar um elemental da água, um punhado de carvão deve ser lançado. (Tome nota das regras especiais para os elementais planares externos — veja o *Guia do Mestre para os Planos*.)

◆ **MAGIAS BASEADAS NO ETÉREO** (*Transferência de Estado, Andar no Etéreo, Despacho Aleatório de Hornung, Arca Secreta de Leomund*). Além dos componentes materiais da magia, uma gema de pelo menos 100 po deve ser usada. Isso desaparece quando a magia é lançada, um pedágio para os poderes do Plano Astral.

◆ **MAGIAS DOS PLANOS DE ENERGIA** (*Dreno de Energia, Proteção ao Plano Negativo, Restauração*). Magias que atingem o Plano de Energia Negativa requerem um inseto ou verme vivo, que desaparece após o lançamento. Aqueles que atingem o Plano de Energia Positiva requerem um inseto ou verme morto.

◆ **MAGIA SOMBRIA** (*Monstros Sombrios, Magia Sombria, Sombra Rastejante de Lorloveim, Transformação Sombria de Lorloveim, Criar Itens Temporários, Criar Itens Efêmeros, Sombras, Monstros de Sombra, Andar nas Sombras, Magia de Sombras, Engrenagens Sombrias, Gato Sombrio, Convocar Sombras, Desvanecimento*). Para acessar o Plano das Sombras, o lançador deve incluir entre seus componentes materiais uma pedra encantada com *Luz Contínua* ou *Escuridão Contínua*. Este item desaparece quando a magia é lançada. Além disso, o lançador precisa alternar o item oferecido a cada lançamento. Se uma *Luz Contínua* é usada para lançar *Monstros Sombrios*, da próxima vez que uma magia de sombra for lançada, uma pedra encantada com *Escuridão Contínua* deve ser oferecida.

CHAVES DE PØDER DAS TERRAS DE FØRA

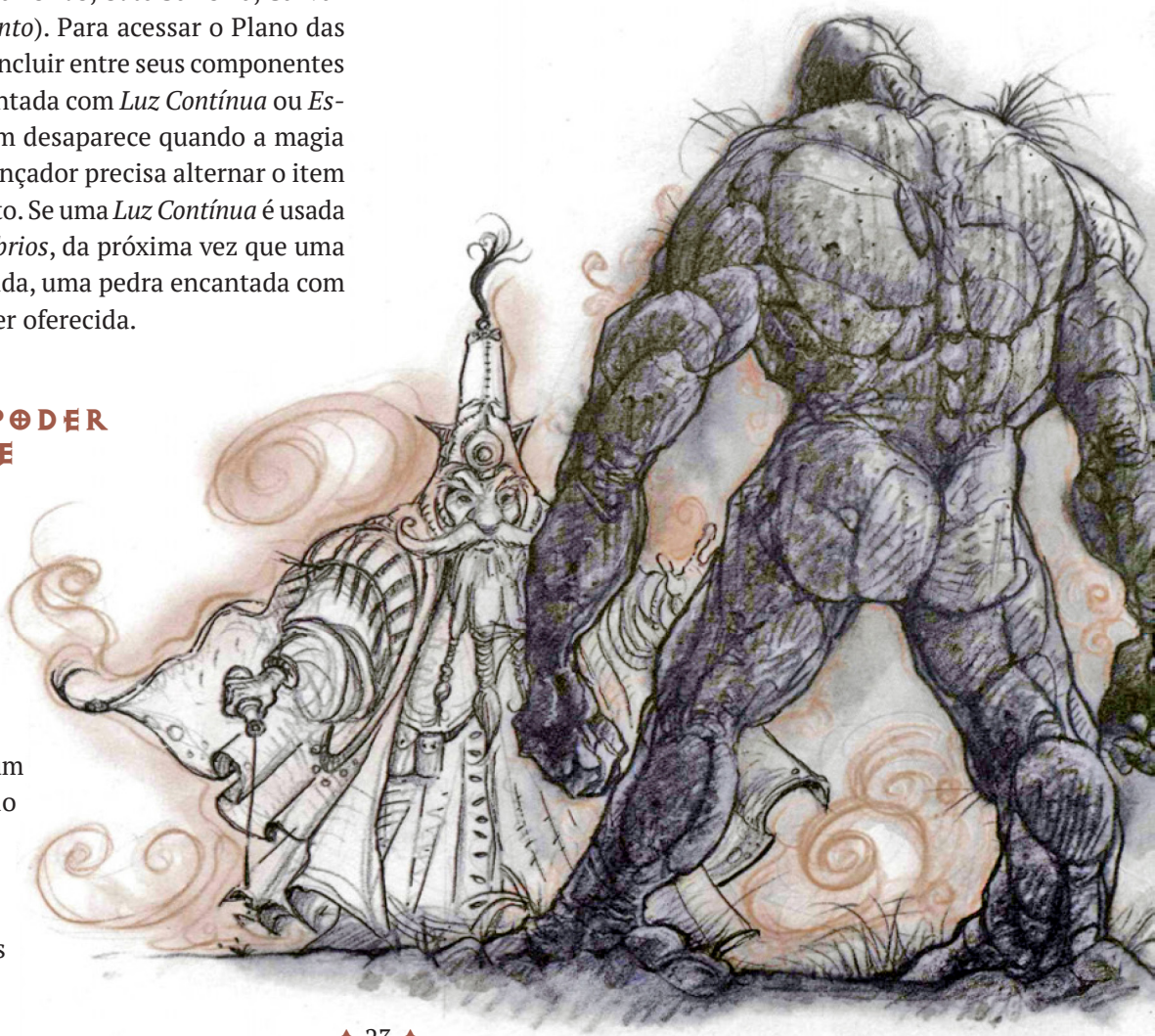
É provável que as chaves de poder para várias magias divinas existam nas Terras de Fora. Da mesma forma, as chaves de poder não são algo que um parvo pode deixar cair um pouco e aprender. Ele não pode arrancar a sombra deles de prócers, e a maioria dos outros sacerdotes não compartilha uma ou duas

chaves de poder que eles possam conhecer, também. As chaves de poder precisam ser ganhas e, mesmo assim, não há promessa de que um aspirado vai conseguir uma.

Como as chaves de poder estão sob o controle absoluto do Mestre, nenhuma é composta ou listada aqui. O Mestre pode criá-las quando forem necessárias e escolher a magia mais apropriada. Em geral, as chaves de poder nas Terras de Fora tendem a melhorar o lançamento de magias que revelam, mantêm ou, pelo menos, não prejudicam o equilíbrio do Bem, do Mal, da Lei e do Caos no multiverso. Consequentemente, não há um monte de chaves de poder dadas neste plano.

VØCÊ ACHA QUE UMA
ESPADA É UMA GAMIA
DE MAGIAS Ø + ØRNAΠ
DURÃØ? NÃØ É Ø QUE
VØCÊ +EΠ QUE CØNTA,
PARVØ, É Ø QUE
VØCÊ SABE.

— FAIRVEN, UMA CIFRÁRIA





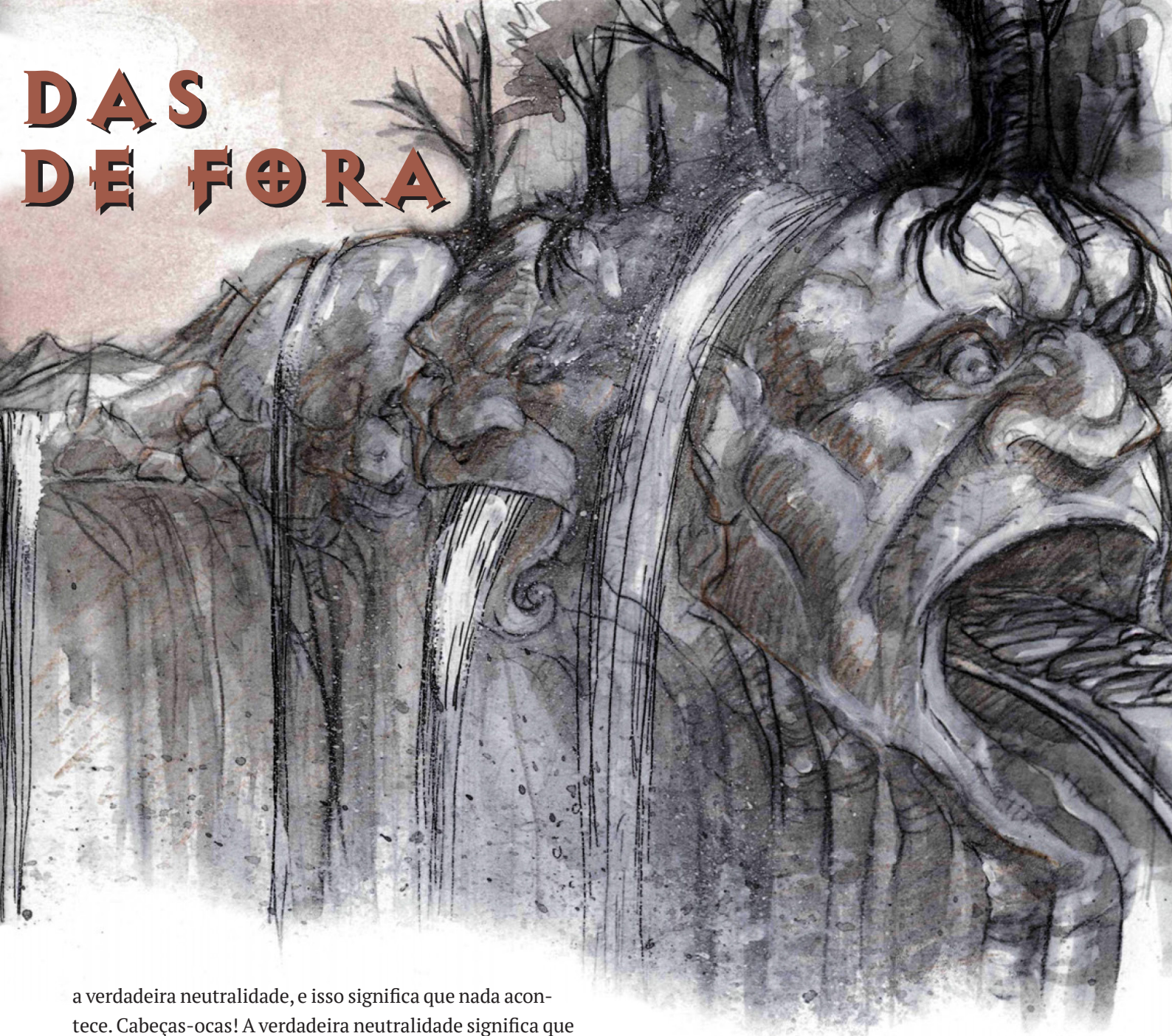
ASPECTOS TERRAS

Se um aspirado vai se dar bem nas Terras de Fora, ele precisa saber o que fazer. Um sangue quer aventura e perigo na vida, e isso só acontece explorando. A coisa é, ele precisa de um lugar para explorar. Agora, os planos são vastos e há muito perigo lá fora, então não há perda de lugares que um indivíduo pode explorar e arriscar seu esconderijo.

Mas esse aspirado tem que ter mais do que apenas lugares perigosos para explorar. Ela precisa ter lugares para comer, dormir e ser curado depois de um longo dia de aventuras. Talvez esse aspirado precise de um espaço para acumular experiência, em algum lugar onde possa explorar e viver para falar sobre isso também. A segurança no turbilhão da tempestade é o que aquele parvo precisa, e isso é parte do que as Terras de Fora dão. Claro, não são todos jardins tranquilos e doces finos também. Assim como no Grande Anel, um parvo tem que saber onde ele é bem-vindo e onde não sacudir as portas. Pode ser tão perigoso aqui quanto nas profundezas de Baator.

Aqui está a toada: As pessoas frequentemente cometem um grande erro ao pensar nas Terras de Fora. Elas imaginam que a essência do plano é

DAS DE FORA



a verdadeira neutralidade, e isso significa que nada acontece. Cabeças-ocas! A verdadeira neutralidade significa que há um equilíbrio de tudo. Para todo bem há um mal, e para toda terra de ordem há um turbilhão de caos, mas isso pode fazer muito mais ação do que um indivíduo encontrará nos planos mais caóticos. Essa é a sombra das Terras de Fora.

Esta seção descreve algumas dessas terras: o Palácio do Julgamento com seus tijolos vermelhos, as cavernas enlouquecedoras do deus dos devoradores de mentes, as cidades portuárias de Caixa Torácica, Praga Mortal, Glorium e uma série de outras maravilhas que compõem as Terras de Fora. Enquanto este é o geógrafo da terra, nem sequer tenta descrever cada lugar que os personagens pudessem ir, apenas algumas das possibilidades mais interessantes para a aventura. Algumas delas são cidades-portais prestes a fugir para planos adjacentes, enquanto outras são as mais perigosas ou mesmo úteis no plano. Com esta seção, o Mestre começa a criar sua própria campanha de PLANESCAPE.

À propósito, esta informação é para o uso do Mestre apenas, por isso, se um jogador está olhando para isso, pare agora, parvo!

Os lugares descritos nas páginas a seguir são organizados em ordem alfabética e correspondem aos locais nomeados no mapa das Terras de Fora fornecido nesta caixa de campanha. Cada área é descrita com um olho em relação aos aventureiros planares — cenários de aventura, personagens do mestre e bases de operação são todos apresentados. Use o início rápido da campanha fornecida (veja página 89) ou crie



um diferente adequado para a campanha existente e, em seguida, deixe os personagens dos jogadores explorarem alguns dos pontos que são abordados abaixo.

Para tornar as coisas simples, as entradas nesta seção são categorizadas como *reinos* e *idades*. Cada lugar tem informações particulares apresentadas da mesma maneira, conforme descrito abaixo.

REINOS

PERSONAGEM. Um reino é a criação de um poder, então um parvo pode apostar que tem uma sensação e uma atitude definidas em relação a ele. Essa parte apenas sugere o sabor do lugar, mas notará se a área é perigosa, aberta a viajantes, densamente povoada ou qualquer outra coisa que o personagem do lugar possa ser. Isso é algo que qualquer planar nativo das Terras de Fora é capaz de conhecer, então o Mestre pode compartilhá-lo livremente com os jogadores.

PODER. O nome do poder dominante, ou o mais dominante. Poderes descritos em *Lendas e Folclore* (2108) estão marcados com (LL). Aqueles encontrados em *DMGR4*, *Mitologia Monstruosa* (2128) são anotados por (MM).

PRINCIPAIS CIDADES. Todas as cidades ou grandes cidades dentro ou perto do reino aparecem aqui. A maioria dos assentamentos faz parte de um reino, mas alguns se situam logo além da fronteira, negociando com os postulantes do reino, mas sem contar a si mesmos como parte dele. Tais burgos são onde a maioria dos planares vivem porque eles geralmente não se importam com as visões sobreranas dos poderes constituídos.

CONDIÇÕES ESPECIAIS. Um poder às vezes cria peculiaridades especiais em seu reino que um aspirado deve conhecer melhor. Pode ser que as condições físicas sejam diferentes, como no reino de Sheela Peryroyl, onde é sempre primavera, verão ou outono, mas nunca inverno. Também é importante para um vândalo no reino de Ilsensine saber que ondas de pensamento dolorosas vão queimar seu cérebro. Por outro lado, podem ser os postulantes que são diferentes. Nos salões de Yen-Wang-Yeh, os postulantes constantemente expõem suas supostas virtudes a cada miserável que passa. Então, novamente, podem ser as leis do lugar que são um pouco diferentes. Um cavaleiro da negociata pode querer saber que as fraudes nas salas de jogo de Vergadain são rotineiramente desenhadas e

esquartejadas sem julgamento.

DESCRIÇÃO. Agora que um aspirado sabe o que é perigoso, ele precisa saber o que mais é encontrado aqui.

PRINCIPAIS PERSONAGENS DO MESTRE. Como os personagens dos jogadores não lidam com o poder de um reino, os personagens do Mestre que eles provavelmente conhecerão, e aqueles que seriam úteis para saber, são nomeados sob este título, juntamente com sua posição, título ou papel.

SERVIÇOS. Estalagens, artesãos, bens e outros serviços que facilitam a vida de um vândalo são descritos resumidamente, incluindo o nome, a raça e a classe do proprietário em particular.



CIDADES

PERSONAGEM. Só porque não está vivo, isso não significa que uma cidade não tenha personalidade. A parte do personagem é o alinhamento geral do lugar e parte da natureza do que acontece ali.

GOVERNANTE. Isso diz a um miserável quem está oficialmente encarregado — nome, raça, classe e nível — e com o que esse suposto chefe deve lidar. Certifique-se

de verificar a próxima entrada para descobrir quem está realmente no comando.

ATRÁS DO TRONO. Só porque um parvo domina uma cidade, isso não significa que ele é o único chefe. Na maioria das vezes, há um ou mais grupos tentando puxar as cordas. Um aspirado sábio leva tempo para descobrir quem é realmente o notório na operação local.

DESCRIÇÃO. Aqui, o layout da cidade é apresentado para que as coisas ditas depois façam sentido.

MILÍCIA. Personagens dos jogadores parecem ficar confusos com as autoridades locais. Esta entrada diz quem está no comando, o que eles têm de comandar e o tipo de atitude que eles provavelmente terão em resposta ao dano que os jogadores podem causar.

SERVIÇOS. Isto é o mesmo que a entrada para reinos: uma lista de lugares para ir e coisas para comprar que poderiam ser úteis para um bando de valentões que amam o perigo.

NOTÍCIAS LOCAIS. A fofoca é sempre útil, e um sábio aspirado mantém o ouvido no chão. Esta entrada dá algumas das toadas que os moradores locais provavelmente conhecerão.

TERRENO ⊕ NÃO IDENTIFICADO ⊕

É claro que nem todos os lugares no plano podem ser mapeados e nomeados. Os palermas que tentam mapear toda a bagunça acabam com mapas cheios de coisas conhecidas como Encruzilhada de Duena, Grande Pilha de Rochas e Floresta-mais escura-do-que-a-última-que-estivemos. Coisas assim confundem mais do que ajudam em pouco tempo.

Isso não significa que esses lugares não nomeados sejam espaços vazios e em branco. Eles têm características, mas nenhuma nota especial ou particular para garantir uma entrada própria. Isso não significa que as terras sem nome são todas iguais. Há diferenças claras no plano quando um aspirado viaja de Glorium para Caixa Torácica — diferenças suficientes que um aspirado possa notar.

Território sem nome geralmente se parece com o reino ou plano mais próximo. A terra perto de Glorium é de prados verdes, colinas ondulantes e florestas abertas. Mais perto de Mecânus, a mata se torna mais rígida, com as árvores dispostas em fileiras bem definidas e os campos retos. No extremo oposto, perto do Limbo, o plano assume a aparência de um deserto indomável, jogado junto sem plano ou organização.

Ao longo do plano, o clima é sempre temperado, sem o amargo roer do inverno ou o olhar abrasador do alto verão. Para os Planos Inferiores, as variações são um pouco mais extremas — pântanos frios e úmidos cercam o Pântano de Semuanya, planícies empoeiradas abrangem Caixa Torácica e o triste clima do fim do outono fica perto de Praga Mortal. No entanto, mesmo nessas áreas, os extremos não são tão grandes a ponto de mudar a estação da suavidade perpétua que predomina nas Terras de Fora.

Como o plano tende a se parecer com qualquer reino ou plano que esteja mais próximo (embora sem os extremos que farão o balanceamento das coisas), os sangues tendem a discutir como é a “verdadeira aparência” das Terras de Fora. O melhor palpite é que a Terra se parece com as áreas encontradas perto do centro do plano, o mais distante da influência de reinos e planos. Lá, a terra é uma mistura perfeita de planícies e florestas, cânions e montanhas, até mesmo rios e desertos. Nenhuma coisa única domina sobre todos os outros. É um deserto que não é impossivelmente proibitivo — é atravessável com alguma dificuldade.

Alguns dos Trouxas afirmam que as Terras de Fora são muito próximas em aparência a seus próprios mundos Materiais Primários; outros Forasteiros afirmam que não é nada como suas casas. Quem sabe? A maioria dos indivíduos acha que os Trouxas são dementes de qualquer maneira, e aqueles que não conseguem sobreviver ao dia se apegam à crença de que os planos são como sua casa. Claro, é por isso que eles são chamados de “Trouxas”.

ABREVIACÕES PARA PERSONAGENS DO MESTRE

Personagens do Mestre — governantes, comerciantes e afins — sempre terão informações importantes listadas entre parênteses após seus nomes. Isso sempre é assim: (origem/sexo e raça/classe e nível/facção/alinhamento). Origem informa se o personagem é um postulante, planar, primevo ou proclamado. Poderes, caso apareçam, nunca são reduzidos a um conjunto de abreviaturas — algo importante que merece atenção especial. Para todos os outros, as abreviaturas utilizadas são as seguintes.

ORIGEM

Pl	Planar
Pe	Postulante
Pr	Primevo
Px	Proclamado

SEXO E RAÇA

♀	Feminino
♂	Masculino
∅	Sem gênero
b	Bariaur
d	Anão
e	Elfo
fd	Demônio
g	Gnomo
gy	Githyanki
gz	Githzerai
h	Humano
ha	Halfling
he	Meio-elfo
tf	Tiefling
var	Vários

CLASSE

B	Bardo
D	Druida
F	Guerreiro
P	Clérigo
P (sp)	Clérigo especialista
Pa	Paladino
Ps	Psiônica
R	Ranger
T	Ladrão
W	Mago
W (A)	Abjurador
W (C)	Conjurador
W (D)	Adivinho
W (E)	Encantador
W (El)	Elementalista
W (I)	Ilusionista
W (In)	Invocador
W (N)	Necromante
W (T)	Transmutador
W (W)	Mado Selvagem
0	Sem classificação
Var	Vários

FACÇÃO

At	Athar
Be	Crentes da Criação
BC	Cabala Desolada
Dg	Patrulha da Perdição
Du	Falecidos
Fa	Predestinados
FO	Fraternidade da Ordem
Fl	Liga Livre
Ha	Harmonium
Mk	Impiedosos
Os	Forasteiros
RL	Liga Revolucionária
SO	Sinal Único
S ²	Sociedade da Sensação
TO	Ordem Transcendente
Xa	Seguidores do Caos
Var	Vários



AU+ΘMATA (Cidade)

PERSONAGEM. Como um pequeno reflexo de Mecânus próximo, há uma regra para *tudo* aqui, e os deuses ajudam o parvo que não aprendeu todas elas!

GOVERNANTE. O Conselho da Ordem está claramente encarregado aqui, pelo menos durante o dia. O Conselho tem três lugares, atualmente ocupados pelo Capitão Arstimis (Pl/♂ gz/F 14/Ha/LN), sem humor, representando a guarda da cidade; Pelnis o Relojoeiro (Pe/♂ h/0/N), representando os artesãos; e Serafil (Pl/♀ tf/P(sp) 10/FO/LN) (Esferas de magias — maiores: Todas, Elemental, Clima; menores: Combate, Solar), uma sacerdotisa de Lei Kung (LL). Ela representa os templos da cidade. Qualquer outro grupo não tem voz no Conselho. O Conselho decide todas as coisas em sessões estritamente regulamentadas que seguem regras absolutas de ordem.

ATRÁS DO TRONO. Não há força que ouse interferir ou presumir no funcionamento apropriado do Conselho. À noite, porém, o Conselho da Ordem é substituído pelo Conselho da Anarquia, um espelho perfeito de sua contraparte. Leggis Scrog (Pl/♀ gz/T 10/RL/NE) representa os criminosos, Ravis Corcuncewl (Pe/♀ h/0/N) representa os andarilhos, e Aurach o Limpo, um baatezu erinyes, representa os demônios que querem subverter a cidade.

DESCRIÇÃO. Ninguém se perde em Automata — isso não é possível porque tudo é tão ordenado. As ruas são uma grade perfeita, e até as casas estão em intervalos perfeitos. Um cavaleiro da negociata poderia definir um relógio pelo tempo das patrulhas vigilantes. Todo mundo se levanta com o sol e se retira quando se põe, o que divide o dia em duas metades iguais de luz e escuridão.

Automata tem cerca de mil indivíduos fechados atrás de suas paredes retangulares. Há seis portas na cidade — duas em cada uma das longas muralhas e uma em

cada uma das extremidades. Dentro, cada bloco tem um propósito definido. Alguns não são nada além de casas enquanto outros são oficinas, e alguns são dedicados ao governo — mais são realmente necessários em um burgo deste tamanho, porém Automata tem *muitas* leis.

A única coisa que não se encaixa nessa ordem perfeita são os próprios blocos. Um aspirado pode descobrir que blocos do mesmo tipo são colocados juntos, mas não é assim. Tudo está espalhado por toda Automata; os blocos das oficinas estão ao lado das mansões, que ficam ao lado dos estábulos, que ficam ao lado do arsenal, e assim por diante. Pergunte a um indivíduo sobre isso e eles apenas darão de ombros, dizendo que você não vê o grande padrão das coisas. “Tais são os mistérios da ordem”.

Lembre-se que Automata é ordem e isso significa que há leis para *tudo* . Um miserável tem que ver onde ele pisa, o que ele diz, o que ele bebe, e até *quando* ele bebe. Um aspirado não pode comprar cerveja após a terceira hora e as lojas não podem abrir antes da primeira. Nenhum comerciante mantém um negócio a menos que seja aprovado pelo Conselho, o que significa que ninguém realiza uma venda a menos que todos o façam. Não há pechincha nos preços, nem crédito, nem troca. É melhor um parvo ter fundos quando ele vem para a cidade, porque também não há lugar para mendigos aqui.

Automata não é ordem *perfeita* , no entanto. Há uma parte inferior que não é vista pelo viajante comum, pois é literalmente subterrânea. Abaixo de Automata há uma rede de passagens, câmaras, apartamentos e até ruas que abrigam a vida oculta do burgo. Aqui, os postulantes das Terras de Fora até se equilibram entre a lei e o caos. Crime, violência, desordem e folia ecoam pelos túneis. Há rumores de uma arena de gladiadores escondida onde os jogos são travados até a morte, festivais onde todos os vícios podem ser encontrados, até mesmo conchaves de conspiradores liderados por demônios. É aqui que os indivíduos de Automata vão à noite, depois que as leis os mandam para a cama.

Embora os agentes de Mecânus tenham um controle firme sobre a cidade da superfície, a área selvagem subterrânea mantém Automata firmemente plantada nas Terras de Fora. É claro que os proclamados de Primus, o senhor dos modrons, adorariam fechar o lado criminoso de Automata, porque, uma vez que ele caia, a mudança do burgo para Mecânus seria assegurada.

MILÍCIA. Há duas — uma para a superfície e outra para o subterrâneo. A milícia de superfície é comandada pelo capitão Arstimis e patrulha as ruas com vigorosa regularidade. Uma patrulha de milícia típica composta de 10 postulantes, liderada por um sargento que também é um postulante. Planares e primevos nunca fazem parte de suas fileiras, assumindo sempre posições de comando. Todos os oficiais são membros do Harmonium.

A milícia do subterrâneo é uma gangue semi organizada sob o controle de Leggis Scrog. Esta milícia não patrulha nem dá a mínima para as leis. Só se preocupa em coletar dinheiro de proteção das empresas acima e abaixo do solo. Coletar do subterrâneo não é problema a menos que haja uma luta pelo poder — os subornos são uma parte regular dos negócios. Mas de vez em quando alguns idiotas na superfície se recusam a pagar, e é quando os bandidos saem. Uma gangue de bandidos tem 2d6 membros, todos primevos e planares, ladrões de 1º nível ou guerreiros.

SERVIÇOS. Automata tem tudo, se um aspirado saber onde encontrá-los. Na superfície, um parvo não vai encontrar grandes negócios. Todos os preços neste burgo são cuidadosamente regulados. Ainda assim, as estalagens são limpas e organizadas. O melhor de todas é *A Máquina Divina* , dirigida por Tournalac, o Halfling (Pe/♂ ha/0/N). Os móveis são um pouco pequenos, mas é um ótimo estabelecimento. Jantares são quentes e fartos.

O subterrâneo é onde a vida interessante acontece. Um parvo tem que conhecer a sombra da cidade, e ele provavelmente terá que dar um floreio a um local ou dois com algum troco antes de ser mostrado ao redor. De especial interesse sob as ruas é a pequena loja de Hokee Thridun (Pl/♂ tf/W 6/Du/LE). Hokee é especializado em comprar e vender itens raros e exóticos para uma clientela selecionada. De onde vem ele não se importa, e quem compra e o que é usado não é da sua conta; ele apenas fornece a necessidade. Agora, os tipos de personagem dos jogadores não estão entre a clientela de Hokee — ele lida com seres muito mais poderosos — mas ele sempre precisa ter um trabalho ou outro feito. Há certo trabalho, mas perigoso, de suas mãos.

NOTÍCIAS LOCAIS. Loctus, um explorador local, voltou com relatos de uma estranha colina fora da cidade. O que é estranho é que não estava lá há uma semana. Não só isso, mas Loctus jura que está crescendo — “meio como um Cortiço”, diz ele. Claro, Loctus é um famoso pungado que tem contado a história para qualquer um que lhe pagar uma bebida.



BEDLAM (Cidade)

PERSONAGEM. Não é realmente uma cidade, mas um asilo perdido — é o que esse lugar é. A toada é a loucura da cidade, que os dementes tomaram as chaves, mas o que uma alma pode esperar de um lugar que fica nos portões do Pandemônio? Aqueles que moram aqui não podem deixar de ser arremalhados de uma forma ou de outra.

GOVERNANTE. Tharick Sombra Gélida (Pl/♂ h/W 12/Xa/CN), Guardião de Bedlam. Um velho mago artrítico, ele é propenso a divagação senis e explosões selvagens de fúria mágica. Mais do que alguns edifícios na cidade foram queimados por suas bolas de fogo. Tharick tornou-se Guardião após liderar uma rebelião contra os postulantes da cidade. O título de Tharick é observado mais em nome do que de posto.

ATRÁS DO TRONO. Quem pode governar uma assembleia de loucos? O contrato social quase não existe, então é cada demente por si mesmo. Tharick apenas governa as pessoas que conseguem concordar com ele, enquanto todo mundo mais ou menos faz o que quer.

Ainda assim, alguns vândalos conseguiram chamar a atenção dos cidadãos de Bedlam. O mais influente deles é Hrava, um demônio das sombras. Este monstro insinuou-se nos sonhos de muitos dos cidadãos amados de Bedlam, tornando-se a pequena voz em suas cabeças que lhes dá conselhos. O monstro raramente se mostra diretamente, esperando nas sombras da noite para dar seu conselho. Hrava trabalha para seus próprios fins, para alcançar poder e dominação sobre a cidade, embora demônios mais fortes possam forçá-lo a servir seus sonhos de conquista de Sigil.



HRAVA, DEMÔNIO DAS SOMBRAS: TACO 13; #AT 3; Dano 1d6x2 (garra / garra), 1d8 (mordida); CA 9, 5 ou 1*; DV 7 + 3; PV 38; MV 12 e salto (30° de inclinação com quatro garras — 1d6x4 de dano); AE +2 de bônus de ataque na escuridão total, 90% de surpresa nas sombras, *Escuridão*, *Medo*, *Recipiente Arcano*; DE imune ao fogo, frio, eletricidade; Tam M; INT muita; AL caótico e mau; Moral 15; XP 2000

* Classe de Armadura depende da quantidade de luz existente. Na luz solar e *Luz Contínua*, a CA é 9; em tocha, lanterna ou intensidade da magia *Luz*, a CA é 5; na escuridão total, a CA é 1.

DESCRIÇÃO. Bedlam é um daqueles burgos que desafiam a descrição. Imagine uma cidade onde 5000 estranhos decidiram construir seus próprios lugares sem falar um com o outro — o resultado é a expansão de Bedlam. A cidade é geralmente descrita como um leque situado ao lado de uma colina (chamada Maurash pelos habitantes locais). A base do leque fica no fundo da Maurash, convergindo na entrada do Pandemônio. O portão, um arco retorcido de ferro e pedra, ergue-se acima dos barracos agrupados nas proximidades. Oito estradas empoeiradas se cruzam em um emaranhado diante do arco e depois se espalham como as costelas do leque, subindo as encostas da Maurash.

Aqui está um detalhe sutil: quanto mais alto do morro um aspirado se aproxima, mais sensatos os prédios se tornam. A meio caminho da encosta, os barracos em ruínas assumem uma aparência de ordem e tornam-se compostos de paredes, cada um ainda isolado, mas pelo menos protegidos. Em última análise, no topo da colina, no centro do leque, está uma Cidadela — uma pequena parte da cidade cercada por uma muralha defensora e alinhada com torres defensivas. Aqui é onde um aspirado vai encontrar os cidadãos menos confusos e mais bem organizados no burgo.

Como um sangue pode adivinhar, Bedlam está prestes a se vingar das Terras de Fora. Hrava só tem que espalhar sua loucura um pouco mais e todo o lugar vai deslizar através do portão e se fundir com Pandemônio.

MILÍCIA. O governo de Bedlam está muito sobrecarregado para organizar uma milícia, mas a cidade não está completamente sem lei. Três grupos servem como guarda-costas e protetores dos postulantes em Bedlam. O mais confiável, menos corrupto e mais saudável do lugar são os Lanceiros do Vento, comandados por Erigyl Verrith (Pl/M b/F 13/TO/N). Pelos padrões de Bedlam, Erigyl é bastante sensato. Sua única obsessão é manter a loucura da cidade em equilíbrio. A loucura cria o caos, por isso os Lanceiros do Vento são dedicados aos princípios da ordem. Eles protegem contra ataques do Pandemônio

e servem a cidade vigiando, mais ou menos. Uma típica patrulha de Lanceiros tem 2d6 guerreiros de 3° a 5° nível, acompanhados por um mago do 5° ao 7° nível. Lanceiros do Vento são mais ativos na seção da Cidadela, raramente se aventurando até o final caótico do portão.

Os outros dois grupos servem mais como guarda-costas, seja por dinheiro ou apenas por isso. O primeiro é chamado de *Sarex*, que foi formado a pedido de Hrava. Seus membros são planares do Pandemônio e os Bedlamitas mais tocados pelos ventos gritantes do plano. O Sarex opera em gangues de três a quatro, geralmente com uma mistura de classes que variam do 7° ao 9° nível em habilidade. Sob o controle de Hrava, o Sarex se mantém nas arestas sombrias das atividades, atacando os inimigos do demônio da sombra quando não há testemunhas. Um sinal é sempre deixado para trás, deixando claro a um parvo quem está realmente no comando da cidade. O último grupo, chamado de *Desorientados*, é um grupo infeliz de cabeças-ocas postulantes das Terras de Fora, liderado por Thoa (Pe/♀ h/0/N). Esses miseráveis estão muito fora de sua profundidade e só podem fazer isso para corrigir suas pequenas escalas de equilíbrio cósmico. Como convém à sua causa, os Desorientados são os mais ocupados nos mergulhos próximos ao Portão do Pandemônio.

SERVIÇOS. Não há muito a ser encontrado em Bedlam, pelo menos não há muito que se possa confiar. Artesãos não prosperam aqui, já que há muitos dementes para construir um negócio confiável. Ainda assim, a cidade atrai alguns artistas, buscando inspiração na loucura, e há sempre pelo menos um bardo a ser encontrado.

O melhor lugar para encontrar tipos artísticos é Na Estalagem de Weylund, perto do centro da cidade. É administrado pelo Pockmarked Weylund (Pe/♂ d/0/N). O anão desenha uma caneca média de cerveja forte e é excessivamente generoso com aqueles que parecem estar com pouca sorte, especialmente aqueles que ele chama de “artistas”. Seus quartos são limpos e correm cerca de 1 pp por noite. Melhor ainda para a maioria dos viajantes é que Weylund dirige uma casa tranquila em comparação com algumas das outras tavernas da cidade, que são invadidas por dementes barulhentos.

As pessoas dos Planos Inferiores favorecem o Olho e a Adaga perto do Portão do Pandemônio, dirigido por Grist (Pl/♂ tf/F 5/T 4/RL/NE), um assassino respeitável. O serviço não é muito rápido, limpo ou amigável, mas Grist não faz perguntas desde que seja bem pago. Um bom número de intrigantes, demônios e tieflings estão aqui.

O último lugar onde as pessoas se reúnem é O Sanatorium, na seção da Cidadela da cidade. É administrado

por Althax Darkfleece (Pl/♀ b/P(sp) 12/SO/CG) (Esferas de magia — todas). Darkfleece é uma sacerdotisa de Shekines-ter (MM), e ela se encarregou de ministrar aos dementes de Bedlam. O pardiheiro que ela administra é uma mistura de asilo, spa e pensão. Além do alojamento e alimentação (com guardas *especiais*) a 5 po por noite, um miserável também pode obter curas para desequilíbrios mentais.

NOTÍCIAS LOCAIS. Não importa o que realmente esteja acontecendo, há sempre rumores em Bedlam de outra invasão do Pandemônio. Na maioria das vezes isso é apenas um pungado chocalhando sua caixa de ossos. Claro que parece verdade — os demônios do outro lado já tentaram com bastante

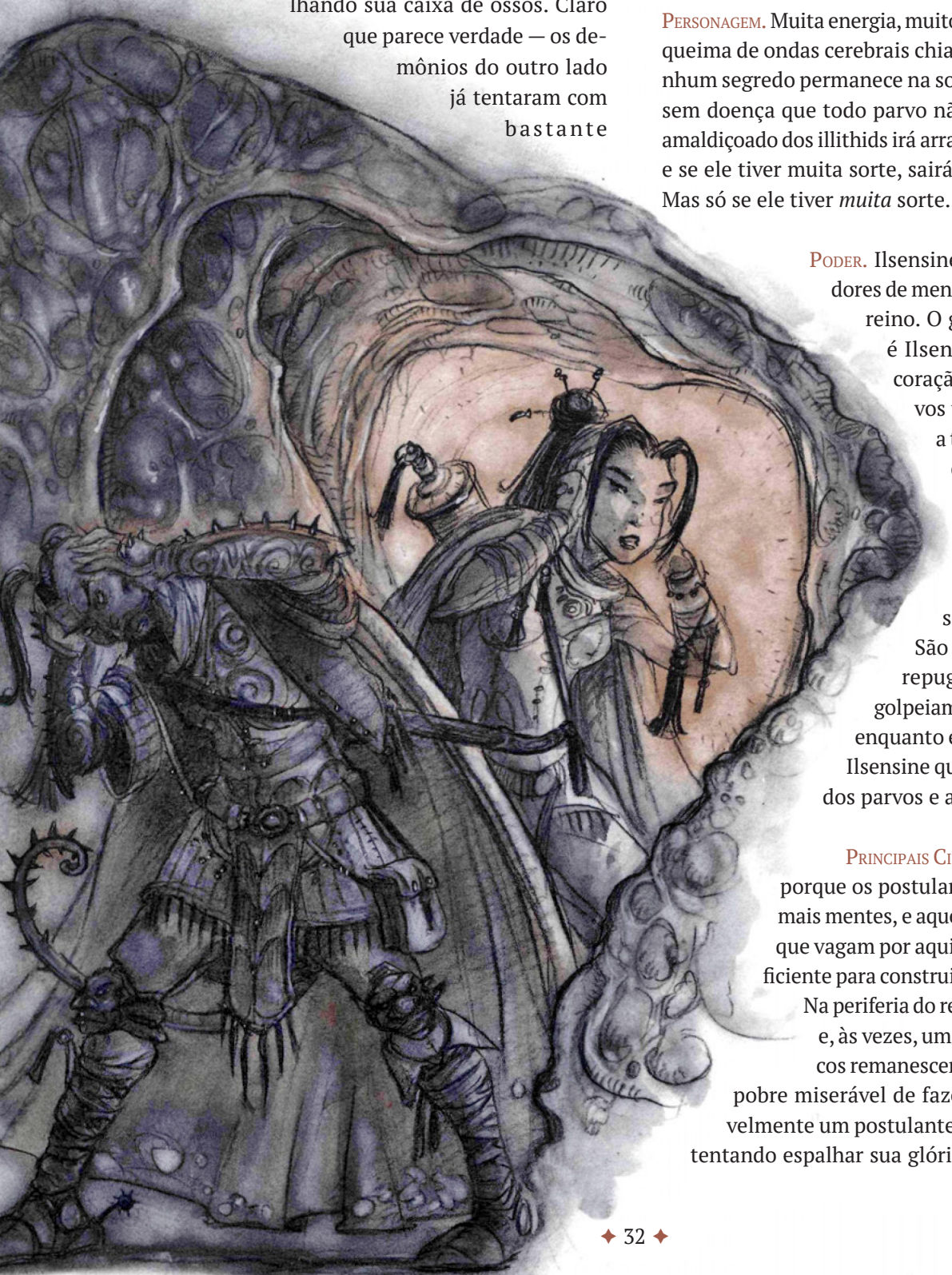
frequência. Desta vez, porém, é verdade. Um bando de demônios — 12 gehreleths liderados por um pequeno capitão tanar’ri — está planejando um ataque de flanco contra o baatezu. O esquema é tomar Bedlam e depois atravessar as Terras de Fora para Baator. Não é um plano muito bom, mas os tanar’ri nunca foram os melhores em traçar estratégias.

AS CAVERNAS DO PENSAMENTO (Reino)

PERSONAGEM. Muita energia, muito pensamento, a constante queima de ondas cerebrais chia no ouvido da mente. Nenhum segredo permanece na sombra; sem pensamentos, sem doença que todo parvo não saiba. O reino do deus amaldiçoado dos illithids irá arrancar tudo de um aspirado, e se ele tiver muita sorte, sairá com uma mente intacta. Mas só se ele tiver *muita* sorte.

PODER. Ilsensine (MM), deus dos devoradores de mentes, é o único mestre deste reino. O grande cérebro verde que é Ilsensine repousa no próprio coração do reino, com seus nervos tentaculares percorrendo a terra, ao longo das paredes da caverna e até mesmo em planos distantes. Não há sombra neste reino que Ilsensine não saiba, nenhum movimento que seus nervos não sintam. São as ondas de pensamento repugnantes de Ilsensine que golpeiam o cérebro de um aspirado enquanto ele vagueia pelos túneis. É Ilsensine quem aprende cada segredo dos parvos e armazena-os.

PRINCIPAIS CIDADES. Não há cidades aqui porque os postulantes de Ilsensine não têm mais mentes, e aqueles planares cabeças-ocas que vagam por aqui não mantêm o tempo suficiente para construir mais do que uma parede. Na periferia do reino há pedaços de paredes e, às vezes, uma pequena cama — os únicos remanescentes da tentativa de algum pobre miserável de fazer uma casa aqui (provavelmente um postulante da Montanha dos Anões, tentando espalhar sua glória um pouco mais). Quem





quer que seja o pequeno miserável é que, se o construísse, ele poderia aparecer mais cedo ou mais tarde, vagando pelos túneis com o cérebro queimado.

CONDIÇÕES ESPECIAIS. Há apenas uma condição aqui que importa: o cérebro queimar. Ilsensine é sobre poder, poder psíquico bruto. Ondas psiônicas fluem com tal força do deus-cérebro que somente os sem cérebro podem ignorar seu poder. E não importa se um aspirado é psíquico, psiônico ou outros; todos podem sentir a energia. Os pensamentos de Ilsensine são ondas implacáveis após ondas de ódio, mentiras sombrias, perversões além da imaginação e megalomania. Os pensamentos insistem que os illithids devem dominar o multiverso, escravizar o “gado” que domina as terras, usá-las e desfrutar de sua conquista. Essa ladainha de ódio, demente por qualquer padrão, exceto um illithid, martela impiedosamente a mente de um miserável. No começo é apenas um sussurro, quando um vândalo está perto da borda do reino, mas mais longe no sussurro cresce um zumbido roendo e, finalmente, gritando obscenidades. Não há bloqueio da mente; um sangue só precisa ser forte e duradouro.

Aqueles que não se aventuram a mais de um quilômetro e meio no reino de Ilsensine devem realizar um teste de resistência contra petrificação uma vez por dia. Uma falha indica que o personagem perde permanentemente um ponto de Inteligência. Aventure-se em um quilômetro, mas menos de cinco e o mesmo teste é feito duas vezes por dia. Cinco a dez quilômetros no zumbido exigem um teste a cada hora, e os psiônicos se tornam inúteis. Sondar mais de dezesseis quilômetros no reino exige um teste de resistência a cada turno. Finalmente, aqueles cabeças-ocas que são bastante inteligentes para entrar na corte de Ilsensine precisam fazer testes de resistência a cada rodada. Quando um aspirado perdeu toda a sua Inteligência, ele se torna como um dos postulantes zumbis de Ilsensine, toda vontade e consciência sugadas pelo deus-cérebro. Claro, um pouco de blindagem mágica do cérebro pode proteger um aspirado, mas ele não vai querer ser pego nas profundezas do reino quando a magia se encerrar.

DESCRIÇÃO. As Cavernas do Pensamento são um reino frio e sem coração. Os túneis são negros e escorregadios, não quentes o suficiente para serem confortáveis, mas também não tão frios que sejam congelantes. A pedra é escorregadia de fungos, exceto naqueles pontos em que ela pulsa calorosamente como algo vivo. Pode ser que estes sejam os nervos do deus-cérebro. A toada é que os cutucam com muita força fritam seus cérebros em

um instante. Se um parvo tem que vir aqui, ele terá que ser muito, muito cuidadoso.

As cavernas se retorcem, cruzando e recruzando, mas todos os caminhos levam a um só lugar. Como os labirintos inescapáveis de Sigil, não importa onde um aspirado vá, ele sempre parece acabar na corte de Ilsensine. Aqueles que chegam tão longe nunca mais voltam, ou se o fizerem, um sangue seria sábio para questionar sua perspicácia. Nenhum ser pode permanecer diante do deus-cérebro por muito tempo sem mudar nem um pouco.

PRINCIPAIS PERSONAGENS DO MESTRE. Os únicos parvos neste reino são zumbis irracionais, então um aspirado não vai conseguir muito deles. Zumbis irão, este grupo é difícil, no entanto. Eles são escravos absolutos da vontade de Ilsensine, então os clérigos não podem transformá-los e sua moral nunca se romperá. Se um aspirado pudesse encontrar uma maneira de cortar o vínculo psiônico do deus-cérebro, então tudo o que restaria seria uma coleção de cascas sem vida.

ZUMBIS DE ILSENSINE (TODOS): TAC0 19; #AT 2; Dano 1d8/1d8; CA 7; DV 2; PV varia; MV 6; AE psionicos*; RM 10%; Tam M; INT não; AL N; Moral nula; XP 175

* O deus-cérebro Ilsensine pode canalizar todas as habilidades psiônicas através de qualquer um de seus servos zumbis. Fazê-lo instantaneamente destrói o empregado assim que a energia é usada.

SERVIÇOS. Então, por que um parvo nunca iria para o reino de Ilsensine? Conhecimento — conhecimento é poder. Se um aspirado pode chegar ao deus-cérebro e prevalecer sobre o favor de Ilsensine, ele pode obter a resposta para uma pergunta. Quase não há lugar nos planos que os neurônios de Ilsensine não alcancem, e cada um desses neurônios está se alimentando de tudo que sente. Ilsensine se lembra de tudo e conhece mais a sombra das coisas — especialmente as coisas que um parvo nunca queira que ninguém mais saiba — do que provavelmente qualquer um que esteja lá fora. Precisa de uma maneira de encontrar um sangue, descobrir sua fraqueza? O deus-cérebro provavelmente conhece um.

Naturalmente, como uma coisa prevalece sobre o favor de um cérebro gigante é uma questão. Muito provavelmente, o candidato deve concordar em desistir de parte de sua mente como pagamento, resultando em perda de memória (perda de proficiência) e/ou insanidade. É um preço alto, mas há sempre um Sensitivo ou um Desolado que acha que pode tentar dar a chacota em Ilsensine.

HÁ DUAS RESPØSTAS
PARA CADA PERGUNTA:
A NØSSA
E A ERRADA.
— REGRA DØ
HARMØNIUM

⊕ TRIBUNAL DA LUZ (Reino)

PERSONAGEM. Este reino, com suas divisões sombrias e misteriosas, é a personificação da Regra de Três. Há o *Tear do Tecelão* com seus fios e caminhos, o *Salão dos Testes*, e no coração de tudo isso está a *Chama Arqueada*. Enquanto os reinos vão, este é quieto, quase mortal.

PODER. Shekinester (MM). Às vezes conhecida como a Rainha de Três Faces das Nagas, Shekinester medita em seu reino, testando e guiando o destino de seus filhos. A deusa não corteja estranhos, planares ou não. Qualquer aspirado que vir aqui deve ter uma boa razão, porque Shekinester vai colocar cada visitante em um de seus testes (veja “Condições Especiais”, abaixo).

PRINCIPAIS CIDADES. O Tribunal da Luz é um pequeno reino, não muito povoado por planares ou postulantes. Não é que a Rainha Naga não tenha adoradores, é apenas que suas crenças estimulam a reencarnação ou o teste. Os postulantes que não reencarnam e são enviados de volta a seus mundos Primários recebem tarefas quase impossíveis e são enviados para vagar pelas Terras de Fora até completá-las. Esta é a maneira de Shekinester testar a determinação e o caráter de um aspirado. Aqueles que conseguem transcender se fundem com o plano, e aqueles que falham simplesmente não são dignos.

A coisa mais próxima de uma cidade no reino é a dispersão de ninhos onde vivem alguns representantes de Shekinester. A maioria são de cobras ou nagas, e a maioria não são confiáveis. Não é que eles sejam particularmente maus, é apenas que um aspirado nunca sabe quando um deles fará parte de um teste da Rainha Naga.

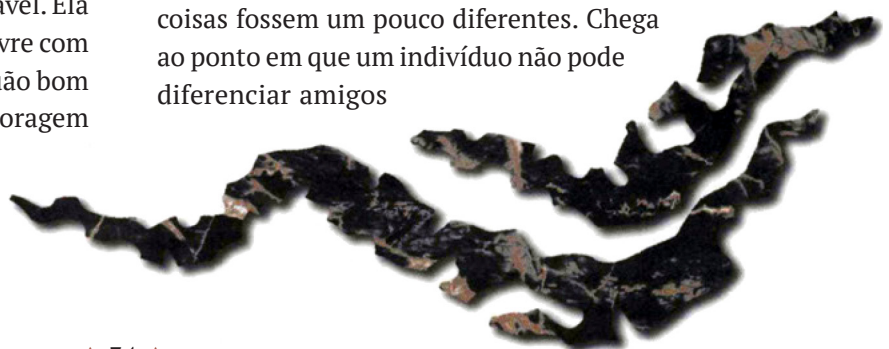
CONDIÇÕES ESPECIAIS. Os testes da Rainha Naga são os perigos especiais deste reino. Notória como é, Shekinester está sempre testando o caráter de qualquer estranho em sua terra. Ela tem um fascínio por tentar limpar e melhorar aqueles que a visitam, intencionalmente ou não. Os testes variam de pesados a sutis. A Rainha Naga não está interessada na habilidade de um sangue com sua espada ou no aprendizado de livros que ele absorveu; ela está atrás das qualidades morais que fazem um miserável. Ela dará a um bando de cães do inferno um reinado livre com um parvo em um campo aberto, não para ver o quão bom ele é com sua espada, mas para ver se ele tem coragem de enfrentá-los — ou o sentido de correr. Se um parvo tem um demônio como um inimigo, Shekinester pode chamá-lo para o seu reino e

deixá-lo tentar igualar o placar. Em um caminho dividido, ela pode oferecer uma escolha entre segurança não-heroica e perigo valente. Em outro lugar, pode haver um livro prometendo poder — por um preço. Outro miserável poderia enfrentar dois velhos amores, incapazes de progredir sem fazer uma escolha entre eles.

Seja qual for a forma que tomem, há sempre mais nos testes da deusa do que os olhos. Primeiro, um parvo tem que descobrir o que ela está testando, então ele tem que ter sucesso. O preço do fracasso é alto — esquecimento é mais frequentemente do que não. As recompensas pelo sucesso são igualmente generosas. Nenhum parvo apenas caminha para o coração de seu reino, pelo menos não sem ouvi-la.

DESCRIÇÃO. O Tribunal da Luz tem três áreas claras, uma para cada face da Rainha Naga, e todas estão aninhadas umas nas outras como bonecos empilhados de uma criança. A camada mais externa é o Tear, uma floresta de espinhos e caminhos onde a escuridão pode subitamente dar lugar a uma clareira aberta. Nada vai em linha reta aqui, e os marcadores de trilha deixados para trás misteriosamente desaparecem ou se multiplicam. Caminhos entrelaçam-se, fundem-se e terminam sem sentido, então um miserável pode ver lugares que ele nunca conseguirá alcançar. Não há rotas secretas através dele, porque muda a cada momento. Dentro dessas florestas é onde um aspirado encontra a maioria dos postulantes nagas do reino. Alguns são guardas e agentes da vontade de Shekinester, enquanto outros rumam, ainda procurando o caminho para o coração da floresta. É dito que a única maneira de encontrar um caminho através do Tear é esquecer onde você esteve e onde você espera ir. Em palavras simples, um Mestre pode liderar um grupo através do Tear, introduzindo quantos elementos de aventura desejar, antes de revelar a saída ou o Salão de Testes. O mapeamento é estritamente extemporâneo.

Dentro do Tear está o Salão dos Testes, o palácio de Shekinester. Não é um grande palácio, mas os quartos misticamente se tornam as expectativas e medos de quem vai lá. Pobres miseráveis! Imagine abrir uma porta e encontrar todos os remorsos enterrados que retornam como convidados para o jantar. Alguns quartos oferecem tentações, outros visões do que um parvo poderia ser se as coisas fossem um pouco diferentes. Chega ao ponto em que um indivíduo não pode diferenciar amigos



de visões ou postulantes de planares.

A câmara mais interna do salão é o verdadeiro Tribunal da Luz, ao qual todo o reino recebe o nome. Aqui está o último aspecto de Shekinester: a Chama Arqueada. De acordo com a crença, é a chama da preservação, a coisa que mantém o multiverso acontecendo (mas esse conto pertence a uma série de outras “chamas eternas”, todas guardadas por outros poderes em outros planos). A Chama é supostamente a luz dos mortos também, e o salão está cheio de mortos-vivos que se alimentam da energia dessa iluminação. De qualquer forma, isso não lhes causa danos e parece pacificar os tipos perigosos. A Chama é o teste final porque queima o espírito limpo. Para um personagem que está exposto à luz, isso significa jogar um teste de resistência contra morte com uma penalidade de -1 aplicada para cada vez que o personagem se desviasse de seu alinhamento escolhido (que o Mestre deve julgar). Aqueles que passam são curados e renovados, e aqueles que falham são completamente desintegrados. É assim que é com Shekinester.

PRINCIPAIS PERSONAGENS DO MESTRE. O reino de Shekinester é solitário e isolado. A deusa não se cerca de servos e conselheiros, e nenhum aspirado chega aqui para conversar. As pessoas encontradas aqui tendem a ser nagas, imperiosas e desinteressadas nas preocupações de outros planares. Os postulantes realizam as poucas tarefas domésticas necessárias no reino.

SERVIÇOS. Exceto pela auto revelação e purificação do espírito, um aspirado não encontrará nada de valor aqui. Aqueles que sobrevivem à pura luz da Chama Arqueada são purificados — todo o dano é curado, loucura e doença curada, encantamentos quebrados, mesmo crimes expiados. E tudo que um parvo tem que fazer é sobreviver.

CURST (Cidade)

PERSONAGEM. Desolada e empoeirada, Curst é pouco mais do que uma coleção de favelas empoleiradas na beira do Cárceri, onde os exilados de outros lugares das Terras de Fora sonham com suas vidas amargas.

GOVERNANTE. O burgomestre Tovus Giljaf (Pl/♂ gz/W(N) 13/At/LE) é o mestre absoluto de Curst. Uma vez prócer do Athar, Tovus foi expulso por seus próprios seguidores quando ele tentou demais. Ele lutou pela glória de sua facção, mas seus seguidores eram superficiais e só podiam ver a desgraça em seus decretos. Os parvos ingratos viraram a casaca contra sua visão ousada, seus planos de uma

vez por todas tornarem a filosofia da verdade absoluta do Athar para todos, e eles o expulsaram da Jaula. Mas eles não podem trancar as portas contra ele. Ele estará de volta... algum dia. Até lá, ele só terá que esperar o tempo nesta gaiola, construindo poder para seu grande retorno.

ATRÁS DO TRONO. Vingança amarga: é o verdadeiro poder de Curst, a coisa que faz as rodas seguirem. Todos os miseráveis nesta cidade portuária estão aqui por uma razão: eles não têm mais para onde ir. Eles foram expulsos do poder, cortados daqueles que um dia pensaram amá-los e despojados de todas as suas vaidades, exceto o ego. Agora, o que faz com que a cidade funcione é o desejo coletivo de esmagar os desabrigados.

O mais triste é que é um sonho vago para todos eles, porque se eles pudessem se vingar, teriam conseguido isso há muito tempo. Em vez disso, eles apenas ficam aqui, presos por sua amargura e medo. Nenhum vândalo quer estar em Curst, mas muitos não têm mais para onde ir.

DESCRIÇÃO. Curst é centrado em torno do símbolo de sua rejeição, o arco de quatro pilares para o Cárceri. Feito de vinha-navalha viva, o portão de pétalas pretas está no centro da praça da cidade. As cinco principais ruas da cidade formam círculos concêntricos ao redor da praça, e toda a cidade é cercada por uma muralha bem mantida que forma o limite do sexto anel. Vinhas-navalha cobrem o interior desta muralha, como se para impedir que os habitantes saíssem. Quatro portões, alinhados com os quatro postes do arco do Cárceri, permitem a entrada na cidade.

Cada anel de Curst abriga estruturas que servem a uma função separada. O anel mais externo, dentro da muralha coberta de vinhas-navalha, abriga casas, tavernas, estúbulos e hospedarias. O próximo anel contém nada além das oficinas de artesãos. No terceiro anel estão as casas dos mercadores, junto com seus armazéns e lojas. O quarto anel acomoda as casas daqueles com tanta riqueza e títulos que não valem mais. Finalmente, ao redor da praça estão agrupados os poucos edifícios da administração de Curst: a casa do burgomestre, o tesouro, o quartel de vigia e a cadeia da cidade.

Os edifícios de Curst são pretos e sem cor, sem humor ou calor. Vinhas-navalha — uma pequena irritação de Sigil — é predominante aqui, cobrindo paredes, árvores e até mesmo rastejando nas ruas. Não é a característica mais notável, no entanto. O fato é que os viajantes nunca deixam de comentar sobre as políticas de guarda nos portões. Ao contrário de outras cidades, pouco esforço é feito para rastrear aqueles que entram. Aqueles que saem de Curst, por outro lado, são obrigados a declarar as razões para querer ir a outro lugar e mostrar provas de

que podem fazê-lo.

Ao contrário de muitos outros portões para os Planos Inferiores, o arco de quatro lados em Curst é raramente usado por pessoas que saem do Cárceri. Talvez seja a natureza dos que estão no plano sombrio se sentirem presos e incapazes de partir, e talvez o portão seja muito difícil de encontrar. Seja qual for a causa, as incursões da Guerra Sangrenta aqui são raras e nunca se expandem além da cidade.

Curst ainda está solidamente plantada nas Terras de Fora, embora mostre cada vez mais o caráter

sombrio do Cárceri. Ainda há indivíduos suficientes na cidade que não desistiram da esperança de perdão e reparação. Enquanto aguentarem, Curst permanecerá nas Terras de Fora.

MILÍCIA. Curst é vigorosamente patrulhada pela Patrulha da Muralha. Além de vigiar as muralhas da cidade (como o nome indica), a Patrulha da Muralha equipa os portões e mantém a paz relativa dentro da cidade. Como observado anteriormente, a Patrulha da Muralha está preocupada principalmente com as pessoas que saem, mas mantém registros cuidadosos de todas as idas e vindas pelos portões. Uma patrulha típica da Patrulha da Muralha tem 3 mil combatentes postulantes, liderados por um guerreiro planar de 5° a 7° nível. O comandante geral da patrulha é o Barão Yurel Zarnthaskar (Pr/♂ h/F 10/Fa/LN), um senhor deposto que sonha com o dia em que poderá enforcar os ingratos parvos que o expulsaram de seu feudo no Material Primário em uma árvore sem folhas.

SERVIÇOS. Com tantos aspirados planejando seus gloriosos retornos, Curst sempre foi um bom mercado para vândalos prontos para vender suas espadas. A maioria dos mercenários se reúne no *Homem Esquartejado*, uma cervejaria defumada no anel mais externo. O proprietário, Abascis o Suado (Pr/♂ h/TS/Du/CE), dirigia uma bela loja em Sigil, até que ele enganou o prócer dos Impiedosos. Uma retirada rápida tirou o cabeça-oca da cidade antes que a guarda chegasse, mas os Impiedosos têm um mandado de prisão para sua punição. Abascis gosta de manter alguns bravos por perto, para o caso de os Impiedosos virem recolher o seu mandado, por isso dá aos espadachins e magos um bom preço em bebidas. Todo mundo paga uma moeda ou duas a mais que o preço normal.

A *Brasicol*, uma loja sombria no segundo anel da muralha, é especializada em armadilhas e dispositivos infernais

— pequenos presentes que podem ser enviados para os inimigos. *Brasicol* (Pr/♂ g/O/NE) tem uma lista completa de inimigos, aqueles que roubaram suas invenções e fizeram fortunas com eles. Ele vai fazer caixas de joias com veneno, bombas de magia e outros dispositivos, todos a partir de apenas 1000 po. Além disso, ele fará trabalhos gratuitos para qualquer mago que abrir um portão para seu antigo mundo no Material Primário por tempo suficiente para que o *Brasicol* envie um “presente”.

Embora seja uma gaiola amarga, Curst faz bons vinhos, provavelmente para que um pungado possa eliminar suas tristezas. O melhor deles é o *vinho pulsante*, uma bebida ligeiramente azeda e inebriante feita a partir de vinha-navalha. Ele é vendido por 100 po a garrafa e é valorizado por glutões em Sigil. O processo de produção é um segredo conhecido apenas pelos irmãos Cilenei (Pr/♂ e/W 8/S²/CN/, ambos), dois elfos do Plano Material Primário. Ambos são magos, então imagina-se que o processo é de natureza mágica. Vinho pulsante é a única coisa útil já feita a partir da erva amaldiçoada, exceto por barricadas.

NOTÍCIAS LOCAIS. A maior toada do distrito é que o Barão Zarnthasker encontrou um novo esquema para seu retorno ao Material Primário, onde ele finalmente se vingará. Ele está reunindo um grupo de mercenários e ainda pode usar mais alguns. Ele também está procurando por um mago ou clérigo disposto a abrir uma passagem de volta ao Material Primário — uma grande o suficiente para ele e seu bando. Claro, ele vai querer que o conjurador permaneça e ajude com o trabalho sujo que se segue, e é realmente um trabalho muito sujo...

A MONTANHA DOS ANÕES (Reino)

PERSONAGEM. Este é um mundo subterrâneo de furiosa diversão, fumaça arrotada e trabalho suado — todas as coisas que tornam a vida de um anão rabugento completa, levadas ao excesso de alegria.

PODER. Três poderes anões compartilham a Montanha: Vergadain, Dugmaren Manto Brillhante e Dumathoin (MM, todos). Vergadain é um senhor da riqueza e da sorte, Dugmaren Manto Brillhante distribui as recompensas de invenção e descoberta, enquanto o mais profundo no reino é Dumathoin, mestre em minas e exploração. Os três dividiram o reino encapsulado em três, cada um refletindo os interesses daquele poder em particular.

PRINCIPAIS CIDADES. Não há cidades neste reino, pelo menos não de acordo com a compreensão das coisas por parte de um parvo humano. Os poderes dos anões não dão aviso ao mundo da superfície. O que vive, come e expira nas encostas geladas de sua montanha está estritamente fora de seu reino. Nada é encontrado lá fora de qualquer maneira, desde que as encostas são tão altas, rochosas e congelantes que qualquer miserável vagando lá fora é provável que acabe inserido no registro. Mesmo assim, não é completamente estéril. Seres humanos, como pulgas (pelo menos como os anões os veem), podem plantar suas moradas em qualquer lugar, e com certeza eles conseguiram arrendar um assentamento chamado *Cume de Ferro*, bem na porta do reino de Vergadain. Não é um lugar grande, mas tem cerca de 500 indivíduos, a maioria postulantes com alguns primevos e planares misturados. Cume de Ferro é tolerado — apenas mal — pelos postulantes do reino. A maioria dos aspirados da cidade está lá para negociar, ou eles são jogadores miseráveis esperando por uma chance de jogar nos salões de fábula de Vergadain. Há alguns sangues procurando admissão às bibliotecas de Manto Brilhante, mas esses aspirados são realmente raros.

Sob a montanha, as cidades se tornam salões, porque um salão para um anão significa tanto quanto uma cidade para um humano. De fato, é mais; um salão é comunidade, identidade e família presos em uma gaiola. Os salões importantes do reino dos anões são o *Salão da Fortaleza*, o *Salão da Fuligem* e o *Salão do Poço Profundo*.

O Salão da fortaleza é conhecido por seus jogos e bebidas. A toada é que um aspirado pode colocar qualquer coisa no pano aqui, apostando até mesmo coisas que um sujeito não deveria poder separar, porque há grandes fortunas a serem ganhas. (Mas para aqueles que perdem há sempre uma maneira de coletar essa bolada.) A bebida é forte e derramada livremente, mas não é livre; postulante ou não, um anão não vai passar nenhuma chance de separar um aspirado de seu troco.

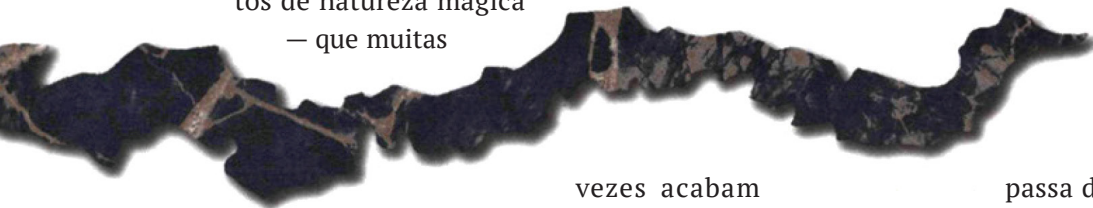
O Salão da fuligem está lotado de oficinas e bibliotecas. O nome é literal, pois as cavernas estão cobertas de fuligem preta e calcária de milênios de trabalho. O barulho aqui



é contínuo, “24 horas por dia”, como dizem os primevos (exceto que não há dia ou noite nas profundezas da superfície do plano). Os melhores produtos do Salão da Fuligem são martelos e couraças finamente trabalhados — mui-

tos de natureza mágica

— que muitas



vezes acabam nas mesas de jogo dos

salões de Vergadain.

O Salão do Poço Profundo mergulha nas frias e escuras profundezas da terra. O ar aqui é gelado e velho com o cheiro dos anões que trabalham aqui — nenhum deleite para a maioria dos parvos. É o “ar de mineiro” e é como os anões gostam. Além de seu odor, o Poço Profundo é mais conhecido pelos minérios e pedras preciosas que os postulantes buscam em sua rocha. A maior parte vai direto para o Salão da Fuligem, mas parte dele faz a viagem para Cume de Ferro, onde é comercializada por luxos do mundo da superfície. Um vândalo deveria ter uma boa razão para vir até aqui, porque os túneis do Poço Profundo são quase tão retorcidos quanto os Labirintos da Donzela da Dor. Estranhos virem aqui é melhor gastar um pouco num bom guia se quiserem ver a superfície novamente. Caso contrário, eles poderiam se perder nos túneis e acabar nas cavernas do reino de Ilsensine.

CONDIÇÕES ESPECIAIS. O que torna a Montanha dos Anões única é mais sua atitude do que qualquer outra coisa. Todo postulante aqui é um anão, e eles não ligam muito para alguém ou qualquer coisa. Qualquer humano, bariaur, tiefling, githzerai ou outro vai achar difícil. Os moradores vêem estranhos como geralmente miseráveis de cabelos curtos que não valem a pena o tempo ou o trabalho, e será preciso muita persuasão para levá-los a ver as coisas de maneira diferente.

Cada divisão do reino tem algumas leis importantes que um parvo tem que saber também. Na camada de Vergadain, a negociata de cartas e dados não é vista com muita gentileza. Na verdade, qualquer cavaleiro apanhado é perdido com certeza; seu nome estará inserido no registro e não há apelo. No domínio de Manto Brilhante, é melhor um parvo ter um comércio. Um indivíduo é esperado ter uma habilidade, e aqueles que não podem provar-se úteis são rapidamente enviados a outros domínios — como o de Ilsensine. Lá embaixo na casa de Dumathoin, um aspirado provavelmente será tentado pela glória das pedras cruas que podem ser arrancadas da terra, mas ele mantém suas mãos e sentimentos para si mesmo se for esperto. As pedras são parte integrante dos postulantes que trabalham lá.

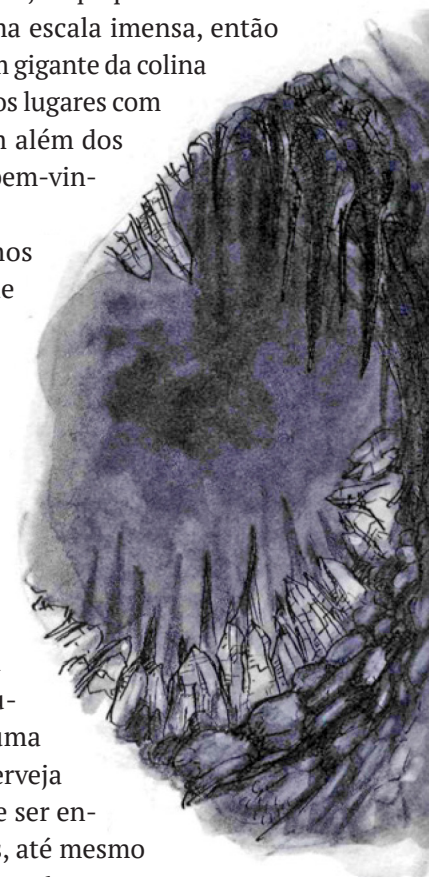
Eles são mais do que apenas rocha — eles são o objetivo da existência. Cada pedra encontrada e estimada traz um postulante um pouco mais próximo da união com o reino.

Mesmo tocar uma pedra preciosa sem permissão, estraga sua utilidade para os postulantes, e isso os incomoda muito.

DESCRIÇÃO. O reino dos anões não passa de túneis intermináveis que serpenteiam por salões e cavernas, se cruzam, atravessam abismos, sobem, afundam, transformam-se em escadas enroscadas e terminam em poços profundos. É tudo pedra e trabalho braçal, cada polegada magnificamente esculpida, e está sempre em construção. Embora os únicos postulantes aqui sejam anões, os pequenos miseráveis construíram a gaiola em uma escala imensa, então qualquer parvo menor que um gigante da colina poderia vagar pela maioria dos lugares com facilidade. (Não que alguém além dos anões seja particularmente bem-vindo, no entanto.)

Os salões mais próximos da superfície, no domínio de Vergadain, tendem a ser bem iluminados e barulhentos. Deslumbrantes e ocasionalmente rudes afrescos revestem as paredes. As passagens estão cheias de anões pungados que desafiam alegremente qualquer vândalo que passe em um desafio de bebidas. Não é uma boa ideia aceitá-las, porque os postulantes aqui podem tomar uma quantidade prodigiosa de cerveja forte. Jogo de todo tipo pode ser encontrado aqui; dados, cartas, até mesmo jogos de ervilha e casca são jogados sem truques. Nenhuma aposta é pequena ou grande demais, já que os tesouros de Vergadain estão bem estocados, e os representantes do poder dos anões, que administram os jogos, podem usá-los para cobrir qualquer aposta.

A segunda camada, o domínio de Manto Brilhante, é sóbria e sincera. As pinturas brilhantes de mulheres, bebidas e diversão desapareceram, substituídas por intermináveis baixos-relevos do trabalho e da indústria. A luz aqui é a névoa avermelhada do vidro esfumado. Sinos tilintam e assobiam as horas. Os anões aqui estão sempre em movimento, correndo para suas tarefas, correndo para suas casas, martelando e cantando furiosamente. Eles



trabalham em um ritmo que faria com que os mais duros ferissem e amaldiçoassem. Manto Brilhante dá aos seus postulantes uma resistência ilimitada ao trabalho na forja e na fundição.

Nas profundezas do reino, as pedras trabalhadas dão lugar a minas rudimentares com runas e marcadores grosseiramente esculpidos nas paredes. Os veios ecoam com um zumbido monótono místico — a melodia dos postulantes — pontuado pelos sinos duros de aço sobre pedra. A respiração de um aspirado está suspensa no ar, e a geada esvai as hastes mais profundas. Lanternas e tochas estão longe, criando poças de luz onde os trabalhadores anões se aglomeram. Seções de parede quebradas se abrem para passagens úmidas que levam ao reino de Ilsensine; um parvo pode sentir as ondas cerebrais zumbindo perto delas.



PRINCIPAIS PERSONAGENS DO MESTRE.

Os guias são essenciais para navegar no reino dos anões, e Cume de Ferro está cheio deles. O melhor do lugar é Sedus o Transgressor (Pl/♂ d/F 10/Mk/LG), um anão calvo que vai se gabar que ele pode guiar um miserável para fora do Labirinto da Donzela da Dor se

o pagamento for bom o suficiente. Ele tem todo o reino subterrâneo mapeado em sua cabeça, e qualquer coisa que ele não saiba, ele aprenderá com os postulantes dentro dele. Sendo o melhor, o sangue é caro e o aspirado não deve ter seus serviços por menos de 50 po por dia.

Também em Cume de Ferro está Melias Fairherd (Pl/♀ b/W 7/S²/CG), uma comerciante com os anões. Ela é a melhor fonte de minério fundido e armas forjadas pelos anões. A bariaur não está interessada em dinheiro; seu preço é sempre algum serviço, como trazer de volta o

crânio de um demônio para decorar a parede de um amigo.

No domínio de Vergadain, o Lzuli Faceta Clara é um proclamado que os personagens dos jogadores têm maior probabilidade de encontrar. Lzuli é um einheriar, uma figura rala de um guerreiro anão cheio de cicatrizes. Ele é sempre acompanhado por um tradutor, e é seu dever ver que as mesas de jogo são honestas e todas as apostas são pagas.

LZULI FACETA CLARA, EINHERIAR: TACO 6; Dano 1d4 + 7 (bônus de força, *martelo de guerra* +3); CA 2; DV 15; PV 120; MV 6; RM 5%; Tam M; INT alta; AL N; Moral 17; XP 8000

TRADUTOR: TACO especial (erra somente em um 1); Dano atordoar (1d12–3 rodadas); CA 8; DV 5; PV 18; MV Voo 63 (A); AE acerto bem sucedido apaga todas as magias memorizadas; DE Intervenção descritiva*; Tam P; INT alta; AL N; Moral 19; XP 3000

* Se o tradutor for atacado enquanto estiver servindo um poder, role 1d100. Em um resultado de 99 ou menos, o poder envia um servo aasimon para ajudar o tradutor. Se o resultado for 00, role novamente. Se o segundo lançamento for 99 ou menos, o poder enviará 1d6 aasimons, mas se o teste for 00 novamente, o próprio poder virá.

Nas oficinas e bibliotecas de Manto Brilhante, os personagens podem precisar consultar o curador do domínio, Pyrus Chertchip (Pe/♂ d/0/N). Pyrus, um velho anão sem fôlego, é um sangue quando se trata de localizar velhos volumes e responder a perguntas sobre a sabedoria dos anões, mas ele não é amigável com aqueles que seguem deuses não anões. O território de Dumathoin não é conhecido por sua hospitalidade, e as coisas mais prováveis que os personagens encontrarão aqui são maruts. Ilsensine limpou o cérebro de um desafortunado postulante, Lâmina de Aço (Pe/♂ d/0/N), e o devolveu às minas como espião. Através de Lâmina de Aço, Ilsensine pode ver e ouvir o que acontece nas minas, e o poder pode até falar através do postulante possuído. Dumathoin sabe o que aconteceu com o seu postulante? Talvez não, ou talvez o poder simplesmente não se importe; Lâmina de Aço poderia ser apenas outro postulante que não conseguiu ascender.

SERVIÇOS. Um indivíduo vai para Cume de Ferro por um motivo: para obter armas e armaduras. O material tem a melhor magia anã que um aspirado vai encontrar, e como é feito nas Terras de Fora, é o menos afetado pelos elementos sufocantes dos Planos Exteriores. Naturalmente, os anões não apenas montam lojas e vendem as coisas; um indivíduo tem que ganhar seu equipamento. Isso funciona bem para os poderes dos anões porque comanda um fluxo constante de vândalos, dispostos a fazer as ordens dos poderes em troca de um bom martelo, machado, ou peitoral.

GLORIUM (Cidade)

PERSONAGEM. A vida é todo sangue e trovão aqui, glória ou morte. O que mais um parvo deveria tentar na sombra de Ysgard, afinal de contas? Aqui está uma cidade onde a palavra de um aspirado é sua honra, e as pessoas não aceitam insultos levemente.

GOVERNANTE. Nariz-Gordo Grim (Pl/♂ h/R 15/FL/CG) é o chefe de Glorium. Apelidado por seu nariz espalhado que foi quebrado em lutas demais, Grim é um guerreiro de peito curto, de humor impetuoso. Sua força é lendária, e ele pratica um grande esporte ao mostrá-lo ao dobrar ferraduras, encenar competições de arremesso (com uma pedra de 30 quilos como a bola) e lutar com os convidados. Seu capricho é lendário também. Ele pode gostar de um aspirado, apenas com base em seus insucessos, ou marcar outro por uma palavra descuidada. Para aqueles que são seus amigos, Nariz-Gordo é um firme aliado, mas seus inimigos acham prudente deixar a cidade rapidamente.

ATRÁS DO TRONO. Apenas um palerma pode sugerir que Nariz-Gordo Grim não está executando as coisas aqui; ele não se importa com esse tipo de insulto. Por outro lado, ele vai ouvir bons conselhos, e ele tem algumas pessoas que estão dispostas a dar. Em primeiro lugar, há sua esposa Kostbera (Pl/♀ he/W 7/FL/CG), embora alguns críticos digam que ela é um pouco chata. Outro par de importância é o Thoric Foolsgold (Pr/♂ g/T8/Os/NG) e Harry Farwalker (Pr/♂ ha/F 6/Os/N). Este par improvável apareceu em Glorium um dia, e eles ganharam a confiança de Grim com uma piada rápida e uma boa história. Parece que eles gostaram da cidade e ficaram desde então.

DESCRIÇÃO. Glorium está aninhado na margem de um grande fiorde, de costas para os picos escarpados que levam à Montanha dos Anões. Dito isso, o burgo é muito pequeno — apenas uma coleção de casas, fumódromos, oficinas e galpões de navios das 300 ou mais pessoas que vivem aqui. Glorium não se incomoda com paredes ou paliçadas, como a natureza forma uma defesa natural nas paredes do fiorde. Há apenas uma estrada, uma trilha rústica que leva às montanhas. Essa trilha cruza as geleiras e contorna os penhascos para chegar a uma porta dos fundos do reino dos anões, e não vê muito tráfego. O único outro caminho para Glorium é velejar um navio até um afluente pouco conhecido do Rio Oceanus.

A situação do portão de Glorium é um pouco mais

incomum do que a maioria. Primeiro, tem dois. O mais conhecido leva para fora da cidade, perto da foz do fiorde. Lá, um parvo encontrará um grande redemoinho rodopiante, um arco ordenado. Para chegar a Ysgard, tudo que um aspirado precisa fazer é navegar seu navio até a boca. Duas vezes por dia, o Portão de Água (como os locais o chamam) se inverte e um aspirado pode passar pelo outro lado. O outro portão de Glorium é uma das raízes de Yggdrasil. Este caminho é encontrado nas montanhas atrás da cidade. Lá, um aspirado encontrará a abertura arqueada de uma boca de caverna, e em algum lugar dentro da caverna há uma das raízes planas de Yggdrasil. O problema é que há muitas passagens laterais, algumas das quais levam a lugares desagradáveis como o reino de Ilsensine ou o Labirinto de Gzemnid.

A maioria dos miseráveis em Glorium passa a vida pescando e caçando. Alguma agricultura é jogada, mas não é suficiente para se sustentar. Eles conduzem apenas um pequeno negócio com o reino dos anões, principalmente porque a trilha que leva às montanhas é muito difícil de atravessar e carrega muito no caminho do comércio. Em geral, os postulantes locais são muito orgulhosos, sensíveis a coisas como cortesia e respeito. Enquanto eles não são tão loucos por batalhas quanto os trapaceiros de Ysgard (a ressurreição deles não é uma possibilidade), eles não vão ansiosamente dar a outra face. Na maior parte do tempo em Glorium, um sujeito é desafiado a duelar até que o sangue seja retirado ou a inconsciência ocorra — ele faz visitas animadas.

As pessoas em Glorium sabem que sua cidade está se deslocando em direção a Ysgard à medida que captam cada vez mais os hábitos daquele plano. Ainda assim, saber isso não parece importar para eles. Na verdade, Ysgard parece atraente para a maioria dos postulantes de Glorium.

MILÍCIA. Todos os postulantes de Glorium fazem parte do *hird*, uma milícia de homens livres. Nariz-Gordo Grim é o líder, claro. Quando um chifre de guerra é tocado, o *hird* se reúne o mais rápido possível, enquanto um membro do *hird* está na única fortaleza da cidade, uma torre de madeira, e observa os navios que chegam no fiorde. Fora isso, todo homem deve se defender sozinho, com a ajuda de seus vizinhos, se necessário. As únicas vezes em que o *hird* é convocado na íntegra são aquelas raras ocasiões em que os postulantes de Ilsensine ou Gzemnid decidem encenar um ataque.

SERVIÇOS. Os planares de Glorium estão muito ansiosos para sair e fazer um nome para si mesmos, então um aspirado pode geralmente contratar um mercenário ou um capanga disposto por aqui. A maioria é lutadora, embora

seja possível convencer algum clérigo jovem dos deuses nórdicos a ir junto. Há um pequeno templo para Odin e as Norns na periferia da cidade, e um sangue pode levar o deus local (sacerdote) a ajudar na forma de magias. Ao contrário de muitas outras cidades, Glorium não tem hospedarias nem tavernas. Qualquer um planejando ficar aqui tem que prevalecer sobre a hospitalidade dos moradores locais.

Glorium é conhecido por seus construtores navais, os gêmeos Freki (Pe/♂ h/0/N, ambos). O par faz navios longos na moda nórdica, com o dobro da classificação de navegabilidade de um navio normal. O custo de cada embarcação reflete suas habilidades, que é metade do custo de um navio normal.

NOTÍCIAS LOCAIS.

O que tem pessoas abalando suas caixas de ossos aqui são rumores de que Gzemnid, o deus observador, está tentando anexar seu burgo. Coisas estranhas estão acontecendo nas cavernas das montanhas. Fyri, o Queimador de Carvão, afirma que viu criaturas doentias perto das raízes de Yggdrasil, e alguns miseráveis encontraram marcas esculpidas nas rochas que poderiam ser os sinais secretos dos sacerdotes de Gzemnid. A ameaça colocou todos na cidade no limite.



⊕ PALÁCIO ⊕ DO JULGAMENTO ⊕ (Reino)

PERSONAGEM. Cercado por bárbaros estrangeiros, o Palácio do Julgamento é a primeira parada dos verdadeiramente civilizados. Não há ódio aqui, nem simpatia, apenas juízo.

PODER. Yen-Wang-Yeh (LL), Ilustre Magistrado da Morte, é o único poder dominante aqui. Aqueles que esperam vê-lo estão quase invariavelmente desapontados, porque ele é protegido por classes de burocratas menores sob seu comando.

PRINCIPAIS CIDADES. O Palácio do Julgamento é um burgo praticamente em si. O reino não é grande, mas dentro de suas paredes está tudo que um aspirado esperaria encontrar em uma cidade de bom tamanho. Claro, o Palácio não está aberto a todos, então há uma pequena colônia do lado de fora do portão principal. Não é realmente uma cidade — como é realmente nomeado — é mais frequentemente chamado de “Local de Espera”. No entanto, ele tem algumas estalagens de qualidade diferente, um par de restaurantes em concorrência entre si, e ambos mercados de dia (bens e produtos) e noite (barracas de comida e entretenimento).

CONDIÇÕES ESPECIAIS. O que torna o Palácio diferente de, digamos, Sigil é a maneira como ele é executado. Nada acontece por um capricho aqui. O Palácio é uma enorme burocracia, portanto, todo pedido, audiência, interrogatório ou petição deve ser esclarecido por meio de oficiais antes que algo aconteça. Pior ainda, esses pequenos burocratas são grosseiros por cortesia e etiqueta. O problema é que a definição de comportamento adequado não corresponde à da maioria dos aspirados nos planos. Há muita reverência, respeito reverente e nada de mais. Os parvos impacientes geralmente conseguem fazer algo grosseiro e são desprezados pelos funcionários do tribunal.

DESCRIÇÃO. O Palácio do Julgamento é um nome pequeno para um lugar tão grande quanto este. Não é realmente um palácio propriamente dito; é mais como uma pequena cidade fortificada. Claro que há um palácio, mas há também paredes, portões, passeios, pátios, jardins, celeiros, bibliotecas, torres, cozinhas, estúbulos, residências, armazéns e oficinas — todas as características de um bom burgo. A coisa toda é construída de tijolo vermelho, pedra esculpida e madeira. Os telhados são cobertos com azulejos de meia-lua. Tudo aqui é refinado e artisticamente feito,

mesmo o menor e o pior dos edifícios.

Mas o Palácio não é uma cidade, algo que um vândalo não deveria esquecer. Um aspirado não pode vagar pelas ruas à vontade ou ir ao mercado comprar algo. Alguém vindo aqui vai conseguir um *factotum*, um guia oficial e guarda. Factotums são geralmente combinados com a importância e poder do visitante. Um oni go-zu é um factotum típico. Visitantes mais importantes são designados como guias oni go-zu ou men-shen. Outros guardiões encontrados em outros lugares do palácio incluem criaturas foo, centopeias espirituais, pan lung, shen lung, tien t'ien lung e espíritos rochosos. (Todas estas criaturas são descritas em *Compêndio dos Monstros de Kara-Tur*. Se este apêndice não estiver disponível, os seguintes substitutos são sugeridos: oni go-zu/rakshasa; men-shen/ogro mago; criaturas foo/ki-rin; centopeia espiritual/megope inteligente; pan lung, shen lung, tien lung/naga; espírito rochoso/guardião de pedra). O trabalho de um factotum é manter os visitantes fora de perigo e fora de lugares que eles não deveriam ver.

A maioria das pessoas que vem ao Palácio do Julgamento são postulantes recém-chegados. Há um fluxo constante deles aparecendo na estrada do lado de fora do portão. Flanqueados pelos vândalos de Yen-Wang-Yeh, os recém-chegados atordoados são arrastados pelo Portão de Ferro e enviados para um dos Mil Salões de Saudação. Lá, alguns proclamados de baixo nível julgam o postulante. Então, tanto o postulante quanto o julgamento são passados para um escriba, que insere isso nos pergaminhos. Em outra câmara, outro escriba faz um cartaz que fica pendurado no pescoço do postulante, listando as virtudes e vícios do miserável junto com o seu plano designado. De lá, os guardas do palácio separam todo mundo e encaminham-nos para a sala de espera adequada. Cada uma dessas salas contém um canal para um reino diferente da Burocracia Celestial e um representante ou dois daquele plano. Assim, o Palácio também tem alguns demônios, einheriar, aasimons e até mesmo modrons vagando por aí. Enquanto eles estão no palácio, eles não vão quebrar a paz que mantém tudo no lugar — pelo menos não abertamente.

Há muita ação nos bastidores para tudo isso. Se houver 1000 salões de boas-vindas, provavelmente há 5000 escribas que precisam de quartos para trabalhar e dormir. Há também quartos para visitar proclamados de outros poderes, bibliotecas infinitas para guardar os pergaminhos registrando o destino de cada postulante e muito mais. O palácio está constantemente em apuros, com proclamados e planares escoltando postulantes de um lado para outro e procissões ocasionais que chegam ou partem. Música, tagarelice, gemidos e gritos se misturam no ar.



ACER+É ISS⊕, PARV⊕!
HÁ UMA JUN+A DE TEIM⊕S⊕S
VIND⊕ P⊕R AQUI, E
QUALQUER PUNGAD⊕
PR⊕CURAND⊕ P⊕R +R⊕C⊕
SERÁ ESF⊕LAD⊕.

— SLIG “⊕ TRAPALHÃ⊕”

NA SUA C⊕RRIDA DIÁRIA
A+TRAVÉS DO C⊕RTIC⊕

Uma vez por ano, há uma pequena mudança na rotina.

É quando Yen-Wang-Yeh sai para aparecer diante do Imperador Celestial e relatar o ano anterior. Sem ele por perto, seus representantes ficam descuidados, preguiçosos, confusos e oprimidos. Erros são invariavelmente cometidos, alguns tão simples quanto um postulante vagando sem ser processado ou um indivíduo sendo atribuído ao plano completamente errado.

Não há ambição de expandir o reino do Palácio atualmente. Essa decisão é do Imperador Celestial, e ele está contente em manter as coisas do jeito que estão.

PRINCIPAIS PERSONAGENS DO MESTRE. O Palácio está cheio de aspirados para conversar e lidar, de escribas baixos a proclamados de alto escalão. Além do próprio Yen-Wang-Yeh, o parvo mais importante aqui é o Mordomo do Palácio Interior, o General Pien, um men-shen. Ele é um ser honesto, embora raramente diga diretamente o que pensa. Isso é mais uma questão de comportamento adequado do que engano — é falta de educação criticar ou recusar diretamente outro ser, afinal de contas. O General Pien é totalmente leal, vigilante e inabalável em seus deveres.

GENERAL PIEN, MEN-SHEN: TAC0 11 (+4 com espada); #AT 2; Dano 1d8 + 4 (x2); CA -2; DV 10; PV 60; MV 12, Voo 12 (A); AE PES contínua 9m de raio (nega possibilidade de surpresa dentro dessa área), invisibilidade (por *Invisibilidade Melhorada*), astral à vontade, *Metamorfosear-se* duas vezes/dia, semblante feroz*; DE imune a *Medo*, *Enfeitiçar* e *Imobilizar*, metade do dano de todas as magias; Tam L; INT muito; AL N; Moral 15; XP 4000

* O semblante feroz dos shen-men age como uma magia de *aparição* (bônus de +1 para surpreender, e criaturas de 1 DV ou menos realizam teste de resistência contra feitiços ou fogem por 1d3 rodadas).

Até o general está além do alcance da maioria dos personagens. É mais provável que eles lidem com um oficial menor, talvez alguém como o Secretário do Terceiro Grau, Pao (Px/♂ h/P(sp)/Be/N) (Esferas de magia — maior: Todas, Necromancia, Proteção Menor: Adivinhação, Convocação), um sacerdote de Yen-Wang-Yeh (LL). Pao passa seus dias entrando nos julgamentos dos magistrados menores nos Pergaminhos do Destino, observando quem vai a que plano e quem é reencarnado. Pao aceita seu trabalho como parte do grande esquema das coisas, na esperança de se tornar um notório através de um esforço diligente. Ele se dedicará diligentemente a qualquer tarefa designada por seus superiores, o que poderia ser útil para um bando de aventureiros.

SERVIÇOS. Atrás apenas de Sigil, o Palácio do Julgamento tem mais portas concentradas em um lugar do que qualquer outro burgo. Melhor ainda, os portões aqui são um dos poucos lugares que são oficialmente “neutros”. Porque qualquer interrupção do trabalho do Ilustre Magistrado da Morte derrubaria a maioria dos poderes do panteão chinês (bom, mau, leal, neutro e caótico), demônios e aasimons são forçados a coexistir aqui sem lutar. Ninguém tenta esgueirar exércitos pelos portões para tomar o Palácio. Não é incomum que os negociadores dos poderes se encontrem aqui, particularmente para intercâmbios entre tanar’ri e baatezu na Guerra Sangrenta.

Um aspirado poderia usar esses portões para pular de plano em plano com rapidez e segurança — se a permissão fosse concedida. Yen-Wang-Yeh provavelmente não será tão generoso. Qualquer sangue que queira usá-los melhor tem uma razão real e convincente.

Outro “serviço” do Palácio vem de todos os postulantes que estão passando. Às vezes a vida passada de um miserável não é esquecida completamente. Há uma chance de que um aspirado, precisando de alguma informação, possa encontrar o que ele precisa entre os milhares que passam através dos portões. É uma chance, mas apenas uma boa na melhor das hipóteses.



PRAGA MORTAL

(Cidade)

PERSONAGEM. Praga Mortal é uma fervura supurada sempre ameaçando explodir, um lugar maduro demais com traição. Na verdade, a cidade foi puxada para dentro do Abismo em diversas ocasiões, embora uma nova cidade com o mesmo nome sempre surja prontamente no mesmo local. Nada dura e a morte espreita em cada esquina.

GOVERNANTE. Praga Mortal é governado por um aspirado chamado Arquileitor, atualmente Byrri Yarmoril (Pl/♂ tf/P 16/Mk/CE). O Arquileitor é sempre um miliciano que destituiu seu predecessor por força ou astúcia, e Byrri é mais paranoico do que a maioria de um sucessor que se levanta das fileiras. Suas masmorras estão cheias de traidores e espões reais e imaginários. Ele com raiva questiona qualquer pessoa suspeita, e ele tenta rotineiramente eliminar os membros mais fortes da milícia da cidade para evitar um golpe. Alguns dizem que ele está lentamente perdendo o controle e um banho de sangue certamente virá.

ATRÁS DO TRONO. De fato, o Arquileitor responde ao abismo, e ai dele, caso não consiga entregar mais terra através das fronteiras inconstantes! Os tanar’ri não são pacientes, mas o Arquileitor depende de sua tolerância. Diz-se que o único governante que nunca conseguiu entregar uma mudança de fronteira e viveu para dizê-lo é a própria Donzela da Dor, que é sussurrada como tendo detido o título de Arquileitora. Outros dizem, “Sossega! A história é apenas uma forma de chamar a atenção para uma cidade desesperada”. Claro, ninguém ousou perguntar à Donzela a verdade sobre isso.

DESCRIÇÃO. Praga Mortal é um conjunto cinzento de ruínas, choupanas mal cuidadas e esgotos a céu aberto, amontoados em volta dos grandes e dourados pináculos da residência do Arquileitor. Suas ruas são cheias de sujeira e doenças, e o ar geralmente é preenchido com o frio do fim do outono e o som de tosses. Pouco cresce aqui, e o que está se alimentando do sangue da vida de algo melhor mantém a sombra. Ervas daninhas, espinhos sangrentos e vinhas-víboras são as formas mais comuns de vegetação.

A melhor parte da cidade é Ala Mercante, uma rua antiga que mantém um conjunto de fachadas brilhantes. As bancas de rua e as pequenas lojas vendem mercadorias duvidosas e carnes suspeitas. Um sangue deve manter-se atento aos milicianos que praticam um pouco da negociata. As armas vendidas na Ala são de alta qualidade e a maioria dos preços é mais baixo que o normal. A Ala Mercante está

sempre lotada porque é um refúgio seguro onde nenhum sangue pode ser derramado por um acordo tácito entre os jogadores poderosos da cidade.

O portão do Abismo é o mais à esquerda de três arcos que levam à residência do arquileitor no centro da cidade. Isso leva à Planície dos Portais Infinitos. O bastante do fedor abissal da morte e sangramentos traiçoeiros afetam a magia em Praga Mortal. Todas as magias de necromancia funcionam com a máxima eficácia dentro de suas muralhas, e os testes de resistência contra seus efeitos são feitos com uma penalidade de -3.

MILÍCIA. A milícia de Praga Mortal é simplesmente uma extensão dos guarda-costas do Arquileitor, um grupo de tieflings desordeiros, alu-fiends e cambiontes que pegam o que querem e condenam o idiota que tenta detê-los. Os milicianos são chamados de *Cães de Caça* e, como todos os bons cães, são bajuladores, servis e totalmente leais ao seu patrão — até sentirem fraqueza, momento em que o líder dos Cães derruba o Arquileitor e tenta tomar seu lugar. Alguns dizem que a frase “virar a casaca” (para trair) vem de Praga Mortal, mas outros afirmam que ali é usado com mais frequência do que a maioria dos lugares. Os Cães de Caça dormem no chão da residência do Arquileitor ou na taverna onde passaram a noite a festejar.

Os Cães são juiz e júri em Praga Mortal. Qualquer um que eles pegam ou não gostam geralmente é desmembrado nas ruas, no local. Os Cães rotineiramente trilham personagens suspeitos ou qualquer um tolo o suficiente para insultá-los, mesmo sem perceber, e às vezes eles simplesmente escolhem algum pobre miserável para bater por motivos gerais. Praga Mortal não tem cadeia ou tribunais (ninguém deixa as masmorras do Arquileitor). Usurpadores fracassados e os inimigos pessoais do Arquileitor são sempre levados perante ele; todo mundo é carne para os Cães.

SERVIÇOS. Ao contrário do Abismo, Praga Mortal tem uma atitude muito tolerante em relação aos comerciantes. Enquanto eles subornam os parvos certos e estão soltos com suas desculpas nas tavernas, todo mundo ama um comerciante. É claro que ninguém gosta de um avarento, mas os comerciantes raramente deixam Praga Mortal com grande parte de seus lucros ainda em seus bolsos. O escambo é popular na cidade, e a servidão contratada é encorajada.

O comércio na cidade também apoia outros vícios, alguns deles nas ruas e becos, outros escondidos nas câmaras de convocação e nas covas dos ladrões esfumaçados que parecem administrar o bairro. Muitos dos postulantes de Praga Mortal querem ir embora, mas temem ser atropelados pelos Cães, a menos que tenham um patrono. Praga

CAIXA TORÁXICA (Cidade)

Mortal está cheio de ladinos e bandoleiros que fazem bons capangas, contanto que sejam mantidos sob controle com uma mão firme.

A melhor estalagem para sanguessugas, piratas, mercenários e magos loucos é *O Olho do Dragão*, uma câmara de víboras cheia de fumaça que serve vinho aguado, sopa queimada e pão amanhecido. O dono é Cicatriz Branca (Pr/♂ drow/F 12/M 10/BC/CE), um elfo silencioso que recolhe as orelhas (ele perdeu uma de suas próprias, embora não diga por quê). Cicatriz não escuta ninguém sacudindo a caixa de ossos sem que seu olhar calculista se mova para os lados de suas cabeças. Os preços em seu lugar são baratos, e ninguém reclama da comida.

Os sangues que gostam de suas peles devem evitar *O Grifo Dourado*, que os Cães afirmam ser seus. Eles não gostam de visitantes.

A melhor comida disponível na Ala Mercante é a *Doces Salsichas de Larissa*, um açougue conhecido por carnes doces e ricas e várias receitas secretas. Carne de cavalo e cachorro são frequentemente propostas como segredos de seu sucesso, mas Larissa sorriria enigmaticamente com a sugestão de outros “ingredientes secretos” (mas, como todo miserável sabe, aqueles que gostam de salsicha não devem estar presentes na confecção delas — especialmente *esta* salsicha). Larissa (Pl/♀ h/T 9/Fa/CE) está por trás de seu bloco de cortar com aquele sorriso e vende seus produtos para qualquer um com um troco.

Praga Mortal também abriga uma loja chamada *O Frasco Venenoso*, onde Laran Susspurus (Pl/♂ tf/T 12/Dg/NE) dispensa medicamentos, venenos, ácidos e unguentos. Laran também vende antídotos, alguns mágicos e outros mundanos. O custo é o dobro do da toxina que eles neutralizam.

NOTÍCIAS LOCAIS. Recentemente, um grupo de primevos mercenários que se denominam Iluminados apareceu em Praga Mortal, assediando os postulantes da cidade e tomando a *Taverna do Sino e do Apito* como local de encontro. Seu líder é um jovem impetuoso chamado Marvent o Verde (Pr/♂ h/W 11/Os/CE), um mago cruel que se veste com seda e cetins verdes. Seus seguidores pintaram um olho verde em uma pirâmide sobre a telha do Sino e do Apito. Marvent exige obediência instantânea de postulantes, tieflings e tanar’ri. Aqueles que hesitam são reduzidos a cinzas ou magicamente presos a se tornarem membros dos Iluminados. Todos na cidade estão se preparando para a guerra entre os Cães e os recém-chegados, embora ninguém saiba quem triunfará, o Trouxa sendo um pouco imprevisível. Se os Iluminados prevalecerem e reivindicarem a Arquileitoria, Marvent o Verde se tornará o primeiro Forasteiro a tomar o governo em gerações.

PERSONAGEM. Mobilidade para cima — suba a escada pelas fileiras, mas não quebre as regras a menos que você não seja pego. Ou melhor ainda, jogue a culpa em outra pessoa. É assim que o mundo realmente funciona, mas nesse burgo nos arredores de Baator não há ilusão de que a vida seja de outra forma.

GOVERNANTE. Lorde Quentill Paracs (Pl/♂ tf/F 13/W 15/At/LE), Barão da Grande Passagem, Guardião do Portão e Senhor de Caixa Toráxica, governa o burgo, e toda lei que é aprovada é feita em voz alta em seu nome. Paracs garante que a milícia permaneça fiel a ele, detenha a chave do tesouro e veja que as estrelas em ascensão no Conselho lhe devem o sucesso contínuo. Ele é o mestre da cidade porque é o mestre da política necessária para governar.

ATRÁS DO TRONO. Ninguém desafia o direito de Lorde Paracs de governar, embora quase todo mundo gostaria de governar. Fazer isso, no entanto, requer dinheiro, tropas e o voto do Conselho. O Conselho da Cidade é composto por cinco senadores, um para cada ala da cidade. Eles propõem e votam em todas as ordenanças, aprovam as políticas tributárias e de gastos de Lorde Paracs e monitoram suas relações com os poderes estrangeiros. Teoricamente, o conselho pode anular o Barão, mas na verdade Lorde Paracs sempre garante que pelo menos três senadores permaneçam no conselho quando ele disser. Tendo em conta que, até mesmo um vândalo bariaur pode dizer em que direção o vento soprará: em qualquer direção que Paracs apontar.

Aqui está a toada. Ninguém é eleito aqui. Claro, um senador é escolhido como uma escolha livre, mas todo mundo sabe que a coisa toda é uma casca. Fato puro é que as famílias poderosas fazem a escolha real. Na maioria das vezes, isso significa que a escolha de Paracs é aprovada, mas até ele tem que fazer concessões às vezes, e nem sempre ele ganha. Há muitos negócios ocultos, guarnição e outras coisas menos honestas acontecendo nos bastidores, mas tudo ainda é feito “de acordo com a lei”.

A mais forte oposição a Lorde Paracs é a família Ivlium. Eles são os homens mais importantes entre os carregadores e carroceiros da cidade, e em sua opinião tudo pode parar — sem entregas, sem embarques de comida, nada acontecerá. Por enquanto eles estão confortáveis com Paracs, mas apenas porque ele os comprou com vários escritórios.

É uma aposta segura de que eles estarão querendo mais poder, e logo tudo vai chegar ao ponto. Ambos os lados sabem disso também, e eles estão colocando as coisas em ordem para aquele dia.

DESCRIÇÃO. Caixa Torácica é uma cidade de bom tamanho com mais de 5.000 indivíduos, todos espremidos no estreito Vale da Espinha. As montanhas se elevam e se curvam como ossos de costelas, dando ao lugar seu nome. Há pouco verde precioso dentro ou fora, dando ao lugar a cor da pedra fria. É murado, imponente e cercado de guardas suficientes para proteger qualquer outro problema do dobro do tamanho. As autoridades dizem a ele que é para proteger a cidade do ataque, mas quando um aspirado caminha pela rua e sente dezenas de olhos observando-o de todas as sombras, ele consegue ver que não é do lado de fora que está vigiando.

Na verdade, Caixa Torácica não se parece com um burgo tão terrível para se viver. As ruas são pavimentadas com pedra e são bastante limpas, o layout é ordenado, e a maioria das casas é bem cuidada, ainda que um pouco sombria. Os corpos pendurados nos guindastes sobre o portão principal servem como aviso para o elemento criminoso, de modo que não é provável que um pungado seja golpeado em um beco. Em geral, as pessoas falam bem de seus vizinhos.

Tudo parece muito bom até que um vândalo percebe os soldados descansando em quase todas as esquinas, e descobre que a transgressão de alguns desses “criminosos” executados foi apenas que eles protestaram um pouco alto demais. A sombra é que as pessoas vivem com medo e ódio de seus vizinhos, porque o miserável que se expressa um pouco liberal demais pode ser solicitado a explicar seu ponto de vista aos guardas de Paracs, mesmo que ele não estivesse falando com eles no primeiro lugar.

Caixa Torácica é dividida na Cidadela e em cinco alas da cidade. A Cidadela é a casa do Lorde Paracs. É também o local do arsenal, do quartel de guarda-costas e do tesouro da cidade. Um portão para Baator também está lá, embora um aspirado não o chamasse de parte da Cidadela. Está em sua própria seção murada que só pode ser alcançada através da Cidadela. Na verdade, todo o lugar é murado e elevado para separá-lo do resto da cidade. Na sombra das muralhas da Cidadela,

o



Senado e os outros prédios da cidade não são reivindicados por Paracs. Dessa forma, ninguém esquece quem está realmente no comando.

As cinco alas da cidade não são divididas de acordo com um padrão, elas são apenas os blocos que cada família influente poderia pegar. Eles são como feudos em alguns desses mundos medievais do Material Primário. Se não fosse pelo Lorde Paracs, eles teriam dividido a cidade com muros há muito tempo. Como é, não há pontos de verificação não oficiais onde um aspirado é examinado pelos arruaceiros dessa família ou daquilo.

A maioria das casas aqui é feita de pedra esculpida no Vale da Espinha. A maioria deles tem dois andares, com uma única entrada que leva a um pátio interno. A quantidade de decoração na entrada mostra a riqueza e o poder do proprietário. Nas alas exteriores, as casas são menores e mais baratas, e às vezes são apenas barracos de madeira.

Enquanto os notórios fazem bem para si mesmos, o povo comum de Caixa Torácica sofre. A guarda da casa de Lorde Paracs patrulha as ruas, pronto para lidar com quaisquer “encrenqueiros”. Os impostos são opressivos e há sempre guarnição a ser paga. A piada quieta diz que é uma “garantia” contra acidentes — não pague e um miserável terá certeza de um acidente. As leis da cidade são projetadas para manter as cinco famílias no poder e todos os outros para fora. Naturalmente, os governantes precisam ser cuidadosos; muita lei e a cidade pode subir em revolta popular. Como é, às vezes há pequenos tumultos que são rapidamente e brutalmente esmagados.

Então há os escravos de Caixa Torácica. A maioria deles são criminosos cumprindo sua sentença, mas um miserável



também pode ser escravizado para pagar uma dívida. Uma vez que um parvo se torna um escravo, não é fácil se libertar, então um aspirado tem que ter cuidado com cavaleiros que o atraíam para a dívida, apenas para cobrar. “Empresta dinheiro, empresta correntes”, diz o velho ditado.

Ainda assim, a maioria das pessoas em Caixa Toráxica luta para viver feliz e bem, e eles fazem isso principalmente ao conseguir um amigo poderoso. Os plebeus avançam obtendo um aliado senatorial. Subornos, favores e bajulação fluem livremente por aqui.

Estando tão perto do Portão Amaldiçoado, um aspirado pensaria que Caixa Toráxica corria o risco de cair em Baator. Isso pode ser, mas não com a ajuda de Lorde Paracs. Ele odeia e teme o domínio dos baatezu tanto quanto qualquer homem de *bom* coração faria. Isso significaria uma perda de seu poder, e ele não está disposto a se sentar para isso! Há frequentemente agentes de Baator na cidade, mas eles têm vidas curtas quando os guardas de Paracs os encontram.

MILÍCIA. Há apenas uma milícia em Caixa Toráxica: a guarda doméstica do Barão Paracs. Os guardas são fáceis de localizar, descansando em quase todas as ruas com sua pintura preta e dourada. A maioria das pessoas os teme porque a Guarda Negra (como eles são chamados) tem poderes ilimitados. Eles podem prender alguém por qualquer motivo que se importe em inventar.

A melhor maneira de ficar de fora das masmorras de Paracs é manter a Guarda Negra feliz — com recompensas, favores ou informações. Tais ações são quase secretas, como a única preocupação de um Guarda Negra é ser acusado de corrupção por um inimigo. Uma patrulha típica é composta de dois soldados (PI/var/F 1–3/var/LE), enquanto um ataque terá seis guardas liderados por um oficial (PI/tf/F/W 6–8/var/LE).

Enquanto Paracs tem o único exército oficial, toda família senatorial e a maioria dos comerciantes ricos contratam guarda-costas para proteger suas vidas e propriedades. Esses grupos não são melhores que a Guarda Negra, extorquindo e massacrando os plebeus. Há também empresas mercenárias em pé que vão lutar ao lado da Guarda Negra em tempos de problemas. É claro que todo notório é cuidadoso para não se deixar ficar fraco ou poderoso demais. Ou atrairia a atenção de seus inimigos.

SERVIÇOS. Caixa Toráxica não é conhecido por sua alegria, mas a cidade ostenta uma série de excelentes banhos quentes apenas fora da cidade. Estes são **construídos sobre molas**

vulcânicas que borbulham através de rachaduras

nas encostas de pedra. O melhor deles é *O Ginásio de Vapor*, dirigido por Shandrala (PI/♀ tf/P(sp) 7/F0/LE), uma sacerdotisa de Sung Chiang (LL). Um banho comum custa 100 po e os banhos de cura podem custar 1000 po ou mais. Os banhos de cura são de natureza mágica, capazes de curar qualquer doença da pele. Os clientes irritantes de Shandrala são enviados para uma nascente especial onde a água está cheia de minerais tóxicos, causando 3d10 pontos de dano por rodada de imersão, mas um indivíduo não notará a queimadura por 1d4 rodadas por causa da temperatura suave.

Caixa Toráxica também é o melhor lugar para procurar guias para Baator. Um parvo que seja demente o suficiente para querer ir para lá pode tentar uma visita oficial ou ele pode entrar sem avisar. Caixa Toráxica tem guias que lidam com os dois. As visitas oficiais exigem um passe por escrito, que é uma garantia de passagem segura, de um dos Lordes dos Nove. A vantagem deste método é que o baatezu não prejudicará um parvo carregando tal mandado — normalmente. No entanto, obter essa folha requer: 1) uma boa razão para ir (pelos padrões baatezu), 2) conhecer os demônios certos para contatar, e 3) muito troco para florear as palmas certas. Há pessoal em Caixa Toráxica que vão ajudar nisso (por uma boa taxa, é claro). O mais suave do lugar é Barius Lasca Afiada (PI/♂ tf/BS/S²/NE), um poeta de língua rápida e satírica que de alguma forma conseguiu não perder a cabeça ainda.

Esgueirar-se para Baator requer um conjunto totalmente diferente de habilidades. O melhor homem para o trabalho neste caso é Pé Seguro, um bariaur (PI/♂ b/R 11/FL/NG). O ranger não gosta dos demônios da casa ao lado, e ele aceita qualquer trabalho com bom salário e uma chance razoável de machucá-los.

NOTÍCIAS LOCAIS. Embora as coisas pareçam silenciosas na superfície, estão surgindo rumores de que o Barão Paracs está prestes a ser desafiado pela facção do senador Fiquesh. Certamente, os guardas do senador têm sido mais ativos nas últimas semanas, enquanto

o Barão Paracs está cortejando várias das facções menores da cidade. A espada supostamente deve atacar no Grande Baile de Máscara, daqui há três semanas.

Proclamados dos baatezu estão se reunindo na terceira ala e dizem que estão procurando por uma pequena estatueta preta. Montantes extraordinários são prometidas pelo seu retorno, mas é difícil confiar em tais agentes nessas coisas.

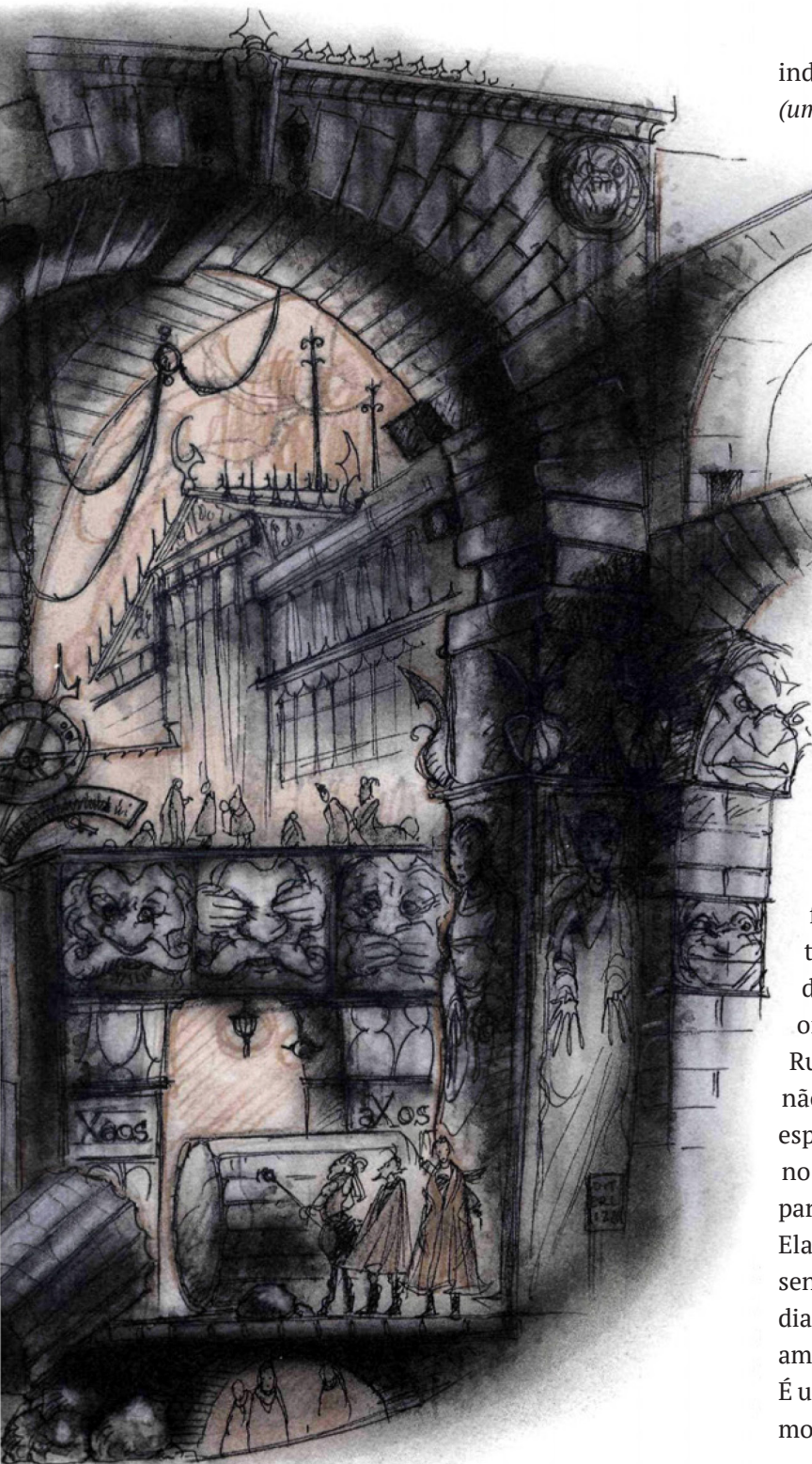
XAOS. AXOS. SXOA. ⊕ASX. XS⊕A. E+C. (Cidade)

Personagem. Este pardieiro é como as ervas daninhas que flutuam em uma lagoa. Fogo fervendo da terra. Vermelho, verde, roxo, preto - ♪ - arco-íris caindo do céu. É dia, é noite, é os dois, não é nem, é Limbo — não. Não faça!! sinta que a cidade é Isso.

GOVERNANTE. Todo *Theorin Glimflicker* (Pe/♂ he/0/N) indivíduo *Astuc Xantin* (Pl/♀ gz/W 9/RL/CN) em *Mnall* (um proclamado *slaad*) *Caos Oblesh* (Pe/Ø/beholder/N) é *Yars Harmon* (Pe/♂ h/0/N) em *Andrea Lister* (Pl/♀ h/R 7/BC/CG) muda *Rantash* (um *quasit*) mais cedo *Drewton* o *Enforcado* (Pe/♂ g/0/N) ou *Tomvas Bivellton* (Pr/♂ ha/B 4/NG) mais tarde.

ATRÁS DO TRONO. Anarquia caos ☞ desordem ☞ confusão desordem desordem desordem desordem confusão tumulto tumulto ☞ Caos.


DESCRIÇÃO. Todos os dias, a cada segundo, as coisas poderiam ser diferentes. Aqueles com forte vontade imporão sua própria ordem na cidade. Os fracos de vontade de comer com velocidade frenética, antes de sua sopa muda para liderar. Como é a vida em uma cidade onde um aspirado pode mudar de relance? Os laços matrimoniais desaparecem, os aliados e os inimigos não podem mais se reconhecer. Todos os dias, a cada minuto, os indivíduos de soXa têm que criar seu mundo novamente. Quem odeia alguém? Quem confia em alguém? Um fluxo de água se transforma em fogo fundido, depois se transforma em um rio cheio de peixes. Pequenos riachos de puro Caos vazam do portão. Casas são construídas onde as pessoas querem e amaldiçoam todos os outros. Ruas se cruzam aleatoriamente. Não há contrato social, não fingindo que todos se encaixam. Toda a massa se espalha como uma massa de espaguete se contorcendo no chão. Em algum lugar nos emaranhados está o portão para o Limbo, mas a sua localização nunca é a mesma. Ela banha a cidade, distorcendo distância e significado, sentido e matéria. Onde quer que esteja, o portão irradia a energia crua do Caos. Hoje é na periferia da cidade amanhã encravado como uma faca quebrada no coração. É uma cidade sem ordem, pronta para escapar a qualquer momento. Avante, nunca reto.



MILÍCIA. Viva livre e morra. A vida ou a morte de outro não é uma preocupação. A vida ou a morte da cidade não é preocupante. É o direito de todo cidadão rejeitar os grilhões da ordem. Este é um conceito que implica ordem e organização. Portanto, é direito de todo cidadão rejeitar os grilhões da ordem.

SERVIÇOS. O melhor da arte espontânea é o ateliê às vezes aberto (frequentemente fechado) de Sylestra Quellen (Pl/♀ tf/BS/Xa/NG). *Karach*, um metal transmutador usado na fabricação de itens mágicos, é fundido a partir do caos que vaza através do portão em constante mudança para o Limbo. Somente os ferreiros mais dedicados podem forçar o material a permanecer estável, de modo que as fundições e oficinas desses artesãos geralmente não mudam de visita a visita.

A chance de aproveitar o verdadeiro poder da existência. A chance de dormir à luz do dia. Bebida forte a qualquer hora. Liberte-se das correntes de padrões, liberte-se do interminável onde estar e quando estar.

NOTÍCIAS LOCAIS. Eles estão  construindo uma parede de caos e, quando terminarem, ☉ ninguém poderá ir ou vir. √aoXs será deles. Eles escorregam após o anoitecer, carregando um pouco mais de coisas sobre o caos com eles. Há coisas ✨ em seus sonhos que vão te machucar. Eu não dormi bem a noite passada. Slaads estão construindo um ♂ muro perto do portão no escuro. O tempo (?) está bom hoje ∞ ∞ ∞ ∞.

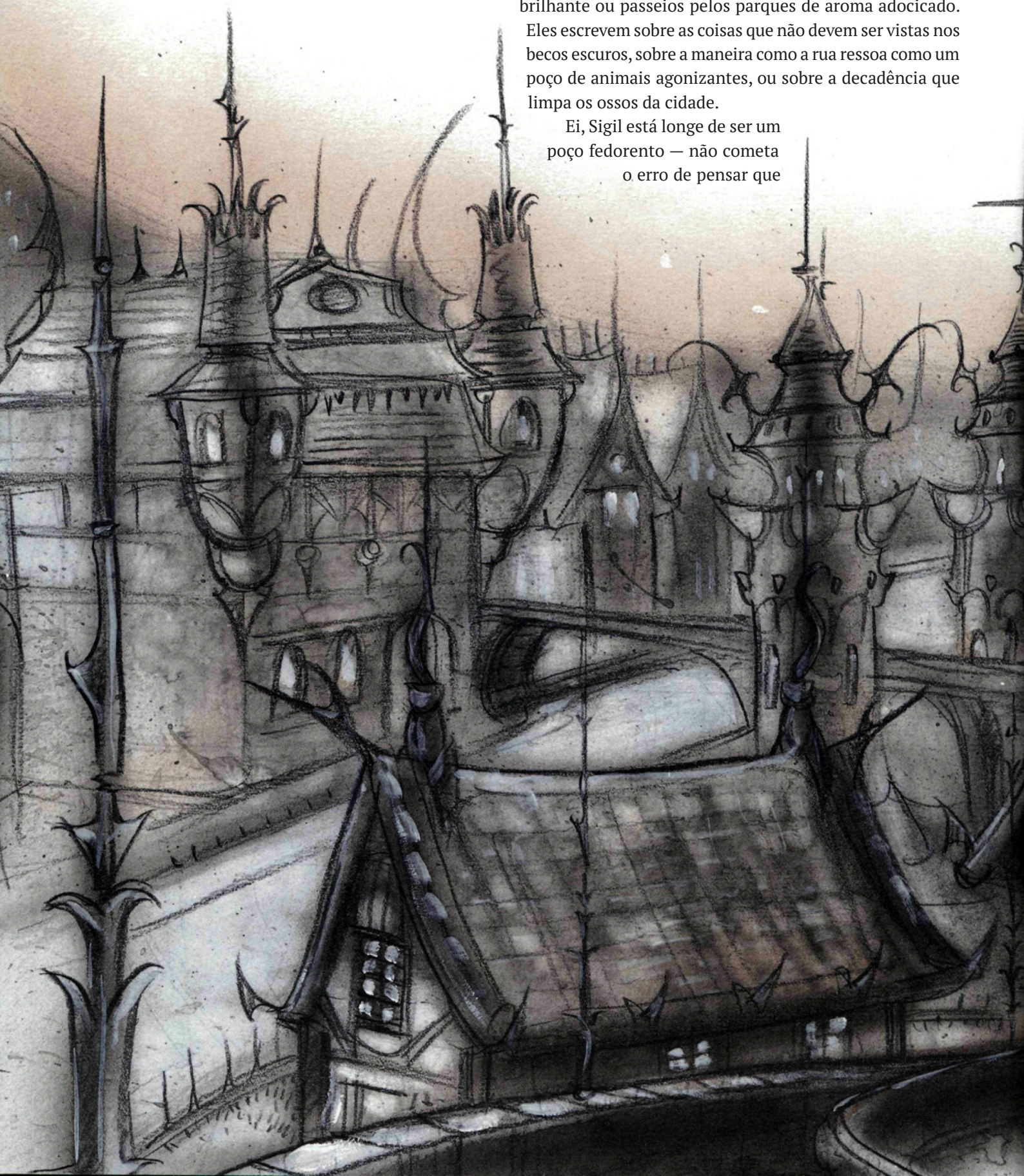


E APR☉VEITE A MINHA ESTADIA,
PARA VIAJANTE!
BEM VINDO SEU
— UM SEGUIDOR DO CAOS
CHAMADO SIVAL... POR HOJE

ENTRADA PARA SIGIL

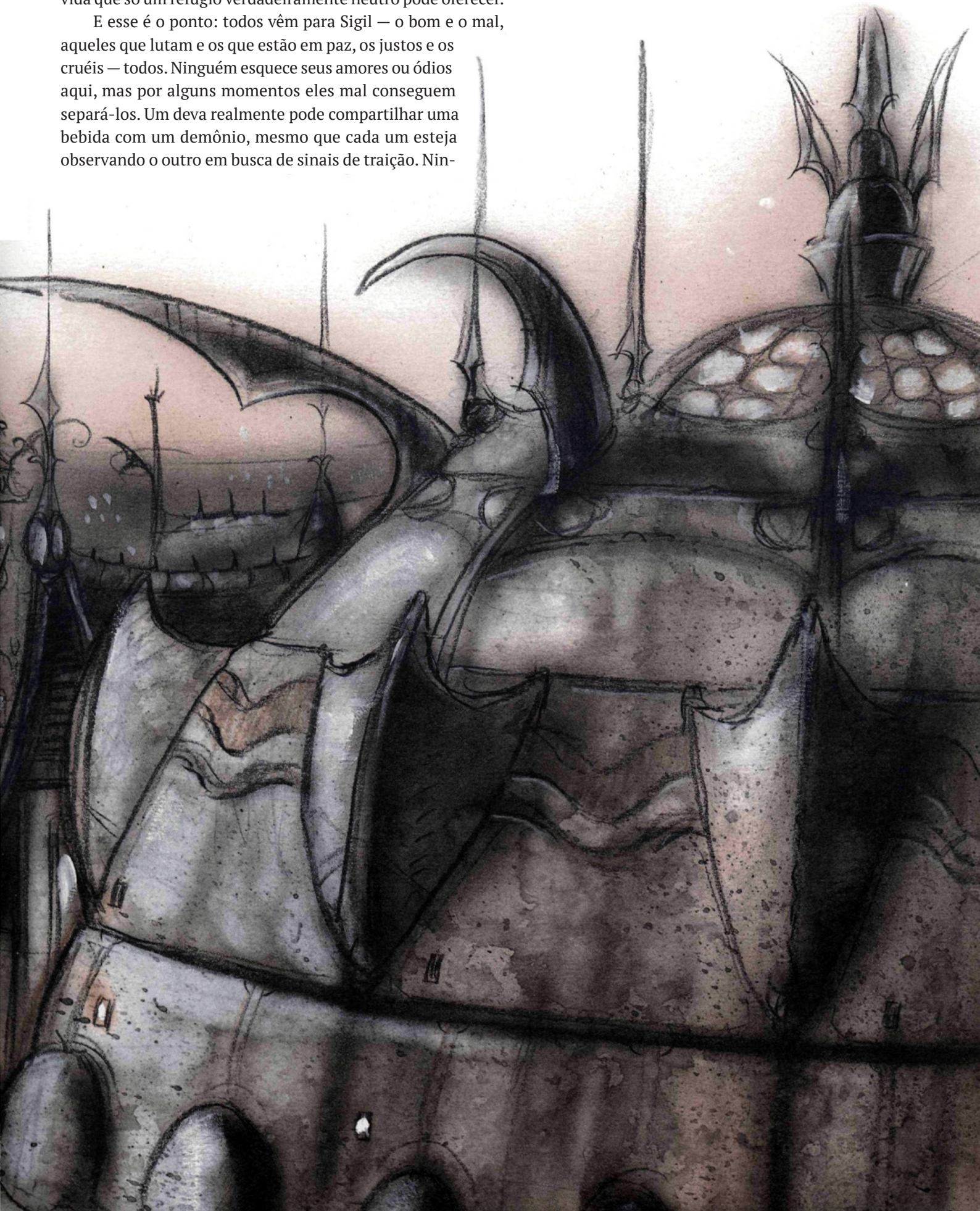
Alguns poetas escrevem arrebatamentos sobre as glórias de suas metrópoles, cantam louvores sobre o pôr do sol sobre os telhados, e tornam-se líricos ao suave barulho da vida de sua cidade — mas ninguém canta assim sobre Sigil. A Jaula é um lugar cinza, úmido e sujo, cheio de barulho e brigas, pedras escorregadias e navalhas. Oh, há poetas nativos e eles escrevem sobre sua casa, mas não sobre o pôr-do-sol brilhante ou passeios pelos parques de aroma adocicado. Eles escrevem sobre as coisas que não devem ser vistas nos becos escuros, sobre a maneira como a rua ressoa como um poço de animais agonizantes, ou sobre a decadência que limpa os ossos da cidade.

Ei, Sigil está longe de ser um poço fedorento — não cometa o erro de pensar que



não é um lugar grandioso e majestoso. É muito melhor que Malbolge ou Khin-Olin nos Planos Inferiores. Tem mais vida que as cidades-estados patrulhadas de Arcádia. Sigil está cheio da vida que só um refúgio verdadeiramente neutro pode oferecer.

E esse é o ponto: todos vêm para Sigil — o bom e o mal, aqueles que lutam e os que estão em paz, os justos e os cruéis — todos. Ninguém esquece seus amores ou ódios aqui, mas por alguns momentos eles mal conseguem separá-los. Um deva realmente pode compartilhar uma bebida com um demônio, mesmo que cada um esteja observando o outro em busca de sinais de traição. Nin-



guém confia em seus inimigos, mas todos são forçados a confiar nas leis da Donzela da Dor.

Talvez seja uma mentira, porém, que todos cheguem a Sigil, porque há um grupo importante que não pode: os poderes definidos dos planos. Há algo em Sigil que os fecha, fecha as portas e os mantém afastados. Claro, os deuses não estão acostumados a ter seus poderes negados, e isso os frustra sem fim. De fato, o mero fato de que Sigil recusa sua vontade os deixa ainda mais famintos por isso. Qualquer Sensitivo irá confirmar que o desejo é maior para o que é negado.

É por isso que proclamados e sacerdotes dos poderes veem à Cidade das Portas, instruídos e ansiosos por subverter a resistência de Sigil por dentro. Nos becos escuros da Jaula e nos mergulhos sombreados, eles reproduzem os pares intermináveis do *kriegstanz*, a guerra não declarada pela alma de Sigil. Há mais jogadores neste jogo do que um miserável pode contar, e os lados mudam como mercúrio em vidro. Hoje, os sacerdotes de Thor podem jogar com o prócer dos Primorosos para derrotar os agentes de Primus; amanhã, esses sacerdotes podem ser caçados pelos prócers dos Primorosos e do Harmonium. Os lados fluem como contas escorregadias, uma para a outra, à medida que o equilíbrio muda levemente.

Nunca é uma guerra aberta, porque a Donzela nunca permite. Pelo contrário, é uma dança em que os soldados estão em prontidão, os campos de batalha não são marcados, e os vitoriosos nunca sustentam seus triunfos para todos verem. Enquanto a batalha for travada discretamente, é tolerada. Deixe-a sair do controle e a Donzela tem punições especiais, reservadas para aqueles parvos que atravessam seu olhar.

Porque há uma paz rude aqui, Sigil é o lugar para fazer todos os tipos de negócios. Precisa se encontrar com o inimigo, mas não consegue encontrar um terreno seguro? Precisa trocar reféns da Guerra Sangrenta? Tem um tesouro muito suspeito para vender no mercado aberto? Precisa de alguma informação sobre o inimigo? Venha para Sigil! Apenas lembre-se de sempre manter as costas para a parede.

Então é isso: Sigil a Maravilhosa, Sigil a Perigosa, Sigil a Impossível. É uma cidade onde um aspirado pode ser o que ele quiser, onde ele pode encontrar a resposta para cada necessidade. Só é preciso fazer as perguntas certas. É claro que para um parvo é melhor não perguntar se ele não consegue lidar com as respostas, porque às vezes o que um miserável quer saber não é o que ele aprende...

POR+AIS DE SIGIL

Como já foi dito antes, Sigil é a *Cidade das Portas*, a costura através do espaço onde mil caminhos cuidam e parelham

antes de mergulhar de volta nos planos. As chaves certas de portões e as portas certas destrancam os mistérios de sua forma e revelam a um aspirado todas as possibilidades que Sigil tem para oferecer. Passe por uma porta correta e um vândalo está envolvido na brilhante glória de Celestia, mas use-a no caminho errado e um parvo mergulhará nas garras geladas de Baator, ou pior.

A única verdade é esta: passe por um portal com a chave e um aspirado acabará em algum lugar. (Se ele gosta do destino ou não é outro assunto — Sigil abre suas portas para aqueles com a chave, mas ela não promete um abraço caloroso).

Puro fato é que há apenas um caminho para dentro ou para fora de Sigil, e é através dos portais que a ligam a todos os lugares. Sigil não pode ser introduzida por uma magia de *portal*, e embora um parvo possa alcançar as Terras de Fora através do Plano Astral, a própria Sigil é protegida, então truques como *Magia Astral* não funcionam. A Jaula também não pode ser penetrada ou espiada por viajantes astrais. Ao mesmo tempo, Sigil não está completamente isolado do Plano Astral. Magias que requerem uma conexão astral (como *Reviver Mortos*) ainda funcionam; é apenas a passagem ou visualização real que está obstruída.

Em Sigil, todos os portais se ancoram em portas, arcos ou aberturas de algum tipo. Aberturas adequadas incluem janelas, arcos, entradas de esgoto, até armários e baús — praticamente qualquer coisa que um aspirado possa atravessar pode ser um portal. Eles são sempre grandes o suficiente para um ser normal passar, mesmo que ele tenha que se abaixar ou passar pela abertura para fazê-lo.

A maioria dos portais não permanentes que ocorrem aleatoriamente para outros planos são portas em becos desertos nas piores partes da cidade, ou pelo menos parece que estão sempre nas piores partes da cidade. Isso porque há uma magia, *Bloqueio Seguro* (veja a página 93), que pode proteger as áreas dos portais. Pessoas notórias têm a sorte de pagar por isso, mantendo suas moradas e bairros livres de portais — e protegidos de intrusos — enquanto os pobres não o fazem. (A maior concentração de portais costumam acontecer no Cortiço, provavelmente a pior das piores partes da cidade). Se um aspirado está procurando um portal permanente para um plano específico, ele pode verificar a área perto da sede da facção cujo principal plano de influência é o que ele quer — a maioria das facções mantém ou guarda uma porta fixa para o seu universo favorito.

Todo sangue sabe que a magia *Visão Verdadeira* é um meio de olhar para uma coisa e saber que é um portal — a única vez que uma magia de *Detectar Magia* pode revelar uma é quando ela está realmente funcionando. Alguns

perambulam pelas ruas com uma *Visão Verdadeira* em operação, no entanto, a magia especial *Sentido de Dobra* (veja a página 94) é o melhor meio de encontrar um portal. O *Sentido de Dobra* também tem uma vantagem sobre a *Visão Verdadeira*, uma vez que dá uma ideia de onde a outra extremidade levará. A maioria das facções pode ensinar a um mago o caminho dessa magia, desde que ele esteja em boas condições com o seu prócer.

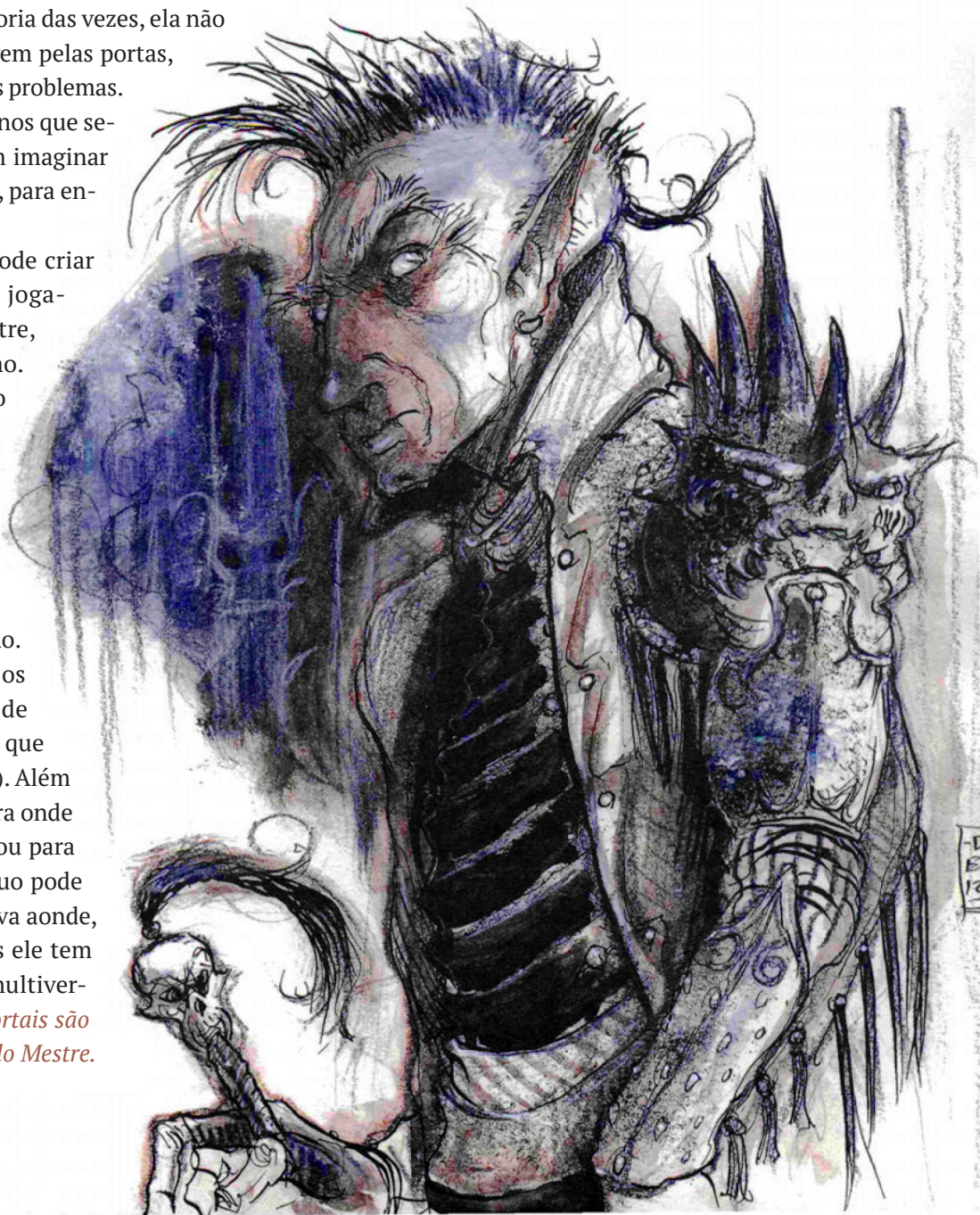
Portais são ofertas de mão dupla. Passe por um caminho e um aspirado pode se afastar do outro, se ele ainda tiver a chave de portal para abrir a porta. Isso significa que as pessoas podem entrar na Jaula tão facilmente quanto podem sair, então não há garantia de que correr para a segurança de Sigil vai manter um miserável seguro de seus inimigos. Naturalmente, a Donzela da Dor sempre pode fechar as portas para as pessoas como ela quiser, mas na maioria das vezes isso significa que os portais não funcionam para nenhum dos poderes. Às vezes ela bloqueia outras ameaças ao seu reino, mas ela não faz isso com muita frequência porque, na maioria das vezes, ela não se importa com quem ou o que vem pelas portas, desde que elas não causem muitos problemas. Personagens dos jogadores, a menos que sejam uma péssima notícia, podem imaginar que as portas estarão lá para eles, para entrar e sair quando quiserem.

Ninguém além do Mestre pode criar portais, nem personagens dos jogadores nem personagens do Mestre, porque ninguém descobriu como. Ninguém sabe muito bem como os portais vêm a ser, embora a maioria imagina que a Donzela da Dor tenha algo a ver com eles. Mesmo uma magia *Desejo* não fará um portal, embora um aspirado possa sempre desejar a si mesmo para outro plano. (Isso não é aconselhável, já que os desejos têm o péssimo hábito de jogar um miserável no lugar em que ele não quer estar naquele plano). Além disso, ninguém pode escolher para onde um portal leva, para qual plano ou para onde naquele plano. Um indivíduo pode mapear portais, rastrear o que leva aonde, e essa informação é valiosa, mas ele tem que respeitar os caprichos do multiverso quando se trata de usá-los. *Portais são coisas criadas e usadas apenas pelo Mestre.*

TIPOS DE PORTAIS

Existem três tipos de portais — *permanentes*, *temporários* e *aleatórios* — mas, seja qual for o tipo, um aspirado precisa ter uma chave de portal antes que o portal faça qualquer coisa. Sem a chave, um portal nada mais é do que uma entrada para uma taverna, um arco sobre uma rua ou um bueiro para os esgotos. Dado que o Mestre tem controle total sobre os portais, cabe a ele usá-los corretamente, mas os três tipos diferentes fornecem ao Mestre as ferramentas para lidar com quase todas as situações que podem ocorrer em uma campanha de PLANESCAPE.

PORTAIS PERMANENTES são os mais diretos. Ambas as extremidades — a abertura em Sigil e o recebimento em outro plano — não mudam. Toda vez que um aspirado passa, ele sabe exatamente onde ele vai chegar. Os Mestres devem ter cuidado ao fazer portais permanentes até ter certeza de que ele queira que o caminho de acesso esteja sempre lá. Por-



CLAR⊕ QUE TENH⊕
UMA CHAVE PARA ESSE P⊕RTÃ⊕.
ES+Á BEM AÍ NA SUA MÃ⊕.
— MICKEE DARD⊕ DE MAR+ELO
DOS PREDESTINADOS

tais permanentes são melhor usados para cortar viagens desnecessárias para locais relativamente seguros ou mundanos. Um portal permanente pode colocar os personagens em Caixa Torácica todas as vezes, ou colocá-los em um campo no Elísio, não muito longe de uma pequena fortaleza construída por eles. Não é uma boa ideia fazer um portal permanente para a sétima camada de Baator ou para o coração do palácio de Lolth no Abismo, parvo.

PORTAIS TEMPORÁRIOS aparecem, são usados uma ou duas vezes e depois desaparecem. Isso significa que o Mestre pode criar uma maneira rápida de chegar a qualquer lugar onde ele ou ela quer que os personagens dos jogadores se aventurem e então fechá-lo quando eles estiverem prontos e de volta à Sigil. Um portal temporário é útil para aquela aventura única que o Mestre planejou. Há pouco tempo de campanha desperdiçado apenas colocando os personagens no ponto inicial da ação, e uma vez que tudo esteja feito, o Mestre pode fazer com que voltar atrás seja fácil ou difícil.

Este tipo de portal é o único a ser usado quando o Mestre quer enviar os personagens dos jogadores para a sétima camada de Baator ou para o pátio do palácio de Lolth. Quando os personagens completarem o trabalho, o portal desaparece. É um bom portal para incursões em ricos tesouros e castelos de demônios poderosos — os lugares que o Mestre quer usar como cenário de aventura, mas não quer que os personagens voltem.

PORTAIS ALTERNADOS são os mais perversos, porque quando um parvo começa a pensar que pode depender deles, eles mudam. Às vezes o fim em Sigil muda, passando de porta em porta na cidade, e às vezes é a outra extremidade, fora dos planos, que se move. Há apenas uma coisa constante sobre eles: os portais não mudam aleatoriamente — o que os tornaria diferentes de um portal temporário. Em vez disso, eles se movem de um ponto para outro em um padrão próprio. Um portal alternado pode se agarrar à entrada arqueada do Cortiço por três dias, depois passar para uma saída rasa dos esgotos por uma semana, antes

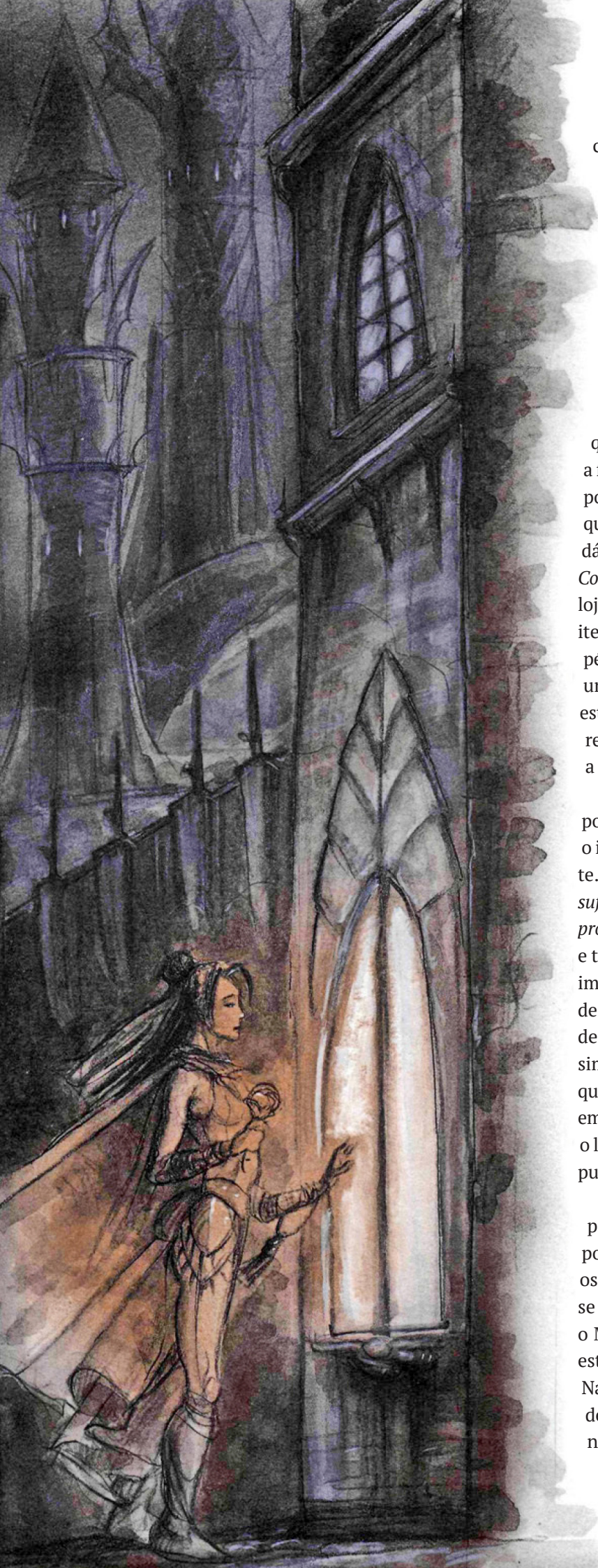
de se instalar no portão da casa de um pequeno comerciante por um dia. Depois disso, repetiria o ciclo novamente. Fora da Jaula, um portal pode aparecer fora de Malbolge em Baator por três dias, em seguida, pular para Arcádia por mais uma semana e retornar a Baator para executar a sequência novamente. Existem poucos ou tantos pontos na sequência, cada um durando um tempo ou tão baixo quanto o Mestre escolher.

Em Sigil, os sangues com uma orelha para a toada manterão registros elaborados de toda aparição, toda mudança. Para alguns portais, o padrão é fácil, algumas mudanças ao longo de alguns dias. Para outros, o padrão é como um código que nunca é quebrado. Um miserável pode ver que está lá, mas ele não consegue ler a mensagem.

Portais alternados são úteis para determinados tipos de aventuras. Primeiro, eles são ótimos para colocar pressão de tempo nos personagens dos jogadores: sabendo que eles têm que completar sua aventura antes que a entrada para a casa desapareça é um jeito de deixar os aspirados tensos. Portais alternados também podem ser usados para aventuras que abrangem vários planos. Um sangue pode passar pela Vastidão Cinzenta, voltar para Sigil por um momento, esperar que o portal mude, depois passar para o novo destino, e assim por diante. Finalmente, um portal alternado pode causar uma surpresa desagradável se um parvo usar um para ir ao Cárceri e depois descobre que não há caminho fácil para casa porque seu portal se foi. Um Mestre só deve usar o último truque muito raramente, já que ele não quer deixar os jogadores assustados em usar portais.

CHAVES DE P⊕RTAL

Conseguir que um portal funcione necessita de uma chave de portal, que é sempre uma coisa que é realizada através da abertura. O negócio de escolher as chaves de portal é deixado para o Mestre, embora algumas palavras de conselho não possam ser ignoradas. As melhores chaves são coisas que não são comuns nem raras, mas apenas incomuns. Se a chave é uma coisa comum, então o portal estará abrindo todo o tipo de vezes quando o Mestre não quiser. Se a chave for uma espada, por exemplo, todo guerreiro que passar por ela fará uma viagem inesperada. Por outro lado, se a chave for muito rara, o portal pode se tornar impossível de usar. O Mestre não quer deixar os personagens desesperadamente presos em algum plano distante só porque eles tiveram o azar de perder sua chave de portal insubstituível.



Uma boa chave também deve ter alguma conexão com o destino. Lembre-se, este jogo é sobre o humor. Suponha que o Mestre decida que a planta é a chave de portal — chegar a sombria Vastidão Cinza pode exigir uma flor roxa e preta, e abrir uma passagem para Baator pode implorar um ramo de vinha-navalha, enquanto alcançar o Elísio poderia pedir um lírio branco puro. Cada um ecoa a atmosfera do destino.

A maneira mais fácil dos personagens aprenderem a chave de portal necessária para um portal em particular é, frequentemente, a mesma maneira de encontrar a localização do portal: perguntando à sua facção. É claro que às vezes o Mestre não quer que seja tão fácil, então a facção nem sempre saberá. A chave necessária também pode ser outra entrada nos intrincados gráficos daqueles que mapeiam os portais. Uma magia de *Sentido de Dobra* dá uma pista sobre qual chave é necessária, assim como *Contato Extraplanar* ou *Lendas e Histórias*. Além disso, há lojas em Sigil, como a *Antiguidades de Tivvum*, que vendem itens necessários para as chaves de portal. Precisa de uma pérola para chegar ao Plano Elemental da Água? Eles têm uma por um preço. (Como todos os bons negócios, eles estão nele para obter lucro). Mas uma vez que um aspirado recebe uma chave, as coisas estão bem definidas, porque a chave para um portal nunca parece mudar.

Armado com a chave de portal certa, um indivíduo pode fazer qualquer portal funcionar. Ele apenas carrega o item pelo limiar e o portal ganha vida automaticamente. *Ele só fica aberto por alguns segundos, apenas o tempo suficiente para até seis pessoas passarem, desde que estejam prontas.* O arco lampeja com deslumbramentos dourados, e tudo o que está do outro lado pode ser visto como uma imagem fantasmagórica. Aqueles que saem desaparecem de Sigil quando atravessam o limiar, aparecendo em seu destino no mesmo instante. Projéteis, magias e efeitos similares a magia não podem passar pelo portal. As coisas que estão no meio de um portal quando ele se fecha são empurradas para um lado ou para o outro, geralmente para o lado em que estão na maioria das vezes. Se o Mestre não puder decidir, a chance é de 50% de qualquer maneira.

Enquanto qualquer um pode deixar Sigil com um portal, não há nenhuma promessa de que qualquer um possa entrar. Como mencionado, os poderes de todos os tipos estão bloqueados. Além disso, a cidade às vezes se prende a criaturas ultrapoderosas. Isso significa que o Mestre pode manter fora qualquer criatura que cause estragos na base dos personagens dos jogadores em Sigil. Naturalmente, o Mestre não deveria ter que usar esse poder de bloqueio mais do que algumas vezes. Ele certamente não quer que seus personagens tenham a ideia de que

eles podem correr para se esconder em Sigil toda vez que eles disserem algo horrendo a um demônio!

Além dos portais, Sigil está fisicamente separado do resto do multiverso. Magias *astrais* e outras magias de saltos de plano simplesmente não entram no lugar. Os Guvners acham que estar no coração das Terras de Fora cria algum tipo de barreira astral ao redor da Jaula. Vendo como não há outra resposta, isso parece bastante razoável para a maioria das pessoas que se importam com essas coisas. *O importante é lembrar que apenas portões e portais são a única maneira de entrar e sair do Sigil.*

AS REALIDADES DA IMPOSSIBILIDADE

Coloque-o bem na frente: Sigil é um lugar impossível, especialmente para os primevos que ficam malucos quando $2 + 2$ não fazem 4. Uma cidade construída dentro de um pneu que paira sobre o topo de um deus sabe-o-quão-alto pico, que sobe de um universo em forma de uma panqueca gigante... isso acontece o tempo todo, certo? Claro que não, mas quem se importa? Ser impossível faz parte do que o torna divertido!

Para aqueles jogadores lógicos, a impossibilidade cria todo tipo de perguntas. Há todos os tipos de coisas que eles poderiam perguntar, como “Sigil tem uma noite e dia?”, “Pode um parvo andar no lado de fora do lugar?”, “Onde é que eles obtêm a sua água?”, e mesmo “O que acontece se um aspirado pular da borda?” A maioria dos Mestres nunca se preocupa com essas coisas, porque eles sabem que isso não é tão importante, mas alguns dos Trouxas são tão melindrosos sobre a sombra de tudo que eles ficam dementes apenas olhando ao redor, então aqui está a toada.

DESCREVENDO SIGIL

Olhando para o mapa de Sigil, um aspirado pode ver que o lugar não tem a forma de nenhum outro, e isso pode dificultar a descrição no jogo. (O fato é que não foi fácil desenhar o lugar também). A coisa mais fácil a ser feita pelos personagens dos jogadores é exibir imagens da Jaula. O mapa não deve ser uma coisa secreta — até mesmo um dos trouxas podem aprender rapidamente as principais ruas de Sigil.

Se um mestre tem que descrever o lugar com palavras, a analogia mais próxima do Material Primário é um pneu de automóvel. Imagine um pneu — sem calota ou aro de roda — deitado de lado. Sigil seria construído no interior do pneu. Todas as ruas e edifícios preenchem o interior curvo. Enquanto isso, do lado de fora não há nada, viu?

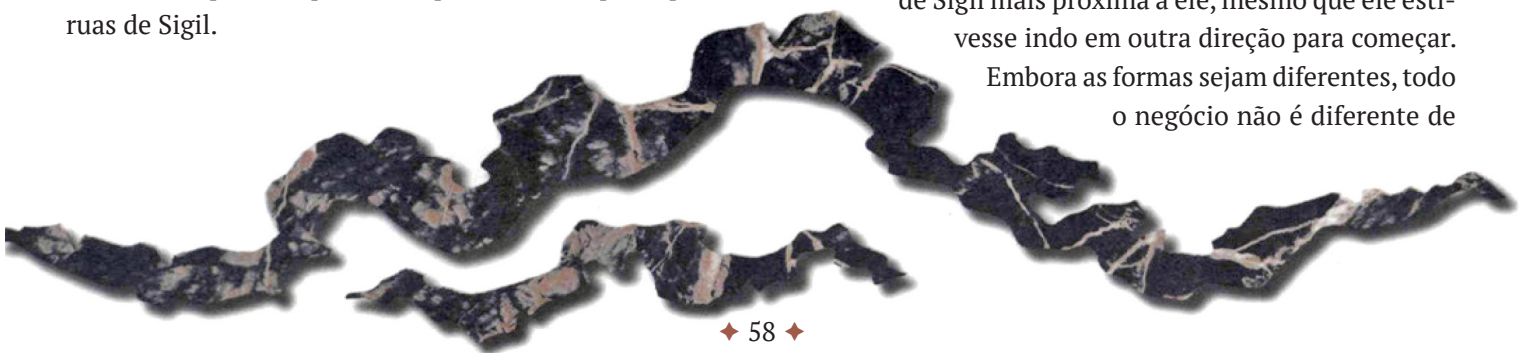
Uma coisa que isso significa para descrever o lugar é que, não importa onde esteja um aspirado, se ele olhar para cima, ele verá edifícios em cima. Na maioria das vezes, um vândalo estará olhando para o centro do anel, então ele verá um panorama amplo da cidade à distância (a menos, é claro, que seja obscurecido por fumaça, poluição, neblina ou chuva). Os moradores habitua-se a ter o arco cinzento pairando constantemente acima; na verdade, o céu aberto de um mundo normal às vezes os enerva.

Outra coisa importante a lembrar ao descrever Sigil é que a cidade se curvava na direção oposta da maioria dos mundos do Material Primário. Nesses mundos, há um horizonte porque a superfície tem uma curva convexa e um aspirado só consegue ver o que está ao longo de uma linha reta de visão. Em Sigil, as coisas se curvam, não para baixo. Olhando para uma longa avenida, parece que a rua está subindo em frente a um indivíduo, como se olhassem para uma longa colina. Só para torná-lo mais confuso, Sigil curva ambos na frente e atrás do miserável na rua, para que ele possa sentir que está parado no fundo de uma grande depressão quase o tempo todo. A Jaula é uma cidade grande e em chamas, e está cheia de pessoas, prédios e fumaça. A linha média de visão raramente é maior do que algumas centenas de metros a menos que um indivíduo esteja olhando para cima, então não é como um parvo está constantemente olhando para a curva de uma tigela ao redor dele. Pode levar algumas horas até que o primevo médio, novo na cidade, perceba que o mundo não é plano.

PARA CIMA E PARA BAIXO

“Abaixo” é sempre o chão sob os pés de um aspirado, não importa onde ele esteja no anel. Acima é a outra direção. Não é preciso muito para perceber que dois vândalos em lados opostos do anel poderiam olhar “para cima” um para o outro. Voar pelo anel é perfeitamente possível, e assim estará caindo. Um parvo sempre cai em direção à seção de Sigil mais próxima a ele, mesmo que ele estivesse indo em outra direção para começar.

Embora as formas sejam diferentes, todo o negócio não é diferente de



seguir para qualquer mundo Primário: um miserável cai, ele se machuca.

Junto com “para cima e para baixo” está a questão de dentro e de fora. “É uma pergunta e tanto. Ninguém nunca viu o lado de fora de Sigil porque pode até não haver um “fora”. As bordas do anel são todas solidamente forradas por prédios sem janelas ou portas traseiras. Claro, um aspirado poderia levantar-se no telhado para dar uma olhada. Aqueles que já tentaram irá dizer a um indivíduo: “Não há nada para ver”, e eles realmente significam “nada” — não um vazio, não um vácuo, apenas nada. Isso combina com panfletos que dizem mentiras além do anel: *nada*.

Sendo os seres humanos um tipo particularmente curioso, é natural que alguns dementes tenham tentado sair do nada. Todo mundo que faz isso simplesmente desaparece. Dizem que alguns são vistos novamente também. Aparentemente, cruzar essa fronteira arremessa um miserável em um plano aleatório. Considerando as condições de alguns desses destinos, não é surpresa que apenas alguns retornem. Claro, quando a horda de assassinos Oito Sombrios está prestes a perder um Sigiliano, a escolha entre a morte certa e uma aposta selvagem não parece tão ruim...

DIA E NOITE

Há dia e noite em Sigil, mas não é causado por um sol. Em vez disso, o céu gradualmente se enche de luminescência até atingir um pico e, em seguida, imediatamente começa a desaparecer. Há tanto a luz do dia quanto a escuridão profunda, mas a maior parte do dia de Sigil é uma meia-luz, a escuridão do crepúsculo, rica em sombras e neblina. Coisas sensíveis à luz solar podem se locomover sem problemas para todos, exceto as seis horas mais brilhantes de cada dia (as três antes e depois do pico).

Sigil não tem lua nem estrelas, então as coisas dependentes da lua, como alguns tipos de mudança de forma, não acontecem em Sigil. A Jaula está sem estrelas, claro, mas ainda há luzes no céu. Lembre-se de que a cidade está sempre no alto, por isso, mesmo nas horas mais sombrias, haverá as luzes agudas das lanternas distantes.

CLIMA

Chuva e fumaça — isso praticamente diz tudo sobre o tempo de Sigil. O céu da cidade é, em sua maior parte, uma névoa gordurosa da fumaça e da fuligem que soltam milhares de chaminés. Quando chove — o que faz muito — a água da chuva tem uma

coloração acastanhada de toda sujeira que é limpa do céu. Quando não está chovendo, há uma chance igualmente boa de que um nevoeiro espesso e nebuloso tenha se instalado sobre a cidade. A visibilidade pode ser tão ruim até 1,5 metros no pior deles, mas na maioria das vezes um aspirado pode ver cerca de 9 metros através da neblina.


Quando não está chovendo água marrom ou envolve em neblina, Sigil pode ser um lugar bem agradável. A temperatura tende a ser fria (fria quando está chovendo), e brisas leves afastam o odor estagnado que normalmente fica suspenso no ar. Ainda assim, nenhum aspirado chega a Sigil pelo clima.

VINHA-NAVALHA E VERMES DE RUA

Sigil está muito longe de um deserto exuberante, mas tem sua parcela de vida selvagem, tudo trazido de outro lugar. A vida da planta é muito pequena, no entanto. Costumava haver um parque na cidade, mas é principalmente invadido por invasores. Além disso, o paisagismo para os deuses e os demônios simplesmente não estava se harmonizando. A única contribuição duradoura para a flora de Sigil é a vinha-navalha — não a ideia da maioria dos parvos de uma bênção. Vinha-navalha é um perigo e bastante desagradável, mas como não consegue se levantar e correr atrás de um miserável, é fácil para a maioria evitar. (Razão pela qual não há descrição de monstro para ela). Vinha-navalha não tem poderes especiais ou inteligência, não abriga maus pensamentos, e não pode atrair até mesmo o estúpido cabeça-oca para suas folhas. A única coisa que faz é crescer, mas faz isso muito bem. Plain disse, vinha-navalha é o kudzu dos Planos Exteriores. Costumava crescer nos Planos Inferiores, onde se encaixava, mas com o passar do tempo espalhava-se em todos os lugares, como Sigil.

A vinha-navalha recebeu esse nome porque é isso: um escalador cujas folhas pretas exuberantes escondem caules afiados como lâminas. Um aspirado não pode tocá-lo com as próprias mãos sem ser cortado. Mais uma vez, as bordas da navalha são tão finas que também cortam tecidos e couro barato. Couro adequadamente curado ou algo parecido com uma cota de malha de corrente é a única maneira segura de evitar a erva amaldiçoada.





Alguém realmente querendo crescer as coisas vai sofrer por sua loucura pelo menos.

Em termos práticos, o vinha-navalha é inofensiva, a menos que alguém seja idiota o suficiente para entrar nela. A maioria das pessoas não é, então a maior parte do tempo alguém é cortado porque cai ou é empurrado para dentro da erva. Apenas chegar com uma mão ou braço desprotegido causa 2d3 pontos de dano. Cair dentro dela pode causar até 3d6 pontos de dano. Armadura acolchoada reduz o dano por 1 dado. Armadura de couro reduz em 2 dados e armadura de metal anula o dano, mas os escudos não são bons. Claro, tudo isso tem que ser aplicado com algum senso comum. Um aspirado não pode alegar que ele ficará ileso quando agarrar a videira de mãos vazias, só porque ele está usando armadura de placa.

Vinha-navalha não seria mais do que uma esquisitice, exceto pelo fato de que o material amaldiçoado cresce tão rápido. Pode facilmente espalhar meio metro por dia, e alguns sangues afirmam ter medido sua propagação em até 1,8 metros em um único dia! Além disso, parece crescer em tudo. Ela vai escalar paredes, incrustar estátuas, sufocar outras plantas, até mesmo correr ao longo de um varal que ficou por muito tempo (geralmente cortando-o no processo). Os únicos lugares que não parecem crescer são resíduos congelados, desertos em chamas e águas abertas. Então, novamente, não surpreenderia a maioria dos vândalos se houvesse versões para todos esses lugares também — algas marinhas, talvez.

As pessoas de Sigil, sempre capazes de transformar a miséria em uma virtude, encontraram alguns usos para a erva daninha. Se um aspirado pode plantar e controlar as videiras com cuidado — e muitos notórios pagam a outros para fazer isso — a vinha-navalha garante uma proteção perfeita. Não há muitos ladrões dispostos a escalar uma parede coberta de vinha-navalha. Muitos dos quartéis-generais de facções estão cobertos com as coisas, tudo para manter os visitantes indesejados de fora. Algumas das pessoas que vêm dos níveis mais baixos crescem em remendo por suas propriedades persuasivas — uma espécie de abordagem de “falar ou soltar” — e a ameaça é muito eficaz. Há rumores de que há alguns jogos de gladiadores no Cortiço, onde os combatentes são colocados uns contra os outros em um ringue criado a partir de vinha-navalha. Dois indivíduos nus lutando em um anel desse material garantem que o sangue será retirado.

A principal razão pela qual a erva daninha não invadiu a cidade é o dabus (veja o *Suplemento de Monstros* incluído nesta caixa de campanha). Uma das principais

tarefas dessas criaturas é reduzir o crescimento do dia anterior, que é vendido em pacotes para abastecer os fornos da cidade. Isso parece impraticável, dada a natureza da vinha-navalha, mas outra peculiaridade da videira é que ela fica sem brilho e quebradiça quando é cortada. Vinha-navalha morta é boa para nada além de acender. Um miserável não pode esculpir, tecer ou construir com ela. Naturalmente, os irmãos Cilenei criaram o coração pulsante em Curst, mas essa é uma receita que ninguém mais conhece sua sombra (veja a página 36).

A videira não é a única criatura selvagem a ser encontrada em Sigil, mas o resto do lugar é muito mais desagradável. Os ratos prosperam nos becos escuros, nos montes



de lixo e nos esgotos de Sigil. A maioria destes é o rato comum, encontrado em todos os lugares que os seres humanos vão, mas alguns são de uma espécie pervertida conhecida como o *rato do crânio* (veja o *Suplemento de Monstros* incluído nesta caixa de campanha). Essas miscigenações são astuciosas o bastante para atacar os catadores de ratos que trabalham nas ruas de Sigil.

Há homens-rato, também, com a audácia de acreditar que algum dia eles vão controlar a Jaula de debaixo das ruas. Suas miseráveis existências são um testemunho de esperança para a mais fraca das criaturas. A maior parte da outra vida “natural” de Sigil são apenas vermes. Baratas e larvas apodrecidas vasculham os montes de lixo, camundongos atravessam armazéns e morcegos se empoleiram sob os beirais. Não há muito no caminho de pombos ou pássaros, e embora haja alguns pacotes de cães selvagens no Cortiço, isso não quer dizer que eles são criaturas nativas. A maioria das feras que um aspirado vai encontrar aqui foi trazida de outro lugar.



MA+ERIAIS DE CON+RUÇÃO

Sendo um lugar impossível, Sigil não tem recursos naturais para todas as coisas que são necessárias para construir uma cidade. Não há mina de pedra nos arredores da cidade, nenhum acampamento de registro no rio. Não há sequer grama para construir a mais primitiva cabana de terra. Tudo para construir qualquer coisa vem de fora.

Claro, isso não é tão difícil quanto parece, já que basta um portal para importar matérias-primas. O resultado é que Sigil é construída de tudo. Não é como algumas cidades que são conhecidas pelo seu mármore preto-esverdeado ou pelo louro brilhante de suas madeiras de freixo. Sigil tem todo tipo de material de construção imaginável e em nenhuma ordem particular, e tudo fica pior porque a limpeza é realmente importante; para manter os custos baixos, a maioria das pessoas sai e usa o que já está aqui. A maioria das moradas na Jaula é construída com o que um aspirado pode obter, e se isso significa misturar o mármore rachado do Cárceri com o pinho glorioso do Elísio e pedra-pomes do Plano Elemental de Fogo, então é assim que tem que ser.

Acrescente a isso o fato de que Sigil é completamente não planejada, como uma boa cidade sempre é, e o resultado é a construção do caos. As pessoas constroem mais ou menos o que lhes agrada em trechos que são muito pequenos e pervertidos. Em lugares como o Cortiço há ainda menos controle; lá, um parvo constrói onde ele pode com o que ele tem, o que não é muito. Para alguns, isso significa construir e sair para a rua. Para outros, estará construindo barracos em ruínas nos telhados de outras casas. O espaço é mais importante que a beleza, parvo.

MAN+END+ A PAZ

Em um lugar onde quase tudo e qualquer coisa podem se misturar, os ânimos podem ser altos. É um pouco difícil para um baatezu menor ficar de lado, apenas para deixar a procissão de um tanar’ri maior passar pela rua — um demônio não se esqueça do caminho da Guerra Sangrenta tão facilmente. Claro, não é mais fácil para boas criaturas. Há muitas vezes que um agathion não consegue enxergar além do fato de que um parvo não está bem alinhado. Então há as facções. Cada uma tem seus próprios planos e, na maioria das vezes, esses planos não incluem rivais. Adicione a tudo isso a boa e velha negociata e a Jaula tem todo o potencial para ser uma anarquia total. Isso serviria bem à Liga Revolucionária e provavelmente aos Seguidores do Caos, mas não faz muito bem aos outros.

Sigil não é anarquia, e há uma série de coisas que a impedem de chegar ao limite. O Mestre deve esboçar isso para os jogadores, junto com os prós e contras de Sigil, *mas apenas se seus personagens forem planares*. A sombra das coisas é um conhecimento bastante comum para os nativos de Sigil, mas os trouxas vão ter que aprender mantendo seus olhos e ouvidos abertos.

Aqui está o que mantém a ordem na Cidade das Portas: a Donzela da Dor, seus Labirintos e o dabus.

A DONZELA DA DOR

O notório de Sigil, aquele que finalmente vigia a Jaula, é a Donzela da Dor. Ela não é uma mulher e ela não é humana — ninguém tem certeza do que ela é. O melhor palpite é que ela é um poder, provavelmente um poder maior, mas também há uma teoria de que ela é um senhor tanar'ri reformado, se é que isso é possível. Seja o que for que ela seja, ela é a Donzela da Dor, dado que a maioria dos outros fatos são estranhos.

Na maior parte, a Donzela (como ela é chamada) se distancia do ranzinzento tumulto da Jaula. Ela não tem casa, palácio ou templo. Ninguém a adora e com bons motivos: aqueles que dizem orações a seu nome são encontrados com suas peles esfoladas — um grande desânimo para os outros.

Às vezes ela é vista vagando pelas ruas, a borda de seu vestido apenas roçando os paralelepípedos. Ela nunca fala. Aqueles que tentam interferir com ela explodem em cortes horríveis apenas com o toque do olhar dela. Um sangue sábio encontra negócios em outros lugares nas raras vezes que ela passa pelo caminho. Eventualmente, sua imagem se desvanece e ela desaparece no nada. Os nativos de Sigil veem-na com temor temeroso, como ela é a protetora indiferente de sua casa.

Sem rodeios, no que diz respeito a uma campanha da PLANESCAPE, a Donzela da Dor é pouco mais que um ícone que cristaliza o clima da campanha. Personagens dos jogadores nunca devem lidar com ela. Ela não distribui missões, ela nunca concede poderes a ninguém, e eles não podem roubar seus templos porque ela não tem nenhum. Se ela alguma vez aparecer, deve ser simplesmente para reforçar a maravilha e o mistério de todo o lugar.

Por outro lado, a Donzela da Dor, apenas por estar lá, torna tudo possível. Ela é a única que recebe o crédito por vários efeitos que tornam Sigil (e todo o cenário de campanha de PLANESCAPE) o que é. Ela é a única que faz Sigil segura para personagens de todos os níveis de experiência. Ela é quem bloqueia os poderes de Sigil. Ela é aquela cuja influência impede que as magias de *portal* funcionem e protege Sigil do Plano Astral. Ela é quem cria os Labirintos que prendem os pretensos conquistadores de Sigil.



⊕ S LABIRIN+OS

Os Labirintos são o mais grandioso dos castigos de Sigil, e a Donzela da Dor os salva pelas piores ameaças ao seu poder. Eles fazem parte e ainda não fazem parte da cidade, e nenhum vândalo sensato quer ir para lá. Os Labirintos são as gaiolas especiais da Donzela para os potenciais traficantes de poder de Sigil.

Os Labirintos são apenas isso: labirintos. Há uma diferença entre eles e algumas das seções mais confusas da Jaula, é claro, ou eles não seriam muito punitivos. Para começar, eles não são exatamente parte de Sigil. Quando a Donzela cria uma nova parte dos Labirintos, um pequeno pedaço da cidade — um beco ou um pátio, por exemplo — copia a si mesmo e se torna um pequeno semiplano. Um portal dela, então, leva a cópia para o coração do Etéreo Profundo. Lá, ele cresce em um labirinto infinito que não tem começo nem fim. Apenas dobra de volta para sempre em si mesmo. (Na verdade, os Guvners insistem que os Labirintos ainda fazem parte do Sigil, mesmo estando no Etéreo, então até mesmo a localização deles é um labirinto de mentes.)

Um miserável condenado aos Labirintos nunca sabe até que seja tarde demais. Às vezes eles se formam ao redor dele enquanto passa por uma parte particularmente deserta da cidade; ele vira uma esquina e o próximo cruzamento não é como ele se lembra, e já é tarde demais. Aqueles que imaginam a Donzela depois deles — os ambiciosos e astutos — tentam maneiras inteligentes de evitar suas armadilhas. Alguns deles nunca deixam seus palácios para nunca entrar em um beco sem saída, e outros só viajam com grupos para nunca serem apanhados sozinhos, mas isso nunca funciona. Um vândalo caminha por um corredor vazio em sua casa, apenas para descobrir um labirinto de salas que não existiam antes. E, mais cedo ou mais tarde, um parvo vira as costas para os amigos e, quando olha para trás, todos já se foram. Os Labirintos sempre ficarão furiosos, não importa o quão cuidadoso ele seja.

Apenas cuspir seus rivais no Etéreo Profundo também não é suficiente para a Donzela da Dor. Cada pedacinho dos Labirintos que é expulso é selado de uma só vez a partir de uma viagem planar — as coisas podem entrar com uma magia, mas as coisas não podem voltar. Por exemplo, comida e água sempre aparecem para que o prisioneiro não morra de fome. Mas o pior de tudo, aqueles no Labirintos sabem que há uma saída, já que a Donzela da Dor sempre deixa um único portal de volta para Sigil, escondido em algum lugar. Talvez seja assim que o dabus pode verificar as coisas, se necessário, e talvez seja apenas para torturar o miserável que está preso lá.

Claro, desde que o portal esteja lá, não é impossível escapar dos Labirintos — difícil, sim, mas não impossível.

Talvez um parvo tenha sorte e encontre o portal. Talvez seus amigos tenham conseguido resgatar. Afinal, eles só precisam descobrir onde o portal se abre em Sigil ou então rastrear o semiplano no Etéreo Profundo. Quão difícil isso pode ser?

⊕ DABUS

Os dabus são servos e senhores de Sigil. Eles são únicos para a Jaula, nunca encontrados em nenhum outro lugar nos planos. Em outras palavras, o dabus nunca sai de Sigil. A partir disso, os sangues imaginam que os dabus são, na verdade, manifestações vivas da cidade, o que faz sentido, já que os seres mantêm a maior parte da infraestrutura que faz a cidade funcionar.

Na maioria das vezes, os dabus são encontrados reparando o que está quebrado em Sigil. Eles mantêm os esgotos e catacumbas sob as ruas sem desmoronamento, eles cortam a vinha-navalha quando ela cresce excessivamente, eles remendam as ruas de paralelepípedos, e eles consertam as fachadas desmoronadas dos edifícios da cidade. Para a maioria, os dabus nada mais são do que trabalhadores enigmáticos.

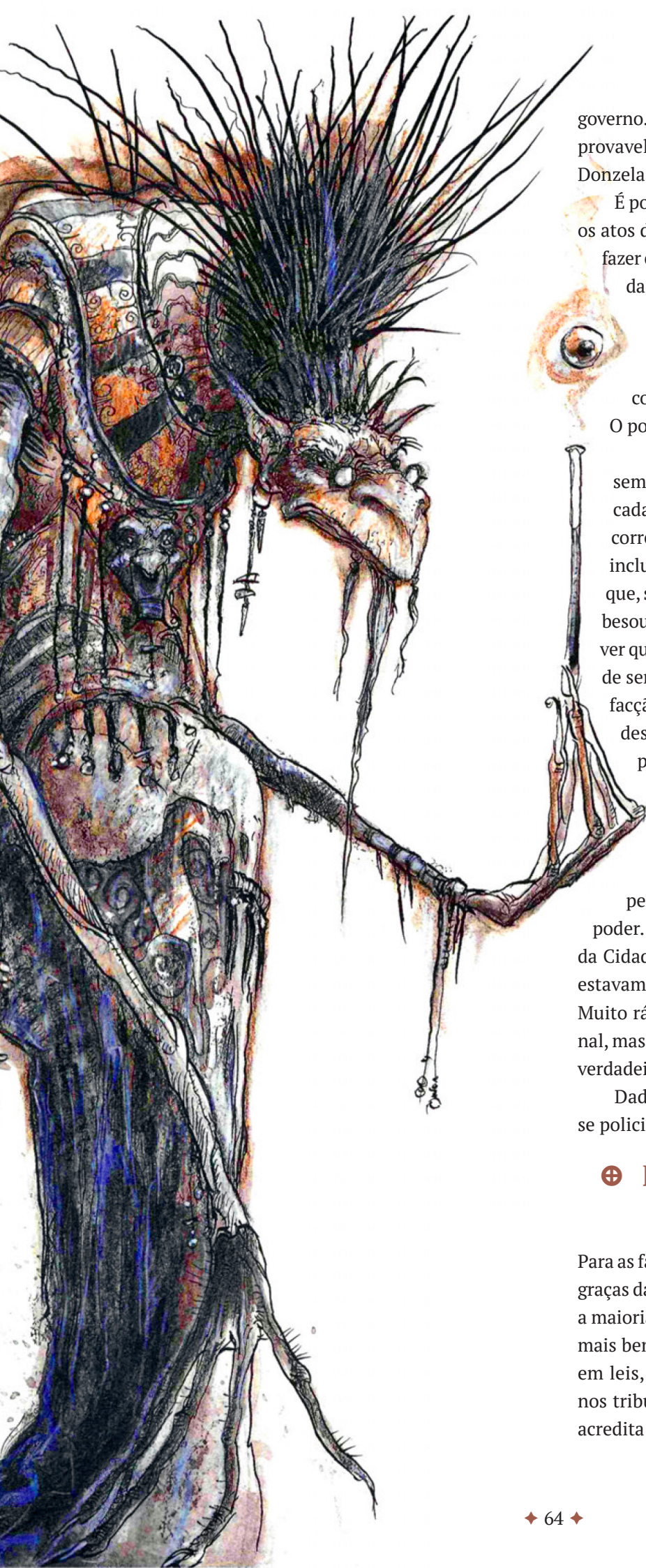
No entanto, alguns parvos descobrem outro lado de suas funções, porque o dabus também funciona como agentes da Donzela da Dor. Às vezes, eles parecem punir aqueles cavaleiros que avançaram muito em seus planos, e às vezes chegam à força para acabar com tumultos, mas não estão preocupados com o crime normal. São as facções que são deixadas para lidar com os ladrões e assassinos em Sigil. O dabus só aparece quando há uma ameaça à sua Donzela, e isso geralmente é um sinal de que outro dos Labirintos está prestes a aparecer.

⊕ CÓDIGO DE CONDU+A

Então, o que é que um sangue tem que fazer para evitar a atenção da Donzela? Quais são as leis de Sigil?

Não há muitas.

Sigil é um lugar onde qualquer coisa pode acontecer, e muito disso acontece. A Donzela da Dor não está interessada nas disputas mesquinhas do dia-a-dia. Um assassinato aqui, um assalto lá — essa não é sua preocupação, porque o Harmonium pode cuidar disso. A donzela da Dor só toma medidas contra ameaças à segurança de Sigil, e isso significa sua segurança. As coisas que ela não vai tolerar incluem um parvo tentando abrir os portais para que um poder possa entrar, encontrar uma maneira de contornar sua barreira astral, massacrar o dabus, derrubar a cidade pedra a pedra ou incitar a rebelião geral contra seu



governo. Esses não são os atos que a maioria dos vândalos provavelmente tentarão, então, na maioria das vezes, a Donzela simplesmente existe em sua ferocidade pacífica.

É possível ser colocado no registro por menos do que os atos de despedaçar Sigil. Tudo que um parvo tem que fazer é incitar as pessoas de Sigil a questionarem o poder da Donzela. Muitos assassinatos ou crimes tornarão as pessoas de Sigil nervosas e amedrontadas, e começarão a se perguntar se ela tem os meios para protegê-las. Dado isso, não é surpresa que o dabus comece a parecer realmente duro para o criminoso. O poder duradouro vem de manter a população feliz.

Pareceria natural que as facções sempre estivessem ameaçando o poder da Donzela também. Afinal, cada um tem a sua própria ideia do que é adequado e correto para Sigil, e essas são ideias que nem sempre incluem a Donzela da Dor no topo das coisas. O fato é que, se eles forem longe demais, ela os quebrará como besouros. Agora, os prócers são sábios o suficiente para ver que Sigil é um refúgio seguro de seus inimigos, além de ser a melhor maneira de se locomover, e nenhuma facção quer se livrar de Sigil. Filosofias que tola mente desafiam o poder da Donzela adquirem Labirintos próprios. Dada a escolha de não ter uma ideia dada ou acabar nos Labirintos, é fácil entender por que algumas filosofias desapareceram. A história mais frequentemente contada sobre os Comunais, miseráveis que sustentavam que tudo pertencia a todos, incluindo a parte da Donzela do poder. Um dia, *todos* na sede do Comunal (o Provedor da Cidade) desapareceram. O melhor palpite é que eles estavam todos presos em um Labirinto no Plano Etéreo. Muito rápido, nenhum aspirado admitiu ser um Comunal, mas dizem que ainda existe uma pequena colônia de verdadeiros crentes no Astral em algum lugar.

Dado esse exemplo, não é surpresa que as facções se policiem.

⊕ PAPEL DAS FACÇÕES EM SIGIL

Para as facções, a melhor maneira de permanecer nas boas graças da Donzela é dirigir parte da cidade. Isso é algo que a maioria das facções tenta fazer, embora algumas sejam mais bem-sucedidas do que outras. Um Guvner acredita em leis, por isso é muito mais fácil para ele trabalhar nos tribunais do que, digamos, um anarquista, que não acredita no sistema.

Agora, nenhuma facção confia totalmente em outra, por mais nobre ou confiável que seus objetivos possam parecer, e todos querem uma jogada no jogo. É por isso que os escritórios municipais estão tão divididos. A Patrulha da Perdição não quer que o Harmonium tenha a palavra final, e os Guvners e os Seguidores do Caos têm ideias diferentes sobre o que é bom para Sigil. A solução, então, é que cada facção tenha um papel. Alguns são oficiais, como o controle dos tribunais pelos Guvners. Outros, como o refúgio dos Anarquistas para os inaptos, preencher um papel necessário, mas não reconhecido, na vida da cidade. Cada uma dessas partes é definida abaixo. Apenas os Forasteiros são deixados de fora; os pobres trouxas não têm nenhum papel real na vida de Sigil.

⊕ A+HAR

Dependendo de quem um indivíduo pede, os Perdidos são leais partidários da Donzela ou vilões espíões. Eles não têm posição oficial em Sigil, mas acham que é seu trabalho assistir aos feitos dos vários sacerdotes da cidade. Sempre que algum clérigo latente começa a se tornar poderoso demais, o Athar atua. Às vezes eles espalham boatos para derrubar o sacerdote, outras vezes eles atacam mais diretamente. De uma maneira estranha, o Athar e os Primorosos frequentemente trabalham juntos.

CRENTES DA CRIAÇÃO

Como o Athar, os Primorosos não têm empregos autorizados no governo. Da Grande Fundação, eles se encarregam de serem os guardiões da paz de Sigil. Afinal, todos poderiam se tornar divinos, e seria uma pena inserir no registro um poder potencial antes que ele chegue ao seu destino. Eles consideram seu dever sagrado de manter a paz entre as fés guerreiras (e eles usarão espadas para fazê-lo se precisarem). Pelo menos até que um miserável prove a um Primoroso que ele não é poder em formação, ele pode esperar um aperto justo dos crentes.

A CABALA DESOLADA

Para um grupo com uma visão tão miserável da vida, os Desolados são a facção mais caridosa de Sigil. Estes aspirados assumiram a responsabilidade de administrar um asilo para doentes e insanos. Não que seja um ótimo lugar — os Desolados têm algumas ideias bem estranhas sobre o tratamento — mas pelo menos um miserável pode conseguir uma refeição quente e uma cama deles.

A PATRULHA DA PERDIÇÃO

Esta facção controla o Arsenal da Cidade, e com boa razão: tanto quanto eles podem ver, não há melhor símbolo de decadência do que armas de destruição e morte. Faz sentido também, porque controlando o Arsenal, eles também estão mantendo as ferramentas de ordem fora das mãos de seus rivais no Harmonium. É claro que *nenhuma* outra facção vai permitir que esses sangues policiem a cidade, de qualquer maneira — uma gangue dedicada à entropia não vai exatamente promover a lei e a ordem.

OS FALECIDOS

Os Mortos têm um trabalho que lhes serve bem, e que ninguém mais gosta mesmo. No Mortuário, são eles quem descartam os falecidos de Sigil. A Jaula não tem espaço para cemitérios ou criptas, então os corpos de seus cidadãos são despachados para outros planos. Esses portais levam diretamente a mortuários e outros locais de morte em cada plano, e aqueles do outro lado não esperam nada além de cadáveres para passar, então aqueles aspirados que de alguma forma conseguem se esgueirar por qualquer uma dessas portas estão em um lugar desagradável quando eles passam. Os Falecidos lidam com todo esse trabalho e, na maior parte, ninguém se importa. Então, novamente, há sempre a suspeita de que a facção está mantendo alguns de volta e revivendo-os para seus próprios propósitos...

A RAZÃO PELA QUAL ESTAMOS
+TODOS AQUI? É PORQUE ESTAMOS
MORTOS — TODOS OS ÚLTIMOS,
VIVENDO UM DE NÓS.
— PRÓCER SKALL DOS FALECIDOS

OS PREDESTINADOS

Os Capttores lidam com a tarefa mais odiada e necessária na cidade: eles controlam o Salão de Registros — uma parte vital da administração da cidade. Eles registram títulos de propriedade, nascimentos e óbitos (quando alguns filhos se incomodam em notificá-los). Embora isto não é o que os faz odiados. Eles também são os cobradores de impostos, um trabalho pelo qual ninguém os agradece. Com sua atitude “eu tenho isso, você não”, os Capttores são perfeitos para o trabalho. Agora, ter toda essa história pode ser um problema para as outras facções, então todos mantêm o equilíbrio tentando pagar o mínimo possível. Se as coisas ficarem feias, qualquer facção pode sempre apelar para os Guvners — o controle deles sobre os tribunais lhes dá os meios para manter a ganância dos Predestinados sob controle, e o restante paga seus impostos.

A FRA+ERNIDADE DA ΘRDEM

Os Guvners são naturais para agir como juizes e defensores. Eles acreditam em leis e não gostam de quebrá-las. Os Guvners administram os tribunais da cidade, desde os pequenos tribunais de ala até o Supremo Tribunal da cidade. Eles também são os melhores defensores dos casos pleiteantes, portanto, de qualquer forma, sua facção tende a vencer, o que a mantém justa. Sua crença absoluta na lei os torna legalistas. Ainda assim, os Seguidores do Caos e o Harmonium estão ambos felizes, os Guvners não conseguem o poder de criar leis, apenas as aplicam.

A LIGA LIVRE

Comprar e vender é o que mantém Sigil viva, e os Soberanos estão lá para garantir que sempre haja um bom comércio nos mercados da cidade. O trabalho deles não é oficial, mas esses aspirados ainda garantem que cada pequeno comerciante tenha uma chance justa. Eles não gostam das grandes corporações que fixam os preços, estrangulam a concorrência, descascam seus parceiros ou contratam espadachins para espancar os rivais. Como eles não têm um posto oficial, os Soberanos usam gritos, rumores e “conselhos amigáveis” para manter os mercados mais ou menos honestos. Se precisarem, eles levarão um caso para os Guvners, mas não gostam de confiar nos outros.

⊕ HARMΘNIUM

Os Teimosos, sempre certos de que são o único caminho, se exercitaram no Quartel da Cidade, o que significa que a Vigília da Cidade é deles. Os membros da facção encarregam-se de prender aqueles que pensam estar infringindo as leis. Sua visão de linha dura significa que eles estão muito ansiosos para acabar com o crime, mas suas leis e as leis de Sigil nem sempre combinam, então muitas vezes prendem pessoas que não estão realmente agindo ilegalmente. Felizmente, um miserável preso pelo Harmonium é julgado pelos Guvners, que são rigorosos sobre o que é legal e o que não é. Com a Patrulha da Perdição controlando o Armorial, as ferramentas reais para executar Sigil pelas vias dos Teimosos são mantidas fora das mãos do Harmonium. Isso serve para todos, mas eles estão bem.

PIQUE ISSΘ, PARVΘ!
EU SΘU ⊕ PRΘCLAMADΘ
DE THΘR, E SUAS LEIS
NÃO SE APLICAM A MIM.
— ÚLTIMAS PALAVRAS DE FRANΘK
HEIDEN, PARA UM IMPIEDΘSΘ

⊕ S IMPIEDΘSΘS

A Morte Rubra tem um trabalho que realiza com prazer: punição. Agora, os Impiedosos prefeririam caçar, julgar e punir os próprios criminosos, mas isso não é algo que as outras facções gostem muito. A facção é muito rígida em seus pontos de vista, e dizer para um Impiedoso “pi-que isso” não é uma opção. Ainda assim, eles estão bem adaptados à tarefa de administrar a Clausura e executar sentenças. Afinal, o que acontece com um criminoso que foi preso, julgado e condenado é apenas justo, e quem melhor para administrar a justiça do que os Impiedosos?

A LIGA REVΘLUCIΘNÁRIA

Os Anarquistas não têm um papel oficial e nem são organizados o suficiente para ter um não oficial. Ainda assim, a crença deles em derrubar o sistema tem uma virtude distorcida nas obras da cidade: eles são um refúgio para aqueles que não — na verdade não podem — se encaixam no plano. Os Anarquistas se orgulham do fato de que seu tipo pode ser encontrado em qualquer lugar, espreitando nas ruas como escribas aparentemente inofensivos ou magos que empunham varinhas dando uma ajuda a solitários em apuros. Esses sangues mantêm Sigil viva e tentando, ou pelo menos é assim que eles vêem.

PRIMEIRΘ NΘS LIVRAMΘS DA VELHA
ΘRDEM. EN+ÃO NΘS
PREΘCUPAREMΘS COM A VERDADE.
— BERINGE DOS ANARQUISTAS

⊕ SINAL ÚNICO

A confiança dos Signatários de que cada parvo é o centro de seu próprio universo faz deles provavelmente a única pessoa que pode realmente governar Sigil... tanto quanto a Jaula pode ser governada. Eles administram o Salão dos Oradores, onde os notórios se reúnem para fazer as leis da cidade, resolver disputas, lidar com tratados e fazer todas as outras coisas legislativas que mantêm Sigil em funcionamento. Naturalmente, os Signatários não são os únicos no Conselho — cada facção e bloco de poder tem representantes -, mas os Signatários são os únicos que podem presidir as sessões. Sabendo que cada aspirado é o centro das coisas, os Signatários se certificam de que todos tenham uma palavra a dizer, e essa é a única maneira de manter a reunião das sessões. Outras facções podem não gostar dos Signatários, mas respeitam a capacidade da facção de manter os negócios da cidade na mesa.

A SOCIEDADE DA SENSACÃO

Os Sensitivos também não têm um papel oficial, mas todo sangue sabe que a cidade enlouquece sem eles. Em sua incessante busca de experimentar tudo, os Sensitivos garantem que há muitos entretenimentos e diversões fluindo através de Sigil. Aqui está a sombra que torna importante: qual vândalo quer estar por perto quando um baatezu menor fica entediado? Soa mal? Agora multiplique esse desastre por tanar'ri, modron, tiefling, primevo, bariaur, djinni, yugoloth e muito mais. Graças aos Sensitivos, deve haver algo, em algum lugar em Sigil, que sirva para todos os gostos. O prazer é o bálsamo que mantém Sigil longe da raiva febril.

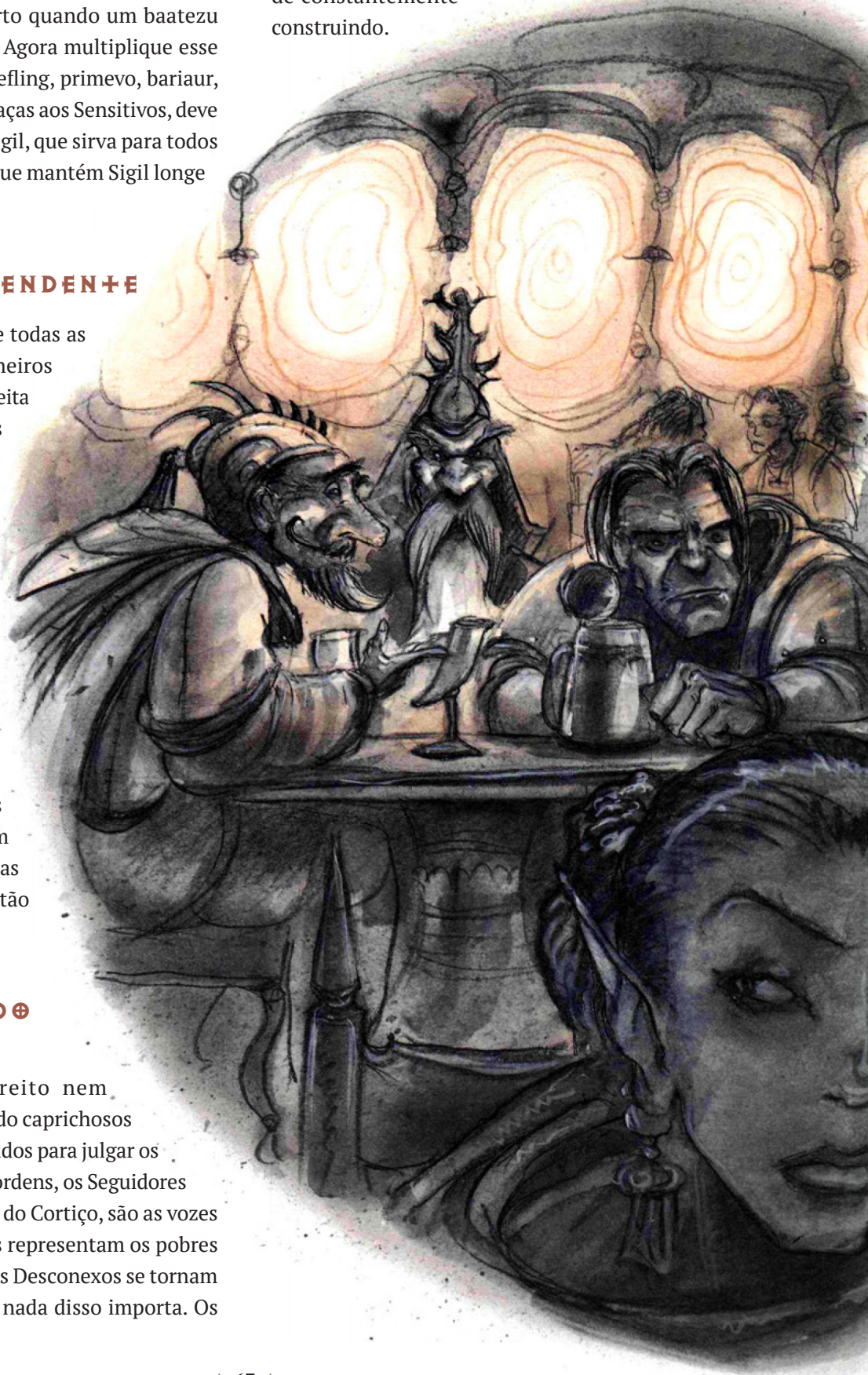
A ORDEM TRANSCENDENTE

O mais universalmente aceito de todas as facções, os Cifrários são conselheiros naturais. Eles querem a união perfeita de pensamento e ação, e eles incorporam as qualidades que faltam a outras facções. Para os Guvners, os Cifrários são a falta de compaixão dos tribunais friamente legalistas. Para o Harmonium eles tentam emprestar tolerância, para os Impiedosos eles pregam a ordem, para os Seguidores do Caos eles são a voz da estabilidade, e assim por diante. O conselho deles geralmente é ignorado, e alguns zombadores dão uma cutucada em um Cifrário por seus problemas, mas esse é o jogo das coisas e eles estão prontos para lidar com isso.

OS SEGUIDORES DO CAOS

Os Desconexos não têm direito nem participação na cidade. Demasiado caprichosos para governar, muito descontrolados para julgar os outros, livres demais para seguir ordens, os Seguidores do Caos, do seu buraco no centro do Cortiço, são as vozes dos desalojados. Eles não apenas representam os pobres miseráveis que não têm nada — os Desconexos se tornam eles. Segurança, calor, sustento, nada disso importa. Os

Desconexos se escondem nas margens da ordem, ansiosos para derrubar a morada que acabou de ser construída. Juntamente com os Anarquistas, estes palermas selvagens fazem parte do que torna Sigil viva e em constante mudança. Perversamente, suas tentativas de derrubar tudo fazem parte do que mantém a cidade constantemente construindo.





FAZENDO E GASTANDO DINHEIRO

Uma cidade não pode sobreviver a menos que tenha coisas que um indivíduo queira. Alguns lugares, como o Cume de Ferro (veja a página 37), têm ouro, gemas e minério. Outros, como Xaos (página 50), são lares de artistas famosos. Curst (página 35) fornece mercenários e Caixa Toráxica (página 46) só cria dor, mas todo burgo tem algo a oferecer.

Sigil não é diferente a esse respeito. A Jaula tem suas especialidades, junto com seus segredos. Claro, Sigil não é como qualquer outra cidade lá fora também. Por um lado, não tem recursos naturais, a menos que um miserável colha vinhas-navalha. Ninguém vem a Sigil por seus minerais, madeira ou produtos. Todas estas coisas vêm de outro lugar. A cidade está constantemente importando até mesmo os produtos mais básicos: carne, cereais, legumes, frutas, madeira, ferro e pedra. Para fazer isso, Sigil precisa ter algo para vender.

Não é de surpreender que sejam os portais que impedem a Jaula de morrer de fome. Claro, um aspirado está livre para viajar através deles sem o menor enfeite, mas esses portais vão para *todo* lado, e isso significa que *todos* os lugares passam pela Cidade das Portas, mais cedo ou mais tarde. Sigil é o único lugar que atinge todo o multiverso. Não só indivíduos de todos os tipos passam pelas ruas — perseguindo negócios, prazeres e aventuras — mas também mercadorias de todos os lugares acompanham o passeio. Procurando um emprego ou um bom tempo, ou ambos? À procura de madeira de bronze de Oerth? Precisa de vinho de fogo de Toril? Quer as penas de uma fênix? Claro que um aspirado poderia vagar pelo Grande Anel e além, mas é muito mais fácil passar por Sigil primeiro.

Então, o primeiro negócio em Sigil é colocar os viajantes. Em outro mundo e tempo, pode ser chamado de *turismo*, mas aqui é apenas acomodar os viajantes — e que variedade eles são! Não é apenas uma questão de ter a melhor estalagem — um senhorio precisa se especializar. Ele vai gerir um pardieiro que atende a humanos ou demônios? Há estalagens para bariaur, fogueiras para efreet, as ruidosas tavernas favorecidas pelos einheriar Arboreanos e muito mais. Todo mundo que vem aqui espera encontrar o conforto de casa, e os senhores inteligentes em Sigil não vão decepcioná-los.

Todas essas pessoas levam à segunda ordem de negócios na Jaula: comércio. Tudo de qualquer lugar tem o potencial de passar por Sigil, então faz sentido que haja comerciantes comprando e vendendo tudo aqui. Há o Grande Bazar, onde os guardiões de cem mundos se estabelecem. Há mercadores inescrupulosos que darão o sangue por qualquer coisa — pelo troco certo. Há respeitáveis e

sombrios também, e um aspirado tem que ter cuidado com o que ele compra. Afinal de contas, há muitos cavaleiros da negociata por aí, esperando para enrolar e descascar com produtos falsificados qualquer coisa que puderem.

Com todos os comerciantes para servir os viajantes, outras pessoas se estabeleceram aqui também. Os magos em particular acham que Sigil é um bom lugar para praticar seu ofício. Muitas presas interessante para eles, mágica e não mágicas, passam pela Jaula. Então há mercenários de todos os tipos, que vêm porque os mercadores precisam de guarda-costas, coletores de notas e malditos tolos dispostos a arriscar seus pescoços trazendo de volta a presa de uma horda. Essas pessoas criam mais necessidades e serviços, por sua vez, até que a coisa toda comece a se alimentar sozinha.

Sigil tem outra propriedade única para oferecer pessoas de outros planos, além de seus portais, e essa é a sua localização para fazer magia. Espadas, armaduras e coisas do tipo que são feitas em Sigil perdem menos de seus bônus mágicos do que coisas feitas na maioria dos outros planos. Uma espada feita aqui perde apenas uma bônus no Grande Anel. Compare isso com uma lâmina perfeita de Mecânus — na maioria dos outros planos, ela perderá pelo menos dois bônus positivos. Sobre o único outro plano que é melhor para fazer magia é o Astral, mas isso é superado pelos githyanki...

Sigil faz um comércio justo na falsificação e venda de itens mágicos, mas isso não significa que há lojas de mágica em cada esquina, vendendo fileiras de poções, pergaminhos e lâminas. Em vez disso, há um bom número de “colecionadores” que terão uma pequena prateleira de pequenos itens mágicos feitos por artesãos da cidade. Um aspirado deve ser advertido, porém, de que os preços são altos — ele geralmente gasta não menos do que 5000 po por cada arma básica. Esse aspirado não espera encontrar algo realmente incrível também; armas que são boas não são colocadas à venda.

Quando se trata de moeda, Sigil tem uma atitude real de “ir em frente”. Os comerciantes trabalharam duro para tornar mais fácil gastar troco. Eles aceitarão moedas padrão de qualquer lugar, desde que sejam ouro e prata. Uma moeda de ouro de Toril não é muito diferente de uma das peças de ouro de Oerth. Naturalmente, o Mestre pode usar diferenças de tamanho, peso e raridade como desculpas para pechinchar (“Vai custar o dobro. Essa pequena é minúscula, não um tamanho adequado”). Uma campanha de PLANESCAPE não é sobre a troca exata de dinheiro — qualquer jogador que queira isso também pode ser um banqueiro — então o tipo de moeda que as pessoas usam pode ser tratado apenas como peças normais de ouro, prata e cobre. Claro que pode ser cunhada à semelhança do hediondo Juiblex, mas o ouro é ouro.

AS DUAS PESSOAS MAIS IMPORTANTES EM SIGIL

...e como eles chegaram a esse status. A segunda parte é fácil: esses aspirados compraram seus caminhos no poder. As pessoas em Sigil quase respeitam isso e, além disso, ninguém pode discutir com elas porque funcionou.

De qualquer forma, os mais notórios dos notórios em Sigil — sem contar a Donzela da Dor, é claro — são a Sacerdotisa Erin Darkflame Montgomery, a Prócer dos Sensitivos e o Duque Rowan Darkwood, Prócer dos Predestinados. A sacerdotisa é a chefe do maior bloco de votação no Salão dos Oradores, e o Duque Darkwood está chegando como a oposição mais rápida e mais poderosa que ela provavelmente enfrentará. Os dois, suas personalidades e seus conflitos moldam muito o cotidiano de Sigil.

ERIN DARKFLAME MONTGOMERY

Humana fêmea planar

Prócer dos Sensitivos

Sacerdotisa de 9º nível de Diancecht

Leal e Bom

STR	9	INT	14
CON	13	WIS	17
DEX	14	CHA	18

HP	45	CA	5	TACO	16
----	----	----	---	------	----

ESFERAS DE MAGIA: Todas, Animal, Criação, Adivinhação, Cura, Vegetal, Proteção

MAGIAS/NÍVEL: 6/6/4/2/1

PODERES CONCEDIDOS: Todas as magias da esfera de Cura são consideradas um nível mais baixo (para um mínimo de 1º nível) para propósitos de memorização e conjuração (uma *Curar Ferimentos Graves* é tratada como uma magia de 3º nível, por exemplo)

TALENTO SELVAGEM PSIÔNICO: *Emprestar Saúde*, 36 PSPs

ITENS MÁGICOS: *Varinha de Mísseis Mágicos*, *Pedra Íon roxa* (mantém até oito níveis de magia, definida em uma tiara prateada), *Maça de Cristal* (+2 contra criaturas normais, +4 contra criaturas malignas, duplo dano contra criaturas ligadas ao Plano de Energia Negativa, cria um *Círculo de Sunnotes** uma vez por dia)

* Veja o *Tomo de Magia*

Escultural, inteligente e sensual, Erin Darkflame Montgomery não é uma inútil impotente. Ela é uma pessoa completa, e ser mulher (talvez um obstáculo em alguns lugares) não a fez menos capaz de lidar com as seduções, intrigas, intelectualismo e perigos de Sigil. Embora ela não tenha mais do que altura média, a combinação de fogo interior, olhos verdes vivos e cabelo ruivo curto a torna mais do que inesquecível. No entanto, para um tão impressionante, ela mostra pouco da vaidade que as pessoas associam com boa aparência.

Erin Darkflame Montgomery nasceu e cresceu nas Terras de Fora, no reino de Tir na Og (ver mapa). Lá, seu talento filosófico, psiônico (descoberto em tenra idade), e bom coração a levou a se tornar uma sacerdotisa de Diancecht, o deus celta da cura. Por muitos anos de sua juventude, ela serviu bem ao deus, curando todos os que vieram a ela. Ela não escolheu amigo ou inimigo, preocupando-se apenas com a mágoa e o sofrimento dos outros. Essa visão se adequava bem à visão do plano de equilibrar o bem e o mal, a ordem e o caos.

Foi no rescaldo de uma invasão da Guerra Sangrenta que sua vida pacífica começou a se desfazer. Tudo começou quando um notório tanar'ri descobriu que uma finta através das Terras de Fora seria uma boa ideia. Bem, o cabeça-oca estava errado. As pessoas das Terras de Fora conseguiram acabar com o plano do demônio, mas o problema não acabou. O tanar'ri renegado escapou no plano e alguns desses atacantes atingiram o castelo de Erin. Embora os habitantes locais tenham vencido a batalha, os feridos tributaram tanto os poderes curativos de Erin que, quando os demônios feridos foram finalmente trazidos a ela, ela não pôde mais fazer nada. Vários deles morreram, incluindo Za'rafas, um favorito de um dos Lordes Abissais. Aqueles demônios que retornaram ao Abismo a culpavam pela morte de Za'rafas, e ela se tornou o bode expiatório deles. Agora ela tinha um inimigo jurado nas camadas do Abismo,

Temendo pela segurança de sua aldeia, Erin passou a se aventurar longe de casa. Os deuses só sabem onde ela vagou, já que a mulher está muito de boca fechada sobre isso, mas em algum lugar ela ganhou o direito de usar o título, *Lady Montgomery dos Cavaleiros de Skylarian*. Ela também insinuou seu ódio pela *Pax Imperica* — provavelmente algum império que ela encontrou no Material Primário.

Finalmente, suas andanças a levaram até a Jaula. Ela se tornou uma Sensitiva lá, já que suas visões combinavam com seu selvagem desejo de viajar e sua beleza apaixonada





(e ela é linda). Ela não era um hedonista amaldiçoado, o que é algo que destruiu mais de um Sensitivo ansioso. Ela entendeu que a experiência significava mais do que prazer, que sentir era o caminho para o conhecimento. Erin aprendeu rapidamente, progredindo através de uma série de estudiosos, amantes e chefes, entre outras coisas. Sua graça, beleza e habilidade diplomática não impediram uma rápida ascensão ao poder.

Agora Erin é a prócer dos Sensitivos. Alguns dizem que é simplesmente porque ela parece ser boa para o papel, mas aqueles que a dispensam desse jeito provavelmente são amargos em relação às relações que tiveram com ela, não do seu agrado. A mulher está segura em sua posição, segura o suficiente para que ela nem se incomode com armaduras mágicas ou outras proteções.

Ela figura em Sigil e sua própria reputação são proteção suficiente. Reputação ela também tem: gentil e amorosa em um minuto, sangue frio no próximo. Ela tem o amor da maioria dos Sensitivos para começar, então apenas um cabeça-oca tentará cutucá-la em uma briga.

Em parte porque ela é charmosa e mais porque é dura, Erin tem muita influência no Salão dos Oradores. Os Signatários naturalmente tendem a concordar com suas posições, assim como os Guvners, mas Erin conseguiu até mesmo conseguir o apoio dos Desolados e dos Seguidores do Caos quando a necessidade realmente exigiu.

Atualmente, Erin está assistindo a ascensão do Duque Darkwood, calculando a ameaça e os movimentos que ela terá que tomar se ele se tornar perigoso demais. Naturalmente, nem todo o seu tempo é gasto em conspirar, e às vezes ela é vista na companhia de seu antigo amante meio-elfo Cuatha (Pr/♂ he/R 15/S²/LG), um Forasteiro que ela conheceu durante suas viagens no Plano Material Primário.

DUQUE ROWAN DARKWOOD

Tarde de Vaasa e antigo Protetor do Norte, Guardião da Grande Geleira

Humano macho primevo

Prócer dos Predestinados e classe dupla ranger de 19º nível/sacerdote de 20º nível de Heimdall

Caótico e bom

STR	20	INT	17
CON	17	WIS	20
DEX	20	CHA	18

HP 104 CA -3 TACO 2

IMUNIDADES A MAGIA: *Causar Medo, Encantar Pessoa, Comando, Esquecimento, Amizade, Imobilizar Pessoa, Hipnotismo, Raio de Enfraquecimento, Medo*

ESFERAS DE MAGIA: Todas, Combate, Adivinhação, Guarda, Proteção, Evocação, Solar

MAGIAS/NÍVEL: 11/11/10/11/7/5/2

PODERES CONCEDIDOS: Ver além de 90 metros, dia ou noite; ouvir qualquer som dentro de 480 metros

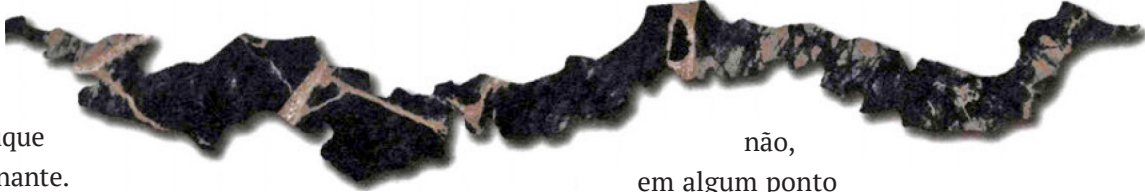
HABILIDADES DO RANGER: Empatia com animais (-6 ao teste de resistência), esconde-se nas sombras e move-se em silêncio (ambos com 95%, couro batido ou menos, dividido pela metade em não-florestas)

ESPÉCIES INIMIGAS: Gigantes

ITENS MÁGICOS: *Espada +2 Matadora de Gigantes, Anel de Proteção +5 (não efetivo com armadura), Cota de Talas +3, Buraco Portátil, Pedra Íon vermelha (respiração aquática), Broche de Proteção, poções de Controle de Gigante da Colina e Crescimento*

Duque Darkwood é certamente uma figura imponente, alta e magricela, sua pele bronzeada, uma malha de cicatrizes que nem a cura mágica podia esconder. Seu cabelo é comprido, preso com uma correia de couro e quase prata para combinar com seus olhos. Ele pode ter sido bonito, mas anos de vida dura — muitos narizes quebrados e muitos cuidados — deixaram suas características enrugadas e escarpadas. Exceto durante as ocasiões mais formais de estado, ele se veste com roupas simples, caseiras e trabalhadoras de ranger comum. No entanto, mesmo





nos trajes mais comuns, o duque não é nada se não impressionante.

Onde Erin Montgomery é encantadora, persuasiva e bem estabelecida no modo das coisas em Sigil, Rowan se apresenta como um babaca teimoso. Ele está disparando como um foguete e não está muito preocupado com quem ele bagunça no caminho. Pensando nisso, só isso lhe dá todas as qualidades para ser o prócer dos Predestinados. A razão pela qual ele pode se safar é só porque ele faz — não há muitos parvos por aí dispostos a desafiá-lo diretamente.

Rowan é em cada centímetro um homem feito, e há partes de sua vida que ele orgulhosamente revela a um aspirado. Embora ele geralmente assuma sua casa como Toril (do cenário de campanha FORGOTTEN REALMS), a verdade é que ele nasceu em Oerth (do mundo de GREYHAWK) como o terceiro filho de um pequeno nobre. Não havia nenhuma perspectiva para ele lá, então seu primeiro ato em sua formação foi sair e aprender o ofício de um ranger — dificilmente o pedido de nobreza de qualquer patente. Ainda assim, ele fez bem com isso e, eventualmente, estabeleceu-se num pequeno feudo, vivendo assim longe do nome de sua família.

Tudo isso terminou em um acidente mágico com um baralho de cartas. Por razões que ele não revela, valeu-lhe o ódio de um tenente dos Nove Sombrios de Baator, que finalmente o pegou e fez *algo* com ele. Rowan nunca fala sobre o que aconteceu com ele, mas sangues com boas lembranças de Oerth relatam que ele desapareceu por mais de uma década, e alguns espadachins planares lembram-se de vê-lo nas partes baixas do Grande Anel. Quando Rowan finalmente retornou, ele descobriu que Oerth havia mudado, e sua antiga vida tinha acabado há muito tempo.

Isso teria bastado para a maioria dos miseráveis, mas Rowan não era do tipo que ficava parado. Ele tinha visto os planos e eles o fascinaram, então ele aprendeu as maneiras de se locomover e partiu para a aventura no multiverso. Para ouvi-lo dizer (em sua arrogância mais convincente), ele bebeu do poço de Mimir, foi a mão direita de Heimdall e, sozinho, salvou Ysgard da destruição total. Quer seja verdade ou

não,

em algum ponto

do caminho ele se tornou um sacerdote desse poder e subiu rapidamente nas fileiras. Certamente suas aventuras foram o suficiente para literalmente refazê-lo até que ele estivesse mais forte, mais apto, de fato melhor em quase todos os aspectos do que aqueles ao seu redor.

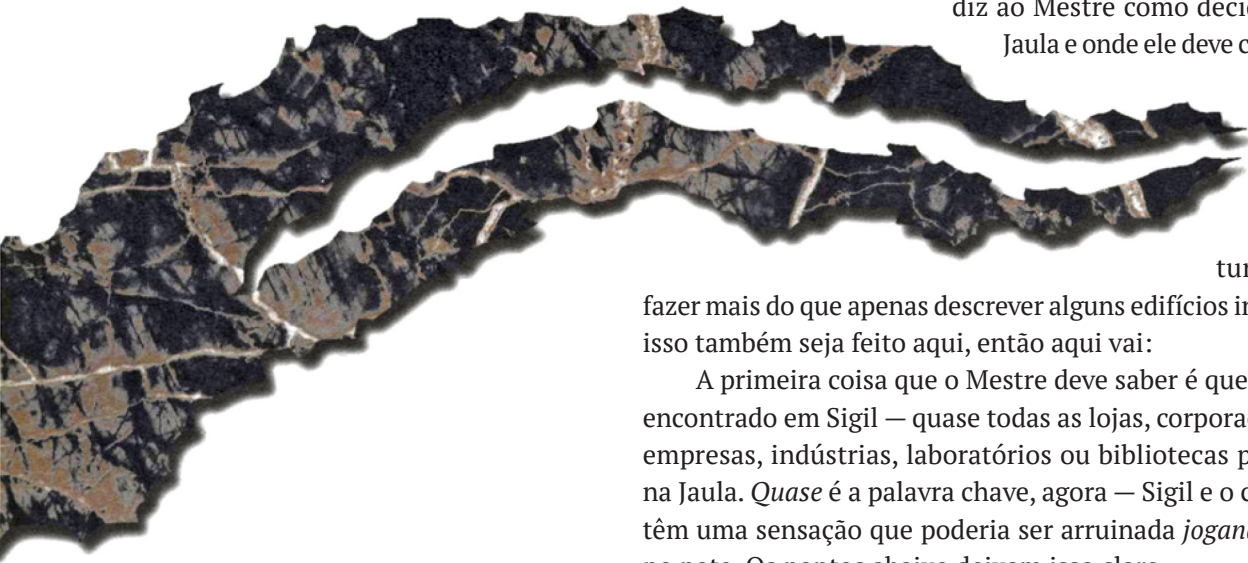
Primevos de Toril pegaram seu rastro por lá, pois alguém que correspondesse ao seu tipo deveria ter ajudado a esmagar o rei-feiticeiro de Vaasa nas Guerras da Rocha de Sangue. O duque nunca disse que era verdade, embora admita a conexão com Vaasa, mas também nunca negou. É bem possível que ele tenha se reconstruído novamente, desta vez como um Sumo Sacerdote e nobre senhor naquela região do norte.

Agora parece que o Duque Darkwood encontrou Sigil. Ele só está na Jaula há cerca de um ano, mas já apostou sua reivindicação na liderança dos Predestinados. Apaixonado pela causa do bem e pela glória de Heimdall, Rowan parece determinado a criar um novo feudo no coração de Sigil. Dado o que ele já fez, quem vai dizer que é impossível?

O Duque é um homem motivado, tanto para o seu crédito como para o seu mal. Ele acredita no bem e cuida das pessoas, mas também é obcecado pelo sucesso. Ele não pode aceitar obstáculos, regras ou limites, então ele está sempre tentando empurrar mais do que qualquer outra pessoa. Por toda a sua inteligência e sabedoria, ele não é o tipo que negocia — a ação combina com ele mais do que as palavras. Ele vai com prazer quebrar aqueles que ele acha que merecem, e ele tem alguns escrúpulos sobre a rolagem de qualquer oposição. Em Sigil ele fez quase tantos inimigos quanto amigos, e isso não parece importar.

Os maiores desafios do Duque Darkwood estão diante dele. Primeiro, há Erin Montgomery e a maior parte da classe dominante de Sigil, mas eles são triviais em comparação com o que espera por trás deles. É a Donzela da Dor que ele está realmente se preparando, porque o Duque não é um cabeça-oca — ele sabe que um dia eles vão entrar em conflito.

SIGIL SEM UM GUIA



Sigil é um lugar grande, e simplesmente não é possível cobrir a cidade com um guia detalhado de rua a rua para todas as coisas interessantes, úteis, incomuns e completamente bizarras. Fazer isso significaria falar menos sobre todas as outras coisas que um Mestre precisa saber sobre os planos. (Eventualmente, algum sangue vai mapear a Jaula, rua a rua, apesar de

tudo.) De qualquer forma, um grupo de vândalos conhecendo Sigil pela primeira vez provavelmente não vai querer aprender todas as esquinas da Jaula imediatamente. Em vez disso, há certos lugares na cidade que eles estarão procurando, e é disso que trata essa seção. O objetivo aqui não é deixar o Mestre pendurado em um grande mapa de ruas e não ter ideia do que fazer com ele. Em vez de tentar contar tudo a essa altura, parece muito melhor mostrar, ensinar e aconselhar sobre como fazer de Sigil o próprio sangue

do Mestre. Em vez de dizer o que está em qual rua, esta seção diz ao Mestre como decidir o que pertence à Jaula e onde ele deve colocá-la. Permite-lhe

construir uma vizinhança na ala de sua escolha, que será os terrenos íngremes dos aventureiros. Isso significa

fazer mais do que apenas descrever alguns edifícios interessantes, embora isso também seja feito aqui, então aqui vai:

A primeira coisa que o Mestre deve saber é que *quase* tudo pode ser encontrado em Sigil — quase todas as lojas, corporações, templos, casas, empresas, indústrias, laboratórios ou bibliotecas podem ser colocadas na Jaula. *Quase* é a palavra chave, agora — Sigil e o cenário de PLANESCAPE têm uma sensação que poderia ser arruinada *jogando-se* qualquer coisa no pote. Os pontos abaixo deixam isso claro.

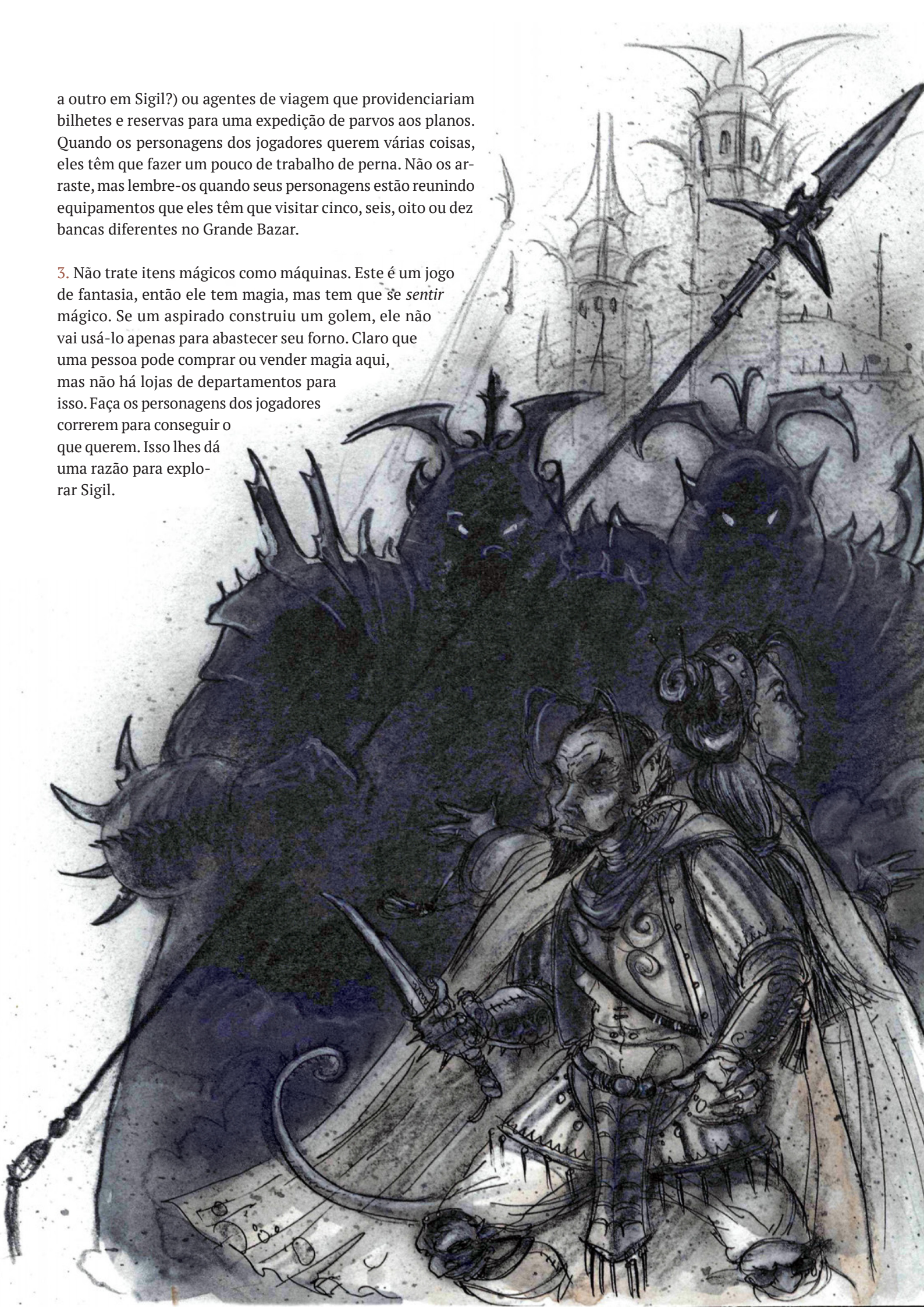
1. Claro, este é um lugar estranho, mas não é ficção científica. Não utilize coisas que não são de sabor medieval. É bastante óbvio que espaçoportos não pertenceriam ao lugar, mas um Mestre tem que resistir ao desejo de coisas como engenheiros, armas mágicas que se parecem muito com redes de computadores, câmaras de teletransporte dentro da cidade e sistemas telefônicos de bola de cristal.

2. Como o primeiro ponto, isso não é um mundo Material Primário do século 20, tão pouco. Muitos Mestres esquecem que a vida era diferente nos tempos medievais — não apenas os edifícios, mas também as convenções do comércio. O Mestre não deve se ater a coisas como linhas de montagem, lojas gerais, agências de viagens, hospitais com pessoal clerical, bancas de jornais, agências de emprego (deixe o quartel general da facção fazer isso), mercearias ou até mesmo departamentos de ruas públicas. A maioria das pessoas em Sigil faz ou trata de um tipo particular de coisa. Um padeiro faz nada além de pão e outro é especializado em doces. O armeiro faz armaduras, mas ele não fabrica armas, e assim por diante. Lembre-se, um homem faz algo ou vende algo que alguém fez. As pessoas que fornecem apenas serviços, como faxineiros e consultores de investimentos, são chamados de servos e conselheiros. Não há coisas como bancos com cofres de segurança (que aspirado confiaria sua fortuna

EN+Ã⊕, V⊕CÊ ES+Á
PR⊕CURAND⊕ ⊕
SEGREDD⊕ D⊕
MUL+IVERS⊕,
EH, ASPIRAD⊕?
SE PERCA,
E EN+Ã⊕ V⊕CÊ
VAI ENC⊕N+RÁ-L⊕.
— DARR⊕L VING,
UM FALÉCID⊕

a outro em Sigil?) ou agentes de viagem que providenciariam bilhetes e reservas para uma expedição de parvos aos planos. Quando os personagens dos jogadores querem várias coisas, eles têm que fazer um pouco de trabalho de perna. Não os arraste, mas lembre-os quando seus personagens estão reunindo equipamentos que eles têm que visitar cinco, seis, oito ou dez bancas diferentes no Grande Bazar.

3. Não trate itens mágicos como máquinas. Este é um jogo de fantasia, então ele tem magia, mas tem que *se sentir* mágico. Se um aspirado construiu um golem, ele não vai usá-lo apenas para abastecer seu forno. Claro que uma pessoa pode comprar ou vender magia aqui, mas não há lojas de departamentos para isso. Faça os personagens dos jogadores correrem para conseguir o que querem. Isso lhes dá uma razão para explorar Sigil.



4. Evite pequenos negócios bonitinhos como o *Loja de Chá da Wanda* ou o *Salão de Beleza Bariaur Dourado* (que também vai contra o segundo ponto). O leitor pode ter notado que Sigil não é um lugar *bonito*. Encontros e locais feitos para uma risada rápida afundarão o tom de Sigil mais rápido do que pesos de chumbo. Isso não significa que não haja coisas engraçadas, agradáveis, relaxantes e pacíficas em Sigil – mas nada é *fofo*.

5. Seja inconvenientemente conveniente. Se os personagens realmente querem algo em Sigil, provavelmente está lá. Encontrar ou usar, no entanto, pode não ser fácil.



ALGUNS SERVIÇOS DE SIGIL

Depois de algumas generalidades sobre o que não colocar em Sigil, aqui estão algumas coisas que os personagens encontrarão na Jaula que não poderiam ser esquecidos.

AGÊNCIAS

Há um negócio justo em locais dispostos a liderar um aspirado pela cidade, seja para mostrar os pontos turísticos ou levá-lo para algum lugar específico — o que ele precisar. Embora não exista uma agência de orientação central, as agências são encontradas na maioria dos mercados e reunidas em torno dos portais mais usados. É claro que, às vezes, um aspirado arrisca suas chances — a maioria está tentando levar um aspirado para uma taverna ou estalagem específica, porque é isso que o senhorio lhes paga para fazer. Alguns vão se contentar com dinheiro rápido, descascando o cliente ou assaltando-o imediatamente. Sangues sábios são sempre amigos de quem está ansioso por ajudar.

FAC+Θ+UMS

Estas são as versões oficiais dos guias. Um factotum funciona para uma facção específica, e é seu trabalho ajudar visitantes importantes a conseguirem o que precisam, ficarem longe de problemas e não verem o que não deveriam. Eles farão mais do que apenas guiar um indivíduo ao redor. Eles também conhecem seu caminho através dos meandros da política de Sigil.

LI+EIRAS

Esta é a versão de um serviço de táxi de Sigil. Não há muitos cavalos na cidade, então a maioria das coisas é carregada nas costas dos outros. Um aspirado pode providenciar uma liteira no Grande Bazar e na maioria dos edifícios importantes, como o Salão de Eventos. Cada liteira pode transportar duas pessoas de tamanho normal e é carregada por quatro tipos corpulentos, não necessariamente humanos. Há alguns lugares, como o Cortiço, aonde as liteiras não vão.

PA+RULHAS DΘ HARMΘNIUM

O sempre vigilante Harmonium mantém a paz — ou a sua ideia — com patrulhas a pé de $1d3 + 1$ vigilantes (Pl/var/F 1-3/Ha/var). Agora, a visão de um guarda do Harmonium das coisas é que todos devem obedecer às suas ordens, que geralmente são leais e boas. Discutir ou tentar explicar a si mesmo é um sinal de desafio, que por si só já é suficiente para deter um parvo. Não é surpresa que quando o guarda vê algo de que não gosta, a maioria dos habitantes locais — não apenas os culpados — se tornam escassos.

POS+ILHΘES

A melhor maneira de passar uma mensagem do outro lado da cidade é entregá-la pessoalmente, mas a maioria deles não tem tempo ou luxo para isso, então eles têm que usar outros meios. Um notório envia um criado, um artesão fará com que seu aprendiz o faça, mas a maioria das pessoas também não os tem, então eles encontram um postilhão. Diferente dos guias, a maioria dos postilhões é de tipos razoavelmente confiáveis - ninguém com um emprego de serviço público quer um tiefling insatisfeito procurando por eles. Além disso, um postilhão ganha dinheiro entregando mensagens e sabe que é um alvo fácil de culpar se as coisas derem errado. Mesmo assim, nenhum bando de postilhões é perfeitamente honesto, então sempre há a chance de algo importante se perder ou ser lido por outros olhos. Tudo dito, a melhor coisa a fazer é não ir contando a sombra das coisas para qualquer um, escrevendo-a e entregando-a a um estranho.

GARΘ+Θ LUZEN+E

Com tantas horas de escuridão e trevas, e nenhum sistema de luzes de rua na cidade, os garotos luzentes são um serviço comum. Estes são geralmente moleques de rua que se apossaram de uma *Varinha de Luz Contínua* (provavelmente batendo em algum mago espancado em um beco

escuro). Os garotos luzentes são úteis para mais do que apenas luz, já que a maioria deles conhece um bairro em particular e podem atuar como guias não oficiais.

ESPECIFICIDADES DE NEGÓCIOS

Quando o Mestre cria um lugar em Sigil, ele tem que ser cauteloso com este lugar-era-apenas-como-a-última-armadilha. É fácil cair numa rotina quando um indivíduo faz tantos lugares ao mesmo tempo. Para ajudar o Mestre a evitá-lo, aqui estão algumas sugestões de maneiras de dar aos negócios comuns novas reviravoltas.

TAVERNAS

Personagens dos jogadores passam muito tempo sentados em tavernas, ao que parece, e não há nada de errado com uma cervejaria comum. Há muito mais que pode ser encontrado em Sigil, no entanto. Em primeiro lugar, todas essas pessoas dos planos têm gostos diferentes, e algumas tavernas atendem a apenas uma. Há tavernas escuras e baixas, com uma curva diabólica definitiva, feita para apelar para os destruidores dos Planos Inferiores. Há imitações de hidromel para o einheriar de Ysgard e outras sem humor para os pensadores rígidos de Mecânus. Algumas são barulhentas em bons momentos, outras são tumultuosas com temperamentos sombrios. As tavernas também podem variar de acordo com o tipo de bebida servida; não há nada que diga que toda taverna tem que servir a mesma seleção de cerveja e vinho. Não só existem cervejarias e adegas, mas também há diferenças mesmo dentro dessas.

ESTALAGENS

A diferença entre uma estalagem e uma taverna é geralmente que uma estalagem oferece mais alojamento e menos bebida. Se as tavernas servem bebidas para atender clientes específicos, as estalagens atendem ainda mais especificamente aos gostos dos viajantes planares. Além de estalagens comuns, há hospedarias de bariar, estalagens cheias de prazer que atendem aos Sensitivos, salões comunais de githzerai, chaminés flamejantes para visitantes da Cidade de Bronze, e até mesmo salas escuras e fechadas dedicadas aos tanar'ri ou baatezu. Por último, para um aspirado é melhor não saber como elas são, a menos que ele tenha muitos amigos com ele. Um parvo pode sofrer um choque grosseiro se apenas passar pela porta sem verificar primeiro a clientela.

ESTÁBULOS

Não há muitos estábulos em Sigil, já que a maioria das pessoas circula pela cidade a pé ou por liteiras. Ainda assim, há a necessidade de alguns estábulos para colocar qualquer tipo de criatura. Este negócio em particular é tão pequeno que os cavaliços não podem escolher se especializar em um tipo de animal ou outro, então um aspirado não precisa ser tão especial sobre onde ele está montando sua montaria como ele faz sobre onde ele bebe. No entanto, vale a pena estar atento ao que está parado ao lado do quê. Não adianta nada colocar os pégasos dos einheriar na tenda ao lado do pesadelo de um demônio. Há muito potencial para aventuras curtas nos percalços que podem ocorrer quando alguma fera é morta ou escapa.

MERCADOS

Há mais do que apenas o Grande Bazar em Sigil; uma cidade tão grande não pode confiar em um único mercado. Espalhados por toda a Jaula estão lugares onde um aspirado pode comprar e vender todo tipo de coisa.

Todos os mercados funcionam de dia ou de noite. Os mercados comuns lidam principalmente com alimentos e utensílios domésticos, o que todo indivíduo precisa para a vida diária. Claro, com uma população como a de Sigil, até a comida fica estranha. Há carnes regulares, legumes e frutas que os primevos mastigam, e depois há coisas para satisfazer gostos mais exóticos. Chapas de coisas gelatinosas que um miserável não quer saber podem ser compradas, e há frutas colhidas de selvas venenosas no Plano Material Primário, montes de rocha rara para se adequar ao palato dos elementais da terra, caldeirões fumegantes de escória fundida para o mephit errante — e isso é apenas comida; há mercados diurnos para todo tipo de outras coisas também. Alguns mercados se especializam em um único ofício, como ourivesaria ou tecelagem. Outros oferecem uma variedade maravilhosa de produtos de outros planos. Ao longo do Cortiço, algumas lojas são administradas por ladrões. Dizem que um vândalo pode ir lá e comprar de volta qualquer coisa que tenha sido roubada dele na noite anterior, e com apenas um décimo do seu valor real.

Os mercados noturnos oferecem uma variedade diferente de mercadorias. Nesta hora já se foram as panelas, tapetes, pilhas de frutas e pedaços de pano. Das sombras aparecem todos os vendedores de entretenimento e prazer. Barracas de comida, malabaristas, músicos, profetas e cafetões, todos oferecem seus produtos. Aqueles que fazem compras nas horas sombrias procuram excitação, distração e consolo, e os mercados noturnos — fascinantes e mortais — estão ansiosos demais para agradar. Um aspirado tem que ter cuidado para que seus infortúnios não se tornem o prazer de outro indivíduo.

AS ALAS

É fácil para alguém como um Forasteiro ter a ideia de que Sigil é apenas uma confusão de lugares sem qualquer rima ou razão para onde eles estão. Afinal de contas, a arquitetura não faz sentido, as ruas estão dispostas em todas as direções, e não há nem mesmo um subúrbio, periferia ou centro da cidade para guiar um indivíduo. Os nativos de Sigil sabem, no entanto, que existem diferentes partes da cidade, que são divididas em alas.

Agora, as alas não são oficiais. Em outras palavras, não há mapa no Salão de Registros que mostre a linha onde uma ala termina e outra começa. (O mais próximo disso é o mapa de Sigil, incluído nesta caixa de campanha). *Todos* meio que sabe onde os limites se encontram, mas dependendo de onde ele está, um aspirado



poderia perguntar a duas pessoas em que ala ele está e receber duas respostas diferentes. Nada é oficialmente organizado ou feito por alas. Por exemplo, ninguém vota em ninguém por ala (mas, de qualquer maneira, cidadãos comuns não votam em ninguém).

As alas são usadas para ajudar a encontrar coisas e pessoas. Um vândalo à procura de um bom armeiro vai para a Ala da Guilda, e os dementes são normalmente encontrados na Ala do Cortiço. Alas também são usados para dar instruções (“A estalagem do Bariaur Dourado? É na terceira rua após a grande estátua na Alada da Donzela”). As alas podem ser usadas para julgar as pessoas também; ter uma morada na Ala da Donzela sugere que um aspirado tem poder, mesmo que algum parvo tenha um lugar maior na Ala Inferior.

Pergunte a um local e ele provavelmente dirá que há seis alas em Sigil: a Ala da Donzela, a Ala do Cortiço, a Ala Inferior, a Ala da Capela, a Ala do Mercado e a Ala dos Eruditos. Algumas pessoas argumentam que o Cortiço não deveria ser incluído porque ficou menor ao longo dos anos, mas a maioria das pessoas fica com as seis porque é tradicional. Alguns estudiosos com nada melhor para

fazer apontam a relação com a Regra de Três (seis e três e tudo mais), mas isso provavelmente não é nada além de vento para justificar seu chamado.

Dentro de cada ala há um ou mais quartéis de facção. Esses edifícios são mais do que apenas os centros de uma determinada facção — eles são como ilhas para os tipos de aventuras. Os quartéis-generais da facção atraem viajantes de outros planos, e esses viajantes, por sua vez, atraem negócios para atendê-los. Além disso, essas lojas vão assumir o caráter de seu grande vizinho. Em torno do Salão de Eventos, onde os Sensitivos se aglomeram, os personagens dos jogadores encontrarão mais cervejarias, mais lojas de vinho, mais importadores de produtos exóticos. Nas ruas ao redor do quartel do Harmonium, há poucos negócios que atendam clientes dos Planos Inferiores.

Assim, agrupados nos quarteirões ao redor de cada sede, um aspirado vai encontrar tavernas, estalagens, mercados e lojas

adequados às necessidades dos aventureiros, incluindo os personagens dos jogadores. Isso sempre incluirá pelo menos duas tavernas e duas estalagens, um mercado estável e pelo menos um que venda mercadorias encontradas em listas de equipamentos padrão. Como se locomover é importante para as facções, os portais permanentes tendem a se concentrar em torno dos edifícios da sede. Na verdade, muitas sedes são construídas em torno de portais para o plano das facções de grande influência.

Com essas “ilhas de facção”, o Mestre pode economizar tempo e esforço. A campanha em Sigil pode começar centrada em um pequeno bairro com todos os serviços que os personagens provavelmente precisarão, poupando ao Mestre a tarefa de tentar desenvolver toda a cidade de uma só vez. Tudo o que ele precisa fazer é focar sua atenção em uma (ou duas) sedes de facções mais usadas pelos personagens dos jogadores, e então gradualmente deixar as coisas crescerem a partir daí.

A ALA DA DONZELA

É sempre A Ala da Donzela, não a Ala da Donzela, porque eles estão falando sobre a Donzela da Dor aqui. Não que ela tenha uma casa lá, ou que ela apareça lá mais do que em qualquer outro lugar; a ala é nomeada assim porque os maiores instrumentos de seu poder são encontrados lá. Das seis alas, esta é de longe considerada a mais rica e poderosa. Dentro de suas fronteiras estão o Quartel da Cidade, o Tribunal, a Clausura e o Armorial — coisas que contribuem para a riqueza e poder reais. As pessoas com dinheiro e influência definem suas moradas na Ala da Donzela, e mais da metade dos templos da cidade estão lá. A Ala da Donzela é a mais quieta e mais ordenada da cidade, porque apenas uma cabeça-oca causaria problemas em uma área que abriga tanto o Harmonium quanto os Impiedosos.

Não surpreende que os edifícios desta ala reflitam o poder e a riqueza de seus proprietários. A Clausura é uma estrutura sombria e dominante, enquanto o Templo do Abismo — um cruzamento entre um portal e um templo celebrando aquele plano — sobe perigosamente para o céu. O Quartel é duro e sem graça, e o Tribunal é majestoso e imponente. Naturalmente, todo templo aqui é projetado para mostrar o poder e a glória de seu notório. É como se o próprio multiverso tivesse sido minado de seus monumentos, e todos eles foram colocados aqui.

Por tudo o que é majestade, a Ala da Donzela continua fria e sem vida. O tumulto regular da vida de rua está faltando, já que muitas pessoas temem o Harmonium e os Impiedosos (e não sem uma boa razão). Isso combina muito bem com os moradores, porque os ricos nunca gostaram da ideia dos pobres acampados à sua porta. A vida que acontece ali, que é na verdade muito mais do que parece, é cuidadosamente escondida atrás de paredes com portas de ferro e fachadas discretas. Para o aspirado que encontra seu caminho para dentro, há grandes círculos onde rivais observam um ao outro, onde os grandes planos são traçados sob jantares pródigos e onde assuntos secretos estão escondidos longe da vista...

Ei, não confunda poder com segurança, parvo! A ala está longe de ser honesta, embora um cavaleiro da negociata que esteja beliscando as bolsas na rua seja atacado em um instante. Assim como suas presas, os criminosos da ala pensam em grande escala. Os riscos são grandes, mas também as recompensas, e apenas os melhores ladrões podem se proteger das proteções e alarmes mágicos que protegem os tesouros da ala. E apenas o mais sábio dos ladrões pode evitar a vingança que certamente seguirá esse trabalho. Nervo e sorte são necessários em igual medida.

Claro, larápios de residências são peixes pequenos em comparação com os *verdadeiros* criminosos. A corrupção e tramoias na Ala da Donzela fazem um roubo de joias parecer insignificante. Veja, os notórios que vivem aqui sabem o caminho das coisas — a quem espremer apenas quando e por quanto. Por trás da imagem de respeitabilidade pode estar a face secreta de um senhor do crime escondido.

EI, EU PENSEI QUE HAVIA
APENAS TRÊS QUARTOS
NESSA CASA ...
— THIRIN JECOBBS, DEPOIS
DE “DAR A RISADA A DONZELA
DA DOR”

A CLAUSURA. A sede dos Impiedosos se parece com tudo que um parvo teme: é uma massa de pedra e picos sombrios, cercada por largas avenidas. Às vezes um aspirado ouve um

lamento fraco de dentro, e quando escuta ele não para de andar. Há coisas que um miserável só não quer saber.

Se há uma vantagem para a área, é que a taxa de criminalidade nas ruas aqui é praticamente inexistente. Não há negociata em torno de quem vai competir com suas habilidades sob os próprios narizes dos Impiedosos. Há rumores demais de que eles decidem que *podem* prender, julgar e punir um parvo, especialmente se a sede for próxima e conveniente. Pessoas rigidamente honestas que conseguiram seu dinheiro sem vícios definiram suas moradas nos quarteirões ao redor da Clausura.

Os negócios ao redor da Clausura parecem tão cinzas e sem humor quanto a própria Jaula. As tavernas são lugares tranquilos, bem ordenados, onde ninguém cria problemas, já que apenas um demente atrairia a atenção do esquadrão Impiedoso bebendo na mesa ao lado. As hospedarias são espartanas, sem qualquer sugestão das tentações que alguns dos outros estabelecimentos em Sigil oferecem. Os mercados são escrupulosamente honestos, então os preços são mais altos aqui do que em qualquer outro lugar.

FORJA DE TRABAN. Localizada em uma rua lateral atrás do mercado diurno, do outro lado da Clausura, esta uma ferraria expelida por fumaça que produz finas armaduras não-mágicas. O ancião Traban (Pr/♂ d/F 1/LG) é especializado em armaduras de placas altamente ornamentais, adequado para torneios, desfiles e batalhas. Todo o trabalho é feito por encomenda e custa de um a cinco mil vezes o preço normal, dependendo da obra.

Traban é auxiliado em seu trabalho por seu filho Trabanson (312 anos), o neto Tarholt (205), o bisneto Tarholtson (138) e um ogro adotivo, o Come-carvão. O último, com a família desde que ficou órfão aos dois anos, é uma experiência de Tarholt, que está curioso para ver se um ogro criado na forma anã apropriada pode ser reformado. Até agora, Come-carvão não matou ninguém. A família veio de Krynn para Sigil há cerca de 120 anos, como parte de um pequeno êxodo de anões para os Planos Exteriores. Traban não tem planos de voltar, embora seus filhos estejam todos curiosos para ver a pátria novamente.

O TRIBUNAL DA CIDADE. De todos os lugares da Ala da Donzela, esta área tem mais vida. Parece que todo mundo vem aqui mais cedo ou mais tarde. Por ter uma função pública, a sede dos Guvner é dividida em salas públicas e privadas. Nos corredores públicos, um aspirado vai encontrar criminosos, cidadãos, testemunhas, advogados, funcionários, acusadores e guardas dos Impiedosos e Harmonium. Parece um caos desorganizado, mas os Guvners têm tudo dissecado e expirado. Nas partes privadas do tribunal, um indivíduo não encontra ninguém além de Guvners e seus convidados. Lá, os juízes se reúnem para discutir casos e tomar decisões, muitas vezes referindo-se à imensa biblioteca de leis que a facção reuniu.

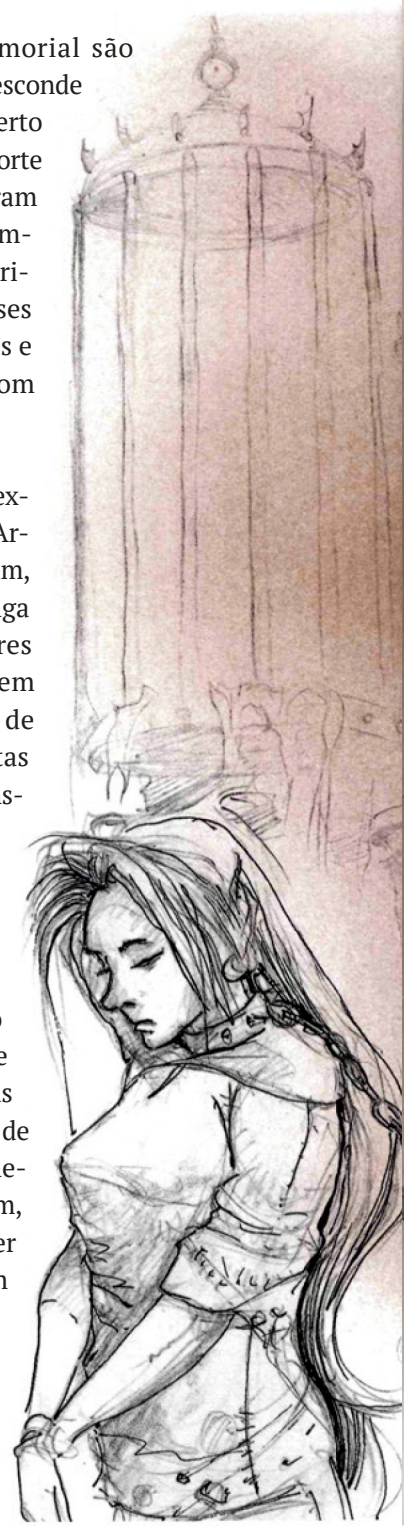
Fora da corte há um número de tavernas e estalagens para servir aos participantes dos julgamentos. Em comparação com outros lugares na Ala da Donzela, eles são bastante animados. Em comparação com lugares em outras partes da cidade, eles são muito quietos. As tavernas servem a qualquer um, de ladrão a Teimoso, e não pode deixar de ter um pouco de vida lá. A maioria das cervejarias faz negócios extras, vendendo refeições para

os prisioneiros ou servindo vinho e cerveja nas salas dos fundos do Tribunal.

O ARMORIAL. Lar da Patrulha da Perdição, esta sede fica na parte mais pobre da ala. Na verdade, algumas pessoas argumentam que é realmente parte da imunda Ala Inferior. Como a maioria dos outros edifícios na Ala da Donzela, é enorme e dominante. Todas as janelas estão cobertas com grades de pedra, e navalhas cobrem as paredes inferiores. Os pesados portões de ferro deixam claro que a Patrulha da Perdição tem as armas e pretende mantê-las. No entanto, algumas das lojas da vizinhança especializam-se em armamento feito sob medida para o qual um sangue pode querer investir muito trocado nisso, se ele souber as palavras certas para ser levado ao quarto dos fundos.

As ruas ao redor do Armorial são silenciosas, mas essa quietude esconde muita atividade sinistra. Tão perto da Ala Inferior, esta área é o suporte de ladrões e vilões que procuram entrar na Ala da Donzela. É também uma área popular para os ricos se misturarem com as classes mais baixas e para mercenários e assassinos se encontrarem com seus empregadores.

O QUARTEL DA CIDADE. No extremo oposto do fim da ala do Armorial está a sede do Harmonium, o Quartel da Cidade. É uma longa estrutura baixa de dois andares que forma um quadrilátero em torno de um imenso campo de batalha. Ao contrário de muitas outras facções, o Quartel foi construído para parecer forte sem inspirar terror. O Harmonium realmente quer que as pessoas gostem deles e acreditem em sua causa (e eles usarão a força para obter esse resultado se precisarem). Dada a atitude deles, não é surpresa que as ruas ao redor sejam as mais desertas de toda a ala. Há muitos poucos negócios no distrito do Harmonium, principalmente porque qualquer comerciante que não esteja em conformidade com os padrões Harmonium será preso. Claro,



ele geralmente é libertado pelos Guvners, mas quem quer passar por isso o tempo todo? As tavernas e estalagens na área seguem de perto a linha oficial Harmonium.

A ALA INFERIOR

Argumenta-se que esta área da cidade não é de modo algum uma barreira apropriada, um argumento que ignora o fato de que não há definições de alas a serem encontradas em *qualquer lugar*. Certamente a Ala Inferior está encolhendo ao longo das décadas. Veteranos lembram quando ela incluiu o Armorial e o Mortuário. (Pessoas mais jovens e recém-chegadas os colocam na Ala da Donzela e no Cortiço, respectivamente). Isso cria uma pequena confusão entre o jovem e o velho. Quaisquer que sejam os limites, a maioria dos miseráveis concorda que a Grande

Fundição é o centro da ala. Irradiando-se disto estão armazéns sem luz, moinhos enfumaçados, forjas ressonantes e uma série de outras

pequenas oficinas. Neste distrito concentram-se a maioria dos artesãos da cidade.

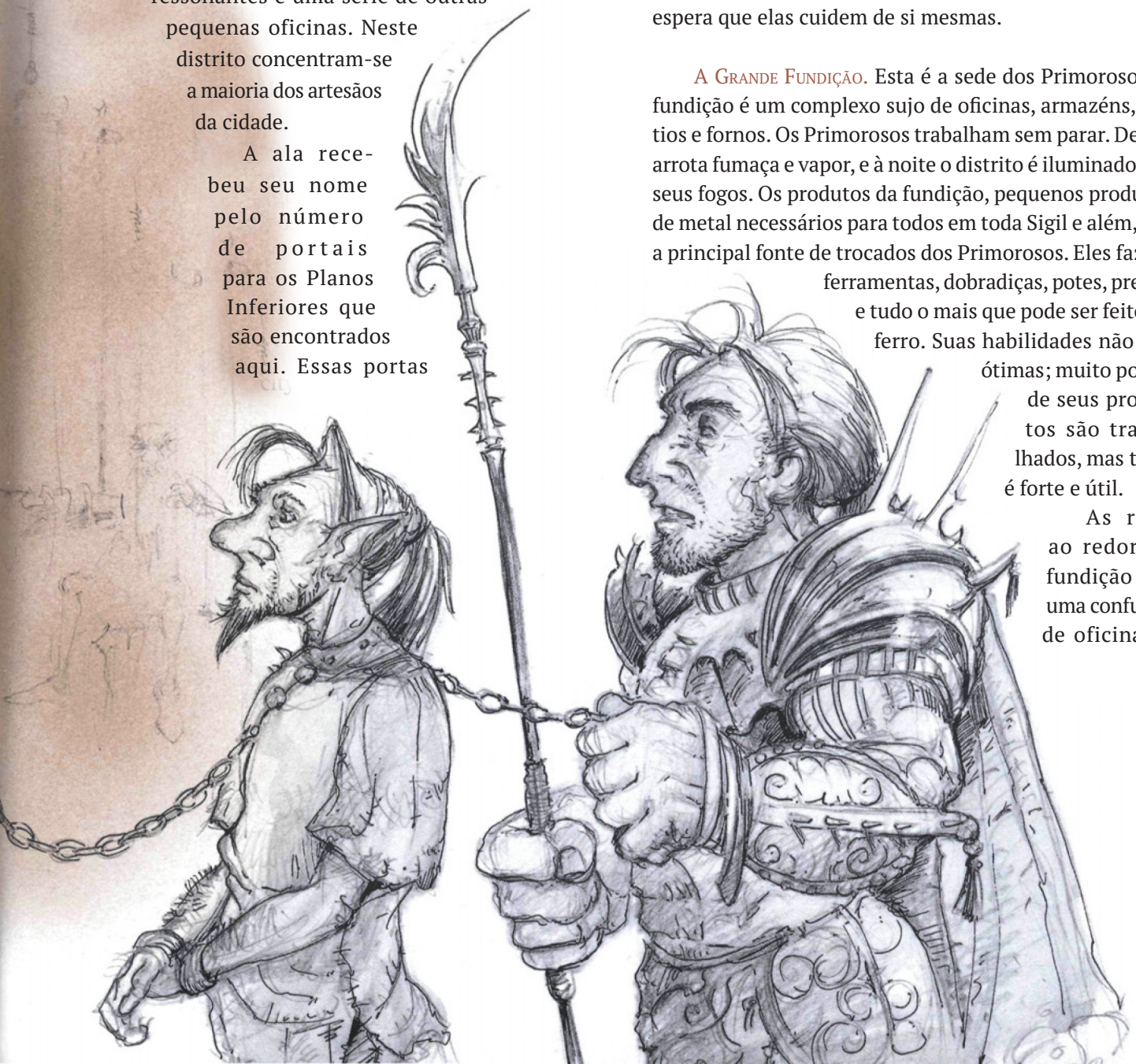
A ala recebeu seu nome pelo número de portais para os Planos Inferiores que são encontrados aqui. Essas portas

afetaram a natureza do lugar, então parece haver mais fumaça, vapor e cinzas no ar do que deveria haver. A Ala Inferior é a fonte da maioria dos rejeitos industriais que às vezes sufocam a cidade, cobertores amarelo-acastanhados de gás sulfuroso ardente que se agarram ao ar e permanecem como um fedor nas roupas durante dias depois. Muito tempo na Ala Inferior e a garganta de um aspirado fica crua e os olhos lacrimejantes. Depois de um tempo, sua pele absorve todo essa escória para assumir um tom doentio. Seus olhos ficam vazios e escuros, o cabelo pálido. A Ala Inferior é o único local do qual um parvo pode ser colocado apenas por sua aparência.

As pessoas na Ala Inferior tendem a ser secretas e teimosas. A maioria dos artesãos sente que tem segredos comerciais, e eles são sempre amigos de estranhos, até mesmo clientes. Seus humores não são ajudados pelo número de tipos planares inferiores que assombram os mendigos e os afins escondidos nos becos, ou pelos dementes que saem do Cortiço à noite para rondar. As patrulhas Harmonium não são fortes aqui, e a maioria das pessoas espera que elas cuidem de si mesmas.

A GRANDE FUNDIÇÃO. Esta é a sede dos Primorosos. A fundição é um complexo sujo de oficinas, armazéns, pátios e fornos. Os Primorosos trabalham sem parar. De dia arrota fumaça e vapor, e à noite o distrito é iluminado por seus fogos. Os produtos da fundição, pequenos produtos de metal necessários para todos em toda Sigil e além, são a principal fonte de trocados dos Primorosos. Eles fazem ferramentas, dobradiças, potes, pregos e tudo o mais que pode ser feito de ferro. Suas habilidades não são ótimas; muito pouco de seus produtos são trabalhados, mas tudo é forte e útil.

As ruas ao redor da fundição são uma confusão de oficinas e



tavernas de trabalhadores. Eles não são luxuosos ou particularmente limpos; quando um aspirado está na forja o dia todo, ele rastreia muita sujeira. Beber e negociar são negócios sérios. Há sempre alguém pechinchando sobre o preço das mercadorias. Outros negócios também são feitos lá, pois é o bairro onde os homens e os demônios se encontram. Sua conversa sombria não é sussurrada fora dessas portas.

O REMADOR DO STYX. Se o nome não der ao aspirado uma pista sobre o ambiente do pardieiro, o tiefling guardando a porta o fará. Ninguém entra sem saber a senha, que tende a mudar de um dia para o outro. (Claro, a única senha que nunca muda é “troco”, como graxa na palmeira, parvo.) Uma vez lá dentro, um indivíduo sabe com certeza que está em um maldito poço de bebida. A sala comunal é escura — não apenas romântica, mas escura. Uma única vela brilha nas torneiras. Vozes sussurram umas para as outras na escuridão. Um aspirado pode sentir o toque de pele fria e semelhante de uma serpente ao seu lado. Os olhos brilham com sua própria luz.

A taverna é dirigida por Zegonz Vlaric (Pl/♂ gz/F 4/W 6/BC/CE), um githzerai emaciado e cicatrizado com um braço congelado em uma pose semelhante a uma garra. Ele foi permanentemente mutilado além do alcance de magias, mesmo para reparar durante um encontro com um grupo de aventureiros bem alinhados. Esta taverna é agora sua vingança contra todos aqueles que ele culpa por suas tristezas. Zegonz abertamente corteja a clientela de tanar'ri, dando-lhes um lugar para encontrar-se discretamente e fazer o seu negócio. Os demônios sabem disso também, e protegem-no da ira do Harmonium ou de qualquer grupo de benfeitores que tentam fechar seu lugar.

O TEMPLO ANIQUILADO. A sede da facção do Athar fica no centro de uma zona de destruição de vários quarteirões. Eles apenas consertaram o pouco que tinham a fim de tornar o templo utilizável, preferindo a aparência quebrada do lugar. (Eles são os Perdidos, afinal). A área tem sido uma ruína por um longo tempo, como qualquer um que sabe alguma coisa sobre Sigil pode testemunhar, mas não há nenhuma sugestão clara sobre o que causou isso. O melhor palpite é que envolvia a Donzela da Dor e um conflito com um poder rival. Isso explicaria o templo quebrado, outrora pertencente ao poder Aoskar, que agora é a casa do Athar. Seja qual for a causa, a área é considerada mal-intencionada pela maioria, e ninguém jamais construiu lá desde então. Apenas um bando como os Perdidos ignoraria essas superstições.

Ainda assim, nem eles conseguem superar os medos das outras pessoas. Os poucos mercadores Athar que tentaram reconstruir a área destruída perderam a atividade

por falta de clientes — apenas outros Athar consideraram lidar com os parvos. Carroceiros param na borda das ruínas, carregadores com liteiras não entram, e agiotas se recusam a dar empréstimos para aqueles tolos o suficiente para ignorar a tradição. Enquanto tudo isso gera uma boa segurança para o Athar, é péssimo para os negócios.

No entanto, há sempre uma maneira de transformar problemas em lucro, segundo as pessoas. Embalados nas bordas externas da ruína, há toda uma série de lojas e estalagens para os Perdidos e seus visitantes. Estes formam um anel de vida noturna espalhafatosa ao redor da ruína. Com o passar dos anos, a reputação da região cresceu o suficiente para atrair até mesmo senhores ricos que buscam um pouco de diversão na vida baixa.

A ALA DO CORTIÇO

No anel de Sigil, esta ala corre das extremidades do Templo Aniquilado para além das paredes do Cortiço, a sede dos Seguidores do Caos que dá o nome à ala. Abraçados dentro da ala, entre outros locais, estão o Mortuário e a Portaria. A Ala do Cortiço é fisicamente sinônimo da expansão caótica e da favela emaranhada que a cerca. De fato, é quase impossível ter certeza de onde o quartel-general da facção termina e a verdadeira favela começa.

A vida no Cortiço é a pior de todos os lugares, a não ser, é claro, que um parvo goste de viver no coração da decadência, onde a vida de qualquer pessoa é mais barata do que o custo da próxima refeição de um aspirado. A vida aqui raramente é chata, mas também é curta e mortal. O trabalho honesto é escasso, então as pessoas vivem de todas as formas possíveis. Para a maioria, isso significa roubar ou aceitar trabalhos perigosos que nenhum vândalo aceitaria. É para onde um aspirado vai quando precisa de corpos para um motim encenado, se quer criar uma companhia de combatentes mal treinados ou se quer um assassino disposto a arriscar tudo em um emprego desesperado.

Há notórios e sangues dentro do Cortiço também. Eles são inteligentes e cuidadosos. Eles sabem como se esconder de seus inimigos e esconder sua riqueza por trás de fachadas obscuras. (Aqueles que não podem fazê-lo simplesmente não o fazem tão alto). Eles são os ladrões-mestres e os mais inescrupulosos aventureiros.

Nem todo mundo no Cortiço são maus ou sinistros, no entanto. A ala também tem mais do que sua parcela de pessoas nobres: pessoas quebradas por Sigil ou seus inimigos. Há poetas e bardos esperando por seu descanso, magos que gastaram suas fortunas pesquisando algum sonho impossível, e guerreiros de fora da cidade que saíram da cidade e acordaram quebrados. Depois, há os dementes — os loucos e insanos que não conseguem enfrentar a rea-

lidade dos planos. Eles são todos encontrados no Cortiço.

Negócios corretos são muito escassos na ala, mas ainda há coisas compradas e vendidas. Ladrões e receptadores exibem suas mercadorias aqui, assim como agiotas e cobradores. Há mercados secretos de escravos também. Para entretenimento, há malandros que vendem a punção mais barata possível, e arenas de gladiadores onde um vândalo pode apostar sua vida contra a de outro. Nada disso é glamoroso, e há sempre um ar de desespero para os feitos de um indivíduo aqui.

O MORTUÁRIO. A sede dos Falecidos é uma coleção de abóbadas sem janelas que se erguem como o mausoléu de um gigante acima dos barracos ao redor. Eles são sombrios, há catacumbas, abóbadas e saguões cobertos cheios de miseráveis vivendo as vidas dos outros. O trânsito sombrio percorre as ruelas silenciosas até suas portas — rangendo os vagões dos mortos, impelidos por aqueles rostos cadavéricos, os olhos vazios, as faces afundadas pelos anos de trabalho nebuloso. Os indivíduos passam pelas portas e depois para além. Atrás das portas do Mortuário está uma das maiores concentrações de portais em Sigil. Há portas para todos os lugares, ou pelo menos um para cada plano, incluindo o Material Primário e a maioria de seus mundos. Lá, os Falecidos e seus assistentes mortos-vivos enviam os cadáveres da cidade para outros mundos onde eles pertencem. Como mencionado, os outros lados desses portais se abrem para lugares feitos especialmente para os mortos, então qualquer aspirado que decidir usar um deles pode acabar entrando direto em um crematório ou em algum outro lugar onde ele ficará perdido com certeza. Longa história curta: estes portais não são para contornar o multiverso, parvo.

As ruas ao redor do Mortuário são a província do imundo, aqueles em Sigil que fazem os trabalhos que ninguém mais tocará: coletar os mortos, cortar a carne, ajudar os doentes, qualquer coisa censurável aos outros. Alguns se orgulham de sua vitória sobre a superstição, enquanto outros foram quebrados pelo desprezo daqueles para quem trabalham. Eles levam vidas desesperadas em suas favelas e barracos, isolados uns dos outros tanto quanto o resto do mundo.

Há poucas tavernas, estalagens ou lojas ao redor do Mortuário. Não é um lugar para negócios prósperos, mas isso não significa que não há serviços que um aventureiro precise aqui. Os párias quase sempre abrem suas moradas para estranhos, tanto para um troco quanto para negócios. Não vai ser quente e há poucos sorrisos preciosos, mas um aspirado pode conseguir o que ele precisa.

A PORTARIA. Na extremidade do Cortiço, a parte mais desesperada e miserável de toda a ala é a Portaria, lar da Cabala Sombria. É como a fronteira entre sanidade

e desespero, e quem melhor para mandar aqui do que a facção que desistiu de toda a esperança. É dito da cultura popular que ela se situa na fronteira com os Labirintos, mas a verdadeira toada é que os Labirintos podem aparecer em qualquer lugar. Ainda assim, a Portaria fica à beira do Quartel General do Cortiço, que fica perto o suficiente dos Labirintos para as almas mais honestas.

A Portaria é uma torre em arco com alas largas, onde os Desolados administram os loucos e perdidos. Eles são gentis com suas acusações, mas seus tratamentos não são ortodoxos. “Desista da ilusão de significados”, eles aconselham seus pacientes. “Aceite aquilo que não faz sentido e então a paz virá”. Algumas pessoas dizem que os Desolados fazem coisas mais sinistras lá, nas partes de suas sedes onde outras pessoas não são permitidas. Claro, isso é dito sobre todas as facções, por inimigos esperando colocar medo nos outros. Ainda assim, gemidos e gritos não naturais ecoam por toda a ala, e não há como dizer se eles vêm das alas do hospital ou de algum lugar mais profundo.

Onde a Ala da Donzela é ordem e calma, as ruas ao redor da sede dos Desolados são um caos próspero. Forrado do lado de fora da casa da Portaria há pais tristes enfileirados para cometer seus filhos, crianças tristes com seus pais idosos e muitos pobres miseráveis — precisando se comprometer com suas estranhas visões — sonhos maníacos de fortuna, apetites enlouquecidos pelo poder e promessas lunáticas de destino cósmico. Há também bandidos do coração do Cortiço, vendendo os frutos de seu comércio, e malandros com informação que flui pelo preço de uma bebida. Os vendedores ambulantes oferecem “mapas verdadeiros e autênticos” a todos os portais de Sigil. Basta lembrar, um aspirado recebe o que ele paga...

O Mercado Noturno da Portaria. Localizado em apenas alguns blocos inocentes na Ala do Cortiço, o Mercado Noturno da Portaria é um mergulho em outro mundo para a maioria das pessoas. Aqui, os ladrões vendem suas encomendas para receptadores, que as vendem por sua vez para outros receptadores, que depois vendem tudo para os especuladores para o envio para fora de Sigil. Teve algo roubado ontem? Um miserável provavelmente pode comprá-lo de volta durante a noite, contanto que ela não faça perguntas. Há mais para venda aqui do que apenas propriedade roubada também. A sombra que os aspirados mantêm longe de todos os outros também pode ser comprado nesse mercado. Tudo o que um comprador precisa fazer é encontrar o vendedor certo e poder pagar. Basta lembrar, o preço não pode ser troco; pode custar muito mais.

O CORTIÇO. É isso: a sede da facção, o nome da ala e a favela, todos agrupados em um nome simples. O Cortiço é

o coração e sede dos Seguidores do Caos, os precursores do caos. A sede dos Desconexos é como nenhuma outra. Não há um prédio que contenha todos os segredos e poderes da facção. Está quebrado, espalhado, esparramado pelos becos emaranhados da favela. Cortiço (Quartel-general) e Cortiço (Ala) são um, mas Cortiço e Cortiço também são muitos. Um aspirado vai para um barraco para curar, para outro para comida e ainda para um terceiro para se encontrar com seu prócer.

O s

barracos não são tudo o que parecem do lado de fora também. Há maravilhas genuínas a serem encontradas dentro de alguns deles, coleções selvagens de coisas que não fazem sentido para uma pessoa e iluminam o significado da vida para outra. O que mais um parvo pode esperar dos Seguidores do Caos?

Ao contrário de outros lugares, as pessoas na favela do Cortiço estão longe de se desesperar. Eles estão ocupados demais sobrevivendo e lutando pela vida. Talvez sejam os maiores capitalistas em toda Sigil. Eles vêem ao seu redor o que acontece com aqueles que ficam à frente e o que acontece com aqueles que ficam para trás no jogo, o que só os torna mais determinados a permanecer na corrida. Trate-os bem e um Favelado pode ser um aliado fiel. Vire a casaca com ele e um parvo vai se arrepender para sempre.

O Cortiço tem todos os serviços que um aspirado provavelmente precisará. A maior parte não é da melhor qualidade – a punção é barata, as armas são simples, mas usáveis, e os servos são insolentes – mas está tudo lá. Bens exóticos de outros mundos podem ser raros, mas sempre há uma mão disposta a comprá-los por uma taxa. Há muito entretenimento também. Há indivíduos que farão qualquer coisa por troco: realizar lutas de gladiadores, duelos mágicos, acrobacias que desafiam a morte e muito mais. Muitas pessoas dos Planos Inferiores se misturam aqui, como tanar’ri, yugoloths e baatezu, para citar alguns. Não é surpresa que a Guerra Sangrenta tenha secretamente lutado nesses becos.

A ALA DOS ERUDITOS

A Ala da Donzela pode ser a mais poderosa e prestigiada, mas os aspirados da Ala dos Eruditos orgulhosamente apontam que é a ala deles que mantém a cidade funcionando. Este é o domínio de burocratas, escribas, sábios e estudiosos. Aqui, a vida é pacífica e sem surpresas — ou

sem muitas surpresas, pelo menos. É a vizinhança perfeita do burgomestre.

O fato puro é que a afirmação não está muito longe da verdade. Esta ala tem o Salão dos Registros e o Salão dos Oradores, os instrumentos e a voz da vida cotidiana da cidade. Sem estes, não haveria lei, nenhuma prova de propriedade, nenhuma listagem de cidadãos, nenhum rastreamento de dívidas, nenhum registro de prisão e nenhuma tributação. (Não é de se admirar que as pessoas em outras alas zombam desse lote).

As pessoas na Ala dos Eruditos tentam com afincão alcançar a “normalidade”. As ruas são bem patrulhadas e os prédios são mantidos. Há menos duplicidade aqui do que no mundo de duas caras da Ala da Donzela e menos perigo do que no turbulento Cortiço. Os viajantes dos Planos Inferiores não visitam aqui com muita frequência, mas a ala é popular com os tipos primevos e planares superiores. Na verdade, a presença deles acrescenta ainda mais segurança ao local. Algumas pessoas diriam que a ala é monótona, mas é a estupidez que atrai uma pessoa que procura um pouco de paz e tranquilidade durante a noite.

As pessoas comuns na Ala dos Eruditos incluem lojistas, agiotas, importadores de produtos exóticos, intermediários, sábios, magos, sacerdotes comuns e — naturalmente — funcionários. Eles tentam levar uma vida tranquila, amigável, mas não intrusiva para seus vizinhos. Espalhados entre eles estão os tipos mais intrigantes que preferem ambientes sem problemas, como mercenários descansando entre campanhas, devas disfarçados e até ladrões solitários que apreciam a discreta privacidade da área.

O SALÃO DOS REGISTROS. Esta é a sede dos Predestinados. O prédio já foi uma faculdade, mas os Predestinados anularam uma dívida um pouco atrasada e fez dela sua casa. Depois de vender a biblioteca (eles não precisaram), os Predestinados se estabeleceram no campus quebrado e o fez deles. Não demorou muito para que eles convencessem os Oradores que a cidade precisava manter livros apropriados, e quem melhor para fazê-lo do que os Predestinados, com todo esse espaço de prateleira? Agora, o Salão dos Registros é o centro do mundo financeiro de Sigil. Comerciantes estrangeiros registram suas contas de crédito aqui, os agiotas definem as taxas de câmbio oficiais, donos de terras registram suas escrituras de propriedade, os registros de impostos são revisados e os padrões dos devedores são publicados para o público ver. Em outra parte do Salão, os registros da Corte são arquivados em pilhas enormes e empoeiradas, enquanto em outros lugares as

proclamações dos Oradores são cuidadosamente copiadas para publicação. Os Predestinados também administra a Casa da Moeda, embora quase todas as outras facções supervisionem de perto seu trabalho. Nas seções privadas da sede, o departamento supervisiona o trabalho sobre *A História Secreta de Sigil*, uma coleção de todos os feitos dos Predestinados e todos os segredos que seus seguidores aprenderam.

Os negócios que se agrupam ao redor do Salão refletem a vida por trás dessas paredes. As grandes casas mercantis de Sigil mantêm moradias bem equipadas na ala, onde o piso térreo vibra com a indústria e as famílias moram no andar de cima. As poucas casas de contabilidade respeitáveis de Sigil também fazem negócios aqui. Existem até mesmo “companhias de seguros”, dispostas a proteger o investimento de um comerciante por uma taxa.

Todo esse dinheiro atrai outros negócios também. Estalagem sofisticadas atendem aos príncipes mercantes que às vezes vêm à cidade, enquanto lugares um pouco menos suntuosos atendem às necessidades de seus seguidores. Os serviços são limpos e eficientes, embora não espetaculares. Os preços de alimentos e hospedagem são caros. Guarda-costas, magos e mercenários podem ser contratados na maioria das tavernas, assim como ladrões. Muitas vezes há um comerciante procurando guardas para acompanhá-lo a algum plano distante, e às vezes há empregos com altos salários especiais para aqueles dispostos a correr o risco. Nada é feito sem pechinchar ou reclamações barulhentas sobre o custo de tudo. Os ricos pretendem permanecer assim, mesmo que isso signifique miséria e dificuldades para os outros.

O SALÃO DE EVENTOS. O Salão de Eventos é uma combinação de sala de concertos, ópera, museu, galeria de arte, taverna, loja de vinhos e sedes de facções, misturados com alguns outros serviços que é melhor deixar de ser descrito. Esta mistura de serviços faz sentido, dado que o local é administrado pelos Sensitivos. Seu desejo de experimentar tudo inclui as artes, mas também muito, muito mais. Há contos altos para serem

contados sobre o que acontece nos corredores dos fundos da sede dos Sensitivos...

Mas tudo são apenas sussurros para as pessoas que vêm aqui para os shows e excitação. Eles estão aqui para se divertir — um bom momento cultural e seguro, com ousadia suficiente para fazê-los se sentirem em perigo. Não que as pessoas que vêm aqui estejam em risco particular. Além dos batedores de carteira e cascas, não há perigo real nas ruas ao redor da sede dos Sensitivos. De fato, os verdadeiros Sensitivos criam outras partes da cidade para as “verdadeiras” experiências.

Com o Salão de Eventos como âncora, o distrito ao redor atraiu uma série de negócios artísticos. Há traficantes de curiosidades artísticas de todos os mundos do multiverso. Há tavernas lo-



tadas pelos bardos que tocam lá. Outros negócios têm os melhores vinhos, a melhor comida ou o melhor de muitos outros confortos. Malabaristas vagam pelas ruas, teatros de marionetes portáteis são montados nos cruzamentos, comedores de fogo arrotam seus talentos nos becos, e magos criam belas ilusões para as multidões. Mesmo os seres mais estranhos do interior entram no show, agindo por moedas ou usando seus poderes estranhos para deslumbrar as multidões.

Aqueles que vivem e trabalham neste distrito — os espetaculares, os atores, os músicos e os charlatães — são apenas um suspiro de cabelo acima de má reputação, ou pelo menos é o que outras pessoas dizem. As pessoas boas da ala irão mostrar que seus entretenimentos são produtos honestos de treinamento e habilidade. Claro, a ideia de que um cantor ou ator cômico tem que trabalhar duro só é estranho para a maioria dos outros parvos.

A Ameixa Verde. Localizado do outro lado da rua da sede dos Sensitivos está uma pequena loja de sidra conhecida como A Ameixa Verde. Este é o estabelecimento de Marda Farambler (Pr/f ha/0/CG). Marda seguiu seu marido aventureiro para os planos, e depois que ele foi morto, ela decidiu ficar. Juntando o pouco que ela tinha, ela comprou este lugar. Ao longo dos anos, ganhou uma boa reputação, embora não seja popular entre os grandes. Marda, ao que parece, recusou-se a curvar-se ao senso comum e construiu o lugar numa escala adequada. Os comuns

são imensos e aconchegantes para pessoas baixas, mas o assento é apertado para qualquer um com mais de um metro de altura. Um aspirado pode pensar que a pequena desvantagem seria o fim do negócio, mas a Ameixa Verde é popular entre as comunidades de gnomos e halflings encontradas em Sigil. Marda é especializada em cidra, tanto não fermentada quanto dura, dos pomares da deusa Sheela Peryroyl. A sidra amanhada é uma bebida tão potente que Marda normalmente permite apenas duas canecas por cliente — é sinal claro de sua confiança em um amor quando ele fica mais do que isso em uma única noite. Ninguém sabe como ela consegue essa bebida rara, mas a maioria acha que é um pagamento por uma dívida para com seu falecido marido.

O SALÃO DOS ORADORES. O quartel-general do Sinal Único é um contraste marcante com os edifícios normal-

mente sombrios, pesados e escuros escolhidos por muitas outras facções, especialmente o Harmonium. O Salão dos Oradores é uma estrutura elevada, quase graciosa, que se ergue como uma espiral sobre a vizinhança. Esta é a sede do governo cotidiano em Sigil. Aqui, os próceres e os plebeus se encontram para debater as poucas leis e ordenanças da cidade. Mais frequentemente do que não, o Podium do Orador é uma vanguarda da guerra entre as facções. Em um dia normal, é provável que o prócer dos Seguidores do Caos se proponha a se livrar da guarda do Harmonium, que instantaneamente ganha o apoio da Patrulha da Perdição, já que o movimento certamente promoverá o caos e a decadência. O Harmonium exigirá a prisão do prócer dos Seguidores, prometendo aos Impiosos que eles podem administrar a punição. E assim por diante, as facções tentam recrutar aliados políticos, até que alguém — geralmente os Guvners — consegue matar toda a questão em um ponto de ordem. A toada é, a verdadeira lei em Sigil é um evento raro.

Faz sentido que este lugar seja a sede dos Signatários. Onde pode um parvo estar mais no centro de seu próprio multiverso do que no Podium do Orador? Ao contrário das outras facções, onde todos os discursos são deixados para o prócer, os Signatários gostam de girar seus seguidores através das tarefas do Orador, dando a cada um a chance de se dirigir a todos os Sigil. Naturalmente, o prócer sempre garante que ele seja o único a falar sempre que houver um voto importante (afinal, este é seu multiverso mais do que o de qualquer outra pessoa).

A maior parte do Salão dos Oradores está aberta ao público por uma taxa. O Salão tem câmaras de conselho, salas de reunião, apartamentos particulares e muito mais; estes podem ser alugados para usos oficiais. O coração do Salão é território de facções privadas, no entanto. Aqui, os Signatários realizam suas próprias sessões e traçam seus muitos cursos de ramificação, mas como eles concordam com qualquer coisa é um palpite de qualquer um. Pode ser muito difícil para tantos centros do multiverso concordarem até com o menor problema.

As ruas ao redor do Salão são dignas de nota, pois os alojamentos são caros e a bebida forte. Há pouco em termos de entretenimentos, e a escolha de serviços de aventureiros — armeiros, ferreiros, cartógrafos, etc. — é limitada. Há um bom número de grillhões de rua e escribas para contratar.

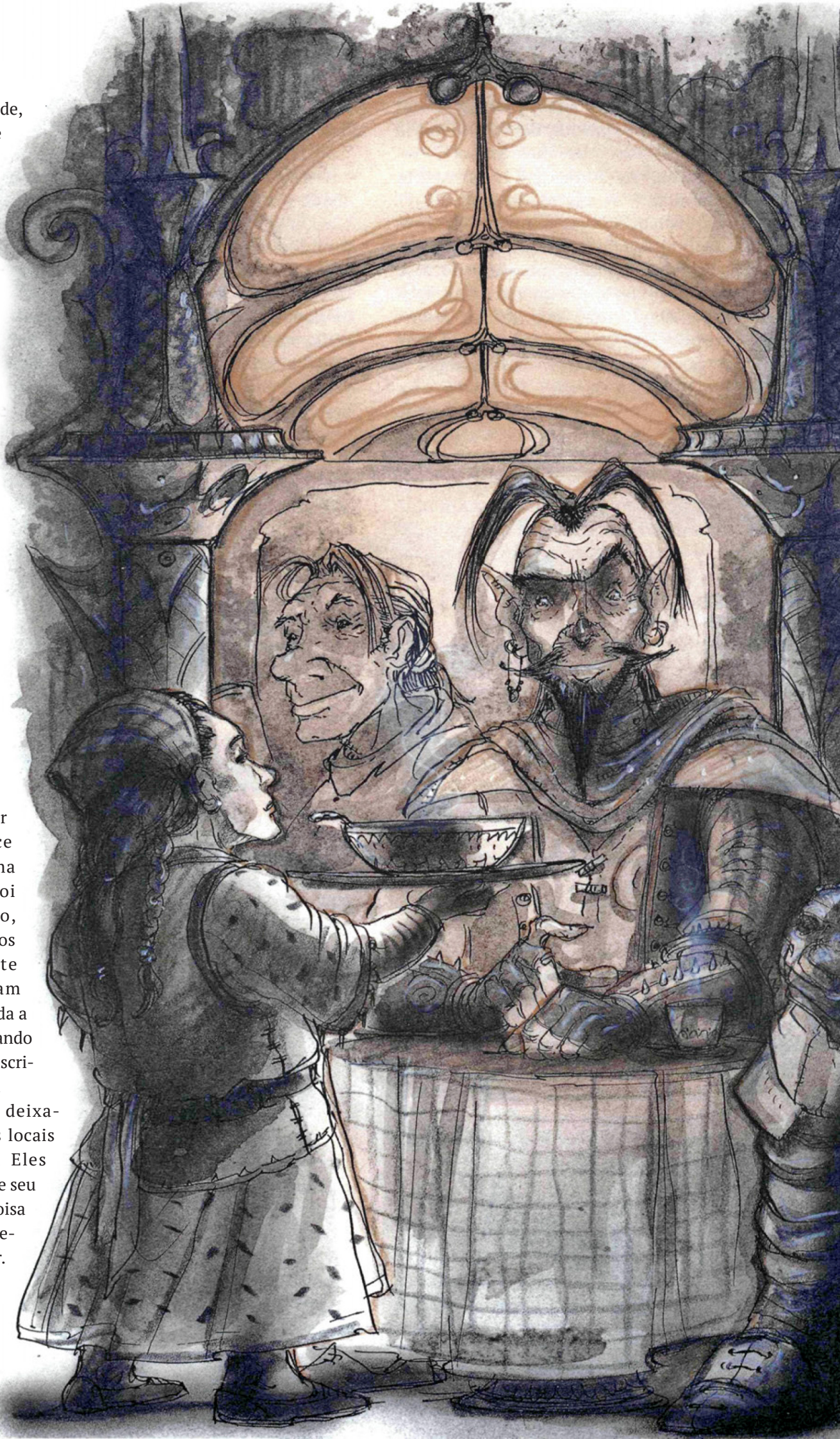
Escriba Automático de Grundlethum. Em uma loja de produtos de segunda mão em uma rua secundária atrás do Salão dos Oradores está o primeiro e único “Escriba Auto-

mático” da cidade, uma criação de Grundlethum Blackdagger (Pl/♂ h/L 15/FL/LN).

O Velho Grundlethum é considerado demente há anos, obcecado com a ideia de criar o escriba invisível, apenas fala e faz a escrita aparecer. A ideia não parecia tão difícil de começar, mas o mago propositalmente dificultou, adicionando todos os tipos de “refinamentos”.

De qualquer forma, parece que o palerma finalmente foi bem-sucedido, porque anúncios elegantemente escritos foram exibidos em toda a cidade, anunciando seu serviço de Escriba Automático.

Isto tem deixado os escribas locais preocupados. Eles vêem a perda de seu sustento se a coisa tola de Grundlethum funcionar. Alguns desses preocupados, encorajadas



por alguns parvos da Liga Revolucionária, têm falado sobre arruinar a loja e ensinar o mago a não se intrometer na carreira de um vândalo, mas o medo de Grundiethum ainda os mantém longe. Ele pode ser velho e ele pode ser um cabeça-oca, mas o homem é um mago antes de tudo.

Se eles soubessem, os escribas zangados poderiam acreditar no fato de que a invenção de Grundiethum não é perfeita. Parece que o mago não ligou algum elemental mal-educado na máquina, como ele planejou, mas acidentalmente criou uma falha nas defesas da Donzela a o

redor de Sigil. Agora, um poder menor do Abismo conseguiu vazar um pouco de seu poder para dentro fingindo

ser o Escriba Automático. Se ele pode ficar escondida por tempo su-

ficiente para reunir sua força é uma questão, porque é maliciosa e lasciva por natureza. Já coisas desagradáveis estão acontecendo dentro e ao redor da loja. É só uma questão de tempo até que algo sério aconteça.

A ALA DA CAPELA E A ALA DO MERCADO

Embora a Ala Inferior seja muito maior, é aqui que as pessoas argumentam que está desaparecendo. Isso deve dar a um aspirado alguma ideia da influência dessas duas alas. Cada uma delas é pequena, mas as pessoas em Sigil não podem imaginar a cidade sem elas.

Ainda assim, apesar de toda a sua suposta importância, não há muito o que separar as duas alas. As coisas que as tornam tão comuns que as tornam importantes para a cidade. A vida é impossível com o básico de comida, roupas e afins, e é isso que essas alas oferecem. Estas são as alas dos comerciantes, quitandas, fornecedores, vendedores de tapetes, consertadores e vendedores ambulantes. É onde um aspirado pode comprar todas as coisas comuns, úteis e cotidianas que ele precisa para a vida dentro e fora da cidade. É aí que um vândalo pode encontrar os grandes portais permanentes para as outras cidades comerciais dos planos. De todas as áreas da cidade, esta é a mais cosmopolita. Não há maior preponderância de seres de um plano ou outro aqui; tudo, de aasimons a tanar'ri, se

misturam aqui, e há uma trégua não declarada e mal vista entre todas

as coisas que chegam a essa ala.

As ruas aqui estão vivas, dia e noite, com comércio, mas o que está sendo comprado e vendido muda com as horas. Quem quer comprar frutas na escuridão da noite, quando um aspirado não consegue ver o produto podre que está sendo passado para ele? Quem pode aproveitar seu entretenimento durante o dia, quando há muito trabalho a ser feito para ganhar a vida? Assim, de dia o mercado está vivo com vendedores de frutas, bancas de vegetais, cortinas, cuteleiros e funileiros. E à noite está cheio de bardos, oficinas, vendedores de vinho, ilusionistas e companheiros. Há algo para todos aqui.

O GRANDE GYMNASIUM. Este é um ginásio no sentido grandioso: tem banheiras, saunas a vapor, mesas de massagem, um campo de exercícios, piscinas, lounges e até mesmo um pórtico onde os professores da Ordem Transcendente ensinam seus alunos. Tudo isso é encerrado em um grande composto de mármore preto com veios de ouro. O Gymnasium está aberto a todos, mas apenas nos termos dos Cifrários.

Em comparação com outras partes de Sigil, a vida aqui é deliberadamente sem pressa. A Ordem Transcendente (cuja sede é aqui) acredita que o entendimento só pode vir com uma mente calma, então eles fazem o melhor para manter as pressões e preocupações do mundo externo afastadas. Aqueles que entram devem deixar armas e magia para trás. Nenhuma magia pode ser lançada ali, nem seres com poderes inatos podem exercer seus talentos. Naturalmente, nenhuma dessas regras se aplica aos Cifrários, embora esses editais geralmente sejam seguidos pela maioria deles também. Tampouco as regras são perfeitamente obedecidas pelos visitantes. Sempre há pequenos incidentes para perturbar a calma perfeita do lugar, distúrbios que os Cifrários têm de abater.

Por causa das regras e serviços aqui, o Gymnasium serve a dois propósitos. Primeiro, é um lugar para os cidadãos relaxarem e esquecerem as preocupações do mundo. Ruído, pressão e até classe social podem ser esquecidos.

Em segundo lugar, o Grande Gymnasium serve como um terreno neutro para as partes hostis. Muitas tréguas, tratados e pacto foram negociados nas salas de vapor e nos banhos. Como todas as outras partes do Sigil, o Grande Gymnasium é vital para o funcionamento da cidade. Se não existisse, teria que ser criado.

As ruas ao redor do Grande Gymnasium abrigam uma série de competidores menores, de modo que todo o distrito é conhecido por seus banhos e spas. Alguns são gerais, enquanto outros atendem a determinadas raças ou planos.

Com os banhos vêm estalagens e lojas de alimentos, muitos dos quais oferecem nada além de saúde exótica.

Os Poços de Chamas. Esta casa de banhos especializada é dirigida por Laril Zasskos (PI/♀ gz/W 14/RL/CN), uma githzerai de língua afiada e olhos aguçados. Localizada a três ruas em direção ao Grande Bazar, seu estabelecimento é especializado em condições exóticas. Ela começou usando sua magia para construir e conter poças de lava para os elementais e algumas coisas planares inferiores. Desde então, ela expandiu a seleção para incluir redemoinhos de limpeza, banheiras vazias, o mais puro da água pura e ícores borbulhantes cuja natureza ela não revela.

Laril realmente trabalha o lugar como um refúgio seguro para a Liga Revolucionária. Várias das piscinas têm fundos falsos. Abaixo deles estão as entradas para as catacumbas secretas que abrigam as ruas sob a cidade. Lá, Laril criou apartamentos para seus irmãos e armazenou suprimentos para o dia em que o velho sistema corrupto caia.

O GRANDE BAZAR.

Esta praça é a sede da Liga Livre, e serve ao caso de sua m o r a d a n e m

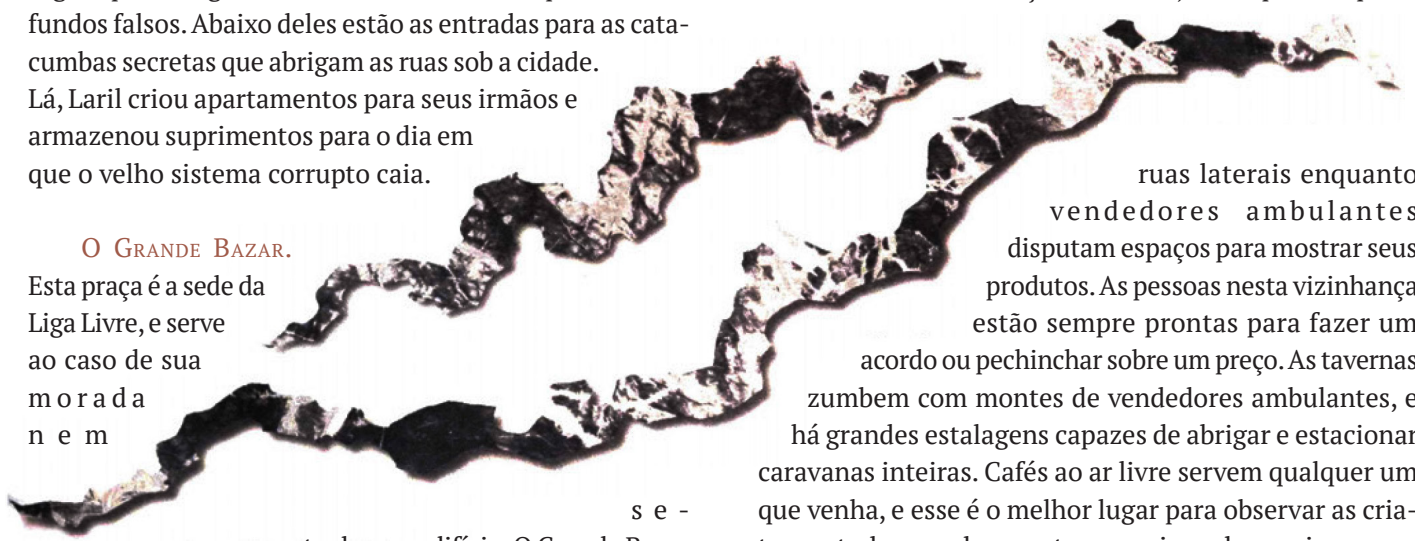
s e - quer tenha um edifício. O Grande Bazar é uma imensa praça cheia de tendas de caravanas e frágeis barracas de mercadores. O ar é rico em cheiros de flores, carnes, frutas, animais e esgoto. Ande pelos corredores lotados e um aspirado é agredido por chamadas para examinar, cheirar, sentir e — acima de tudo — comprar as mercadorias de cada comerciante que ele passar. Qualquer coisa em uma lista de equipamentos em geral pode ser comprada aqui, até mesmo coisas grandes demais para levar a Sigil. Precisa de uma galera para o Rio Oceanus e um sangue vai encontrar um comerciante aqui disposto a vender-lhe uma.

Não que todo mundo seja honesto e franco, no entanto. Um vândalo precisa ser um comprador inteligente para cuidar de não ser enganado por algum negociante desonesto. Compre algo que supostamente está esperando nos planos e um miserável deve ter maneiras de garantir que ele esteja realmente lá. A outra coisa que um parvo tem que ser cauteloso é sobre os batedores de carteira e ladrões que vagam no mercado. É preciso dinheiro para comprar no bazar, e onde há dinheiro, há ladrões. Mas esses são os riscos que cada aspirado assume.

O quartel-general da Liga Livre mantém uma afiliação

frouxa de comerciantes e mercadores que vêm e vão como bem entenderem. Há sempre alguém provendo cada serviço que a facção precisa, mas uma semana um aspirado pode ter que ir a um negociante de tapetes perto da fonte central para obter informações sobre onde encontrar um portal, e na próxima semana ele terá que visitar um funileiro de passagem montado na beira da ala. É tudo uma questão de uma piscadela aqui e um aceno de cabeça, o negócio de conhecer as pessoas certas e saber as perguntas certas a serem feitas. Naturalmente, um aspirado deve fazer o mesmo pelos outros também. A Liga Livre é mais como uma irmandade pronta para ajudar seus membros do que uma organização rígida.

É difícil dizer exatamente onde o Grande Bazar termina. A movimentação e o manejo se espalham pelas



ruas laterais enquanto vendedores ambulantes disputam espaços para mostrar seus produtos. As pessoas nesta vizinhança estão sempre prontas para fazer um

acordo ou pechinchar sobre um preço. As tavernas zumbem com montes de vendedores ambulantes, e há grandes estalagens capazes de abrigar e estacionar caravanas inteiras. Cafés ao ar livre servem qualquer um que venha, e esse é o melhor lugar para observar as criaturas; todo mundo, exceto os mais reclusos ricos, vem aqui mais cedo ou mais tarde.

INÍCIO ⊕ RÁPIDO ⊕ DA CAMPANHA

Depois de absorver todo este material de PLANESCAPE, o Mestre deve estar ansioso para começar a jogar, mas a questão permanece: “O que ele ou ela vai fazer primeiro?” As seções a seguir são sugestões para aventuras iniciais que colocam os personagens dos jogadores no centro do multiverso, Sigil.

PARA ⊕ PREÇO ⊕ DE UMA R⊕SA

PREPARAÇÃO. Esta aventura destina-se a levar os jogadores de baixo nível de um mundo de campanha do Material Primário a Sigil, onde eles podem começar suas carreiras nos planos. Os personagens devem estar no primeiro e terceiro níveis de experiência e devem ter uma variedade de classes entre eles.

A instalação. No mundo do Material Primário, onde os aventureiros vivem, Lady Kindernis tem um quebra-cabeça. Não é um enigma desesperado ou impossível, apenas curioso. O mari-



do dela, um cavaleiro, está fora em sua própria aventura, então ela vai prevalecer sobre os personagens dos jogadores para chegar ao fundo do mistério.

Alguém ou alguma coisa roubou suas flores rosas todas as noites, uma a uma, e deixando flores estranhas para trás. No começo, ela achava que era o trabalho de seus servos, mas uma busca em seus aposentos e a contabilidade de suas ações provaram que isso estava errado. Então ela ordenou que o jardineiro vigiasse durante a noite, mas ele adormeceu. Os guardas que ela postou na noite seguinte juram que ficaram acordados, mas uma rosa ainda desapareceu. Agora, Lady Kindernis não quer acusá-los de dormir (ela é muito boa de coração), mas ela acha que é hora de obter uma ajuda melhor. Ela pediu a um de seus servos para perguntar na cidade por um grupo adequado de investigadores. Não há muito pagamento, mas um grupo poderia ganhar um pouco de gratidão da Donzela pelo seu trabalho...

A TOADA REAL. Sem o conhecimento de todos, um portal alternado para Sigil foi aberto do lado de fora do jardim de Lady Kindernis, e sua chave de portal é uma flor recém-cortada. Do lado de Sigil, as únicas pessoas que sabem disso são uma gangue de ladrões, os *Saqueadores*. Este grupo é especializado em atingir os mundos do Plano Material Primário e roubar tesouros para vender em Sigil. Eles têm enviado batedores pelo portal (que pula de mundo Material Primário para mundo Material Primário, enquanto o outro lado permanece ancorado em Sigil) para avaliar as oportunidades do outro lado. Todas as noites um ladrão e um mago escorregam pelo portal (usando uma magia *Sono* nos guardas que a dama escalou), então descartaram a chave da flor entre o resto das flores da Donzela. Como voltar a Sigil requer uma flor recém-cortada, daí as rosas que faltam.

Agora o patrulha está feita. Os Saqueadores estão enviando um de seus principais agentes, um githzerai chamado Yangol, para montar uma base de assalto no Castelo Kindernis. Uma vez que ele tenha compilado uma lista completa do que há para levar, a gangue vai varrer e

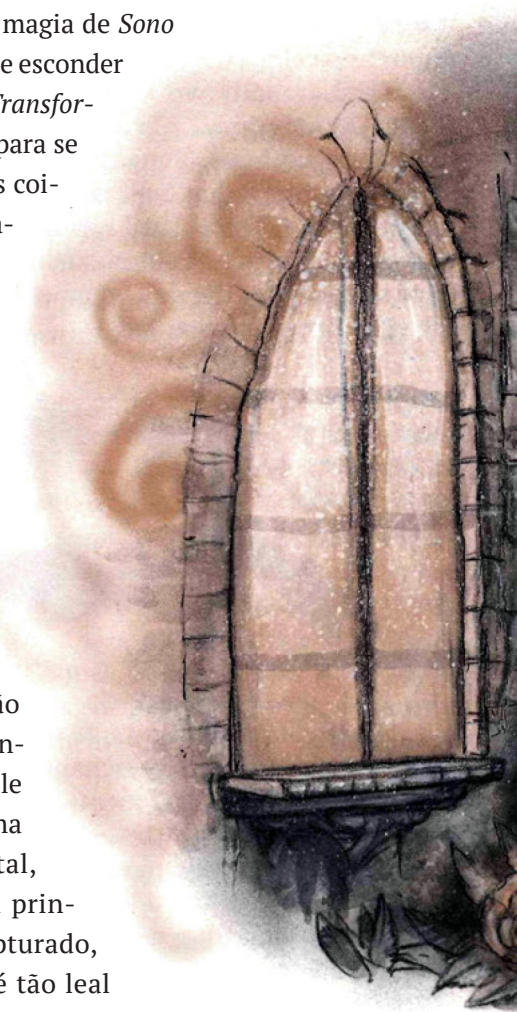
deixar o lugar limpo. A primeira noite em que os personagens estão de olho é quando Yangol chega.

YANGOL (GITHZERAI MAGO/LADRÃO)
(W 2/T 3): TACO 19; Dano 1d8 (espada); CA 8; PV 13; MV 12; AE

Sono, *Transformação Momentânea*, ataque pelas costas x2 de dano, mover-se em silêncio 35%, esconder-se nas sombras 25%; Tam M; INT muita; AL CE; Moral 9; XP 420

Assim que Yangol passa pelo portal, ele percebe qualquer personagem do jogador que não esteja oculto. Ele esperava guardas, então ele não está surpreso com eles. Ele tentará usar sua magia de *Sono* contra eles e depois se esconder no castelo, usando *Transformação Momentânea* para se locomover. Pequenas coisas começarão a desaparecer, como comida, roupas e coisas do tipo, o que deve ser suficiente para construir uma trilha que os personagens possam seguir até ele.


Se o *Sono* falhar ou alguns personagens estiverem escondidos, Yangol não vai ficar e lutar. Sabendo que ele foi visto, ele vai tentar pegar uma rosa e ativar o portal, uma janela da casa principal. Se ele for capturado, ele falará; ele não é tão leal a ponto de ser morto ou ferido. Certifique-se de usar muitas gírias planares em seu discurso para confundir os personagens dos jogadores (veja Conhecendo a Gíria, página 95). Se os personagens o perseguirem, eles precisarão de uma rosa para segui-lo, ou terão que estar a menos de um metro e meio de Yangol enquanto ele caminha, nesse caso, até cinco personagens podem participar do passeio. Ao fazê-lo, transporta-os para Sigil, não muito longe da Grande Fundação.



EM SIGIL. Quando os personagens chegarem, bata nos jogadores com descrições de tudo. Os personagens dos jogadores devem se sentir perdidos. Os personagens aparecem na entrada de uma rua movimentada. Não há flores à vista para um rápido retorno para casa, supondo que eles até mesmo saibam que uma flor é a chave. Personagens do Mestre o empurram para fora do caminho e tagarelam em línguas estranhas. Antes que eles possam perseguir Yangol, um dos grupos se choca com um spinagon (veja as páginas dos baatezu no *Compêndio Monstruoso* dos “Planos Exteriores”). O demônio alerta o grupo com seu melhor grunhido. Ameace-os, peça desculpas e, em geral, enfureça-se. Antes de começar uma briga, o grupo pode ser resgatado por um bariaur chamado Stronghoof (Pl/♂ b/F 4/TO/NG). Neste ponto, Stronghoof bem-humorado se torna seu guia para Sigil.

COMPLICAÇÕES

FUTURAS.



Primeiro, há a questão de voltar para casa. O Mestre pode deixar a extremidade do Material Primário estável no portal até que os personagens estejam prontos para voltar para casa, ou pode ser um que se mova ao redor. Se este for o caso, então os personagens dos jogadores têm que aprender seu padrão de movimento antes que eles possam voltar. Se a campanha for migrar permanentemente para os planos, o portal poderá desaparecer para sempre. (“Claro, há sempre outra porta para casa... em algum lugar”).

Em segundo lugar, ainda há Yangol e os Saqueadores. O githzerai não está feliz que os personagens dos jogadores arruinaram os planos de sua gangue, e para salvar sua cara ele vai tentar se vingar. Isso pode atrair ainda mais os personagens para Sigil, até que eles finalmente ganhem experiência suficiente para enfrentar toda a

gangue. Mesmo que isso não funcione, os Saqueadores não estão prestes a deixar o castelo de Lady Kindernis sozinho, algo que deve ser enfatizado para personagens leais e verdadeiros.

ESPÍRITO MAL COLOCADO

PREPARAÇÃO. Esse problema pode ser usado para iniciar novos personagens diretamente em Sigil, ou pode ser usado para personagens que são uma mistura de primevos e planares. O grupo deve estar entre o primeiro e o quarto níveis de experiência, e deve haver uma variedade de classes entre eles. Pelo menos um personagem deve ser um sacerdote e um arcano seria muito útil nesse cenário. A maioria ou todos eles devem ter um bom alinhamento.

A INSTALAÇÃO. Uma vez por ano, Yen-Wang-Yeh, o Ilustre Magistrado da Morte (ver LL), é chamado pelo Imperador Celestial. Durante a semana em que o mestre está ausente, seus representantes continuam lidando com o negócio de separar os mortos. Agora, eles são bem treinados e bem-intencionados, mas as coisas dão errado, e foi exatamente o que aconteceu agora.

O Fiel Servo Li, um funcionário menor na burocracia do Palácio do Julgamento, descobriu um erro terrível: um dos postulantes foi extraviado! Pior ainda, parece que ele conseguiu ir até Sigil! Embora o Fiel Servo Li não tenha cometido o erro, está claro que ele será culpado quando Yen-Wang-Yeh retornar. Em desespero, o Fiel Servo Li abandonou seus deveres e veio a Sigil para encontrar o postulante desaparecido.

A postulante, Brilho Dourado da Manhã, descobriu que gosta de Sigil. Ela não tem vontade de voltar para o Palácio do Julgamento ou para o plano que ela deve ser designada (Arcádia, neste caso). Suspeitando que haverá perseguição (Brilho Dourado da Manhã era uma maga em sua vida anterior), a ex-postulante está determinada a desaparecer dentro da selva que é Sigil.

A TOADA REAL. Os personagens podem encontrar o Fiel Servo Li pouco depois de atravessar o portal do Palácio do Julgamento. É óbvio que ele não é um local, e está vagando por aí, desamparado abordando todo mundo e perguntando se eles viram essa mulher. Ora, é só a hora de o pobre miserável se descascar ou talvez até se perder para sempre. Personagens dos jogadores de boa consciência simplesmente não podem deixá-lo sair vagando.

Se isso não funcionar, o Fiel Servo Li acerta nos personagens do jogador. Ele descreve Brilho Dourado da

Manhã — cerca de 1,55 metros, longos cabelos negros, etc. — e também explica que ela é uma postulante que *realmente* pertence ao Palácio do Julgamento. Ele já está tão perplexo com Sigil (é a primeira vez dele na grande cidade) que ele mal sabe o que fazer, se o grupo parece capaz, ele se oferece para pagá-los por ajuda.

Infelizmente, outras pessoas ouviram o Fiel Servo Li. Uma das primeiras pessoas a quem ele contou sua história foi um Falecido, que

instantaneamente percebeu que a notícia poderia ser interessante para seu prócer. Outro era um Impiedoso. Na mente de vândalo, Brilho Dourado da Manhã está ridicularizando a justiça tentando escapar de seu destino. Seu prócer também pode estar interessado. Antes que os personagens tenham a chance de avançar ao longo da trilha, tanto os Falecidos como os Impiedosos também estão caçando a mulher. Já que ela é uma postulante livre, os Falecidos gostariam de recrutá-la. Já que ela é uma fugitiva, os Impiedosos querem levá-la à justiça. Personagens dos jogadores pertencentes a qualquer grupo devem decidir onde estão suas lealdades — com seus amigos ou com suas facções.

Entretanto, Brilho Dourado da Manhã não é fácil de encontrar. Sabendo que os outros vão procurá-la, ela se mudou para o Cortiço. Ela ainda está confusa sobre quem ela é e onde ela está, então ela foi levada pela Cabala Desolada. Para eles, ela trabalha com magia simples. Eles descobriram o que ela realmente é e esperam se agarrar a ela. Afinal, suas crenças são uma tábula rasa na qual podem escrever suas próprias ideias.

FIEL SERVO LI (BARDO HUMANO) (B 1): TACO 20; Dano 1d4 (punhal); CA 10; PV 3; MV 12; Tam M; INT muita; AL N; Moral 11; XP 50

BRILHO DOURADO DA MANHÃ (MEIO-ELFA MAGA) (W 2): TACO 20; Dano 1d4 (punhal); CA 10; PV 5; MV 12; AE *Enfeitiçar Pessoas, Mísseis Mágicos*; Tam M; INT alta; AL NG; Moral 13; XP 150

AGENTE FALECIDO (GUERREIRO TIEFLING) (F3): TACO 18; Dano 1d8 + 1 (espada +1); CA 6; PV 17; MV 12; Tam M; INT média; AL E; Moral 12; XP 120

AGENTE IMPIEDOSO (INVOCADOR MEIO-ELFO) (W 3): TACO 20; Dano 1d8 (espada); CA 7; PV 7; MV 12; AE *Mísseis Mágicos (x2), Escudo Arcano, Braceletes da Defesa* CA 7, pode usar a espada; Tam M; INT alta; AL LG; Moral 14; XP 175

AGENTE DESOLADO (GUERREIRO GITHZERAI/MAGO) (F 3/W 3): TACO 18; Dano 1d8 (espada); CA 6; DV 3; PV 14; MV 12; AE *Mãos Flamejantes, Força Fantasmagórica, Fechadura Arcana*; RM 10%; Tam M; INT média; AL N; Moral 11; XP 270

COMPLICAÇÕES FUTURAS. Primeiro, o Fiel Servo Li está sob pressão de tempo. Quanto mais tempo as coisas demoram, mais em pânico ele fica, até que ele é um pouco mais do que um desastre nervoso. Em segundo lugar, os personagens precisam de um rastro a seguir. Peça-lhes que recebam relatos de uma mulher que corresponda à descrição de vários lugares diferentes. Esta é uma chance de fazer os personagens explorarem as diferentes alas da cidade e aprenderem mais sobre Sigil. Algumas pessoas tentam enganá-los, exigindo pagamento e dando informações inúteis. Ao longo de sua caçada, eles deveriam ter vários desentendimentos com as outras facções caçando Brilho Dourado da Manhã.

Quando eles a encontrarem, os personagens dos jogadores terão que decidir o que fazer. Deveria ser entregue a Li, entregue a uma das facções, ou muito menos para administrar sua própria vida? Incentive os personagens dos jogadores a interpretar esse problema, talvez oferecendo diferentes recompensas para cada curso de ação.



NOVAS MAGIAS

BLOQUEIO SEGURO (Abjuração)

Magia divina de 4º círculo

Esfera: Refúgio

Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duração: 1 dia/nível

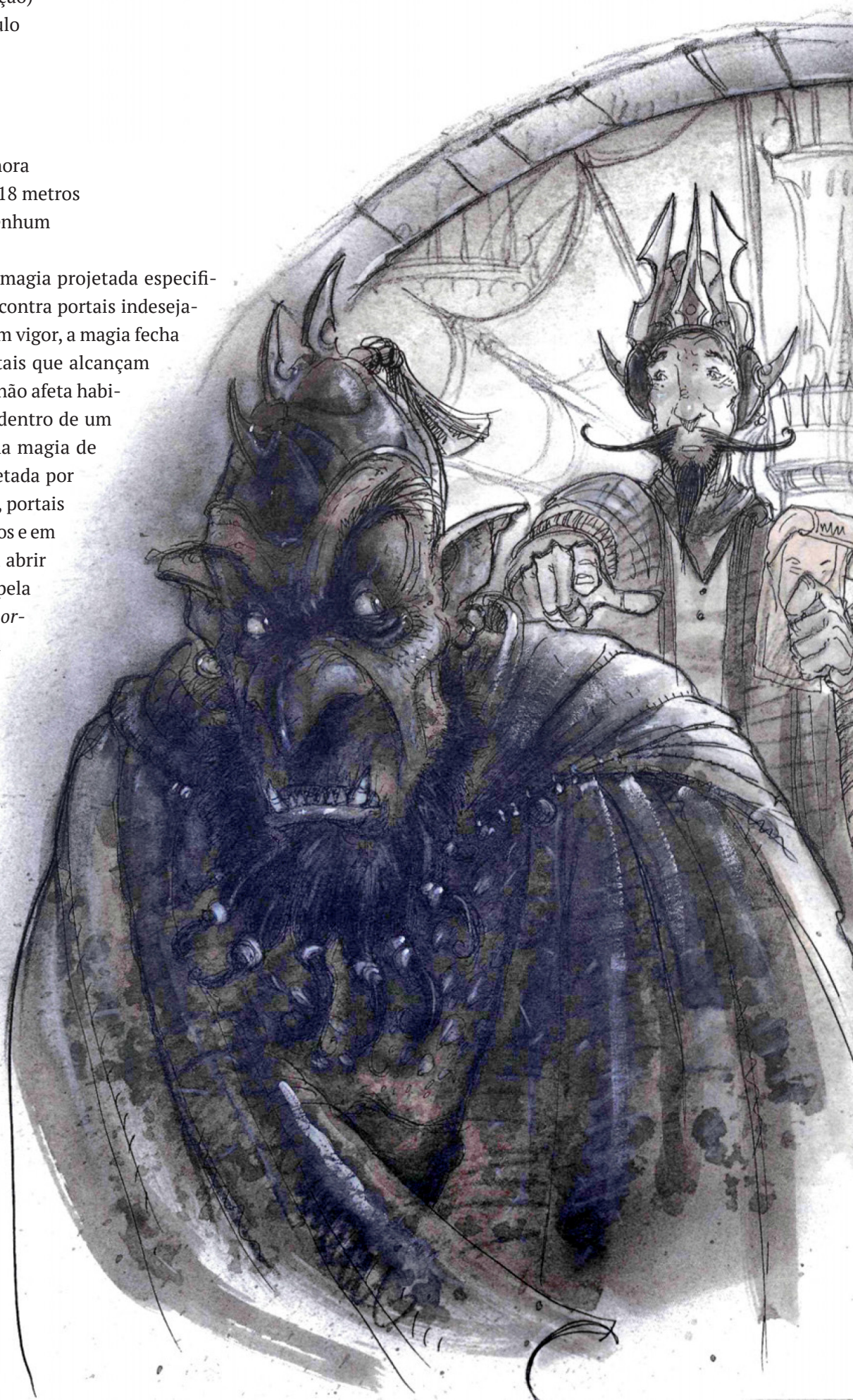
Tempo de execução: 1 hora

Área de efeito: Raio de 18 metros

Teste de resistência: Nenhum

Bloqueio Seguro é uma magia projetada especificamente para proteger contra portais indesejados. Enquanto estiver em vigor, a magia fecha todos os portões e portais que alcançam outros planos. A magia não afeta habilidades de movimento dentro de um único plano, então uma magia de *Teletransporte* não é afetada por esta magia. No entanto, portais permanentes, temporários e em movimento não podem abrir dentro da área afetada pela magia. Uma magia de *portal* não pode puxar uma criatura para dentro ou para fora da área afetada. Qualquer tentativa de usar qualquer um desses poderes resulta em falha automática — uma magia para esse efeito seria desperdiçada e uma carga de uma arma mágica seria perdida.

Quando lançado, *Bloqueio Seguro* se espalha em um raio do lançador até a extensão total de sua área de efeito. Não é possível excluir portais nesta área; tudo é afetado igualmente.



O efeito também não pode ser rebaixado, mesmo pelo lançador, sem o uso de *Dissipar Magia*. Uma vez lançada, a área não se move — embora originalmente centrada no sacerdote, ela não o segue mais tarde.

O componente material para esta magia é uma chave de cristal que deve ser quebrada quando a magia é conjurada.

SENTIDO DE DOBRA (Adivinhação)

Magia arcana de 2º nível

Alcance: Toque

Componente: V, S

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de execução: 3

Área de efeito: 18 metros

Teste de resistência: Especial

Para que alguns personagens, particularmente os primavos, usem os portões que pontilham os planos, eles devem ser capazes de encontrá-los. Assim, um mago desconhecido criou o *Sentido de Dobra*, uma magia que encontra e analisa os portões e portais dos planos. Quando conjurada, a magia permite que a pessoa tenha poderes para sentir qualquer portão ou portal, ativo ou não, ao longo de um caminho de 18 metros, à frente. Olhando em uma única direção (em um círculo completo) leva uma rodada completa, a pessoa pode mudar de direção durante a procura. No entanto, eles não podem se mover de qualquer outra maneira sem interromper a magia; concentração total é necessária.

Uma vez que um portal é detectado, a pessoa afetada pode tentar deduzir onde a outra extremidade descarrega e a chave necessária para usar o portal, se houver. Cada informação requer um teste de resistência separado e, se um deles falhar, nada mais pode ser aprendido sobre esse portal. O jogador pode indicar qual pergunta será feita primeiro. Se o personagem do jogador realmente viu o portal em operação, um bônus de +2 é aplicado ao teste.



CONHECENDO A GÍRIA

A essa altura, um pobre miserável poderia ter enlouquecido por causa de toda a bagunça em que se meteu, e talvez esteja se perguntando se ele é apenas um cabeça-oca enquanto tenta lê-lo. Bem, há uma sombra que qualquer aspirante pode dominar, e logo ele estará sacudindo sua caixa de ossos como um sangue adequado. Ora, ele será capaz de dar a toada a um notório e dizer a um cavaleiro da esquiva para picar.

Hã?

Os leitores que chegaram até aqui sem dúvida perceberam a gíria usada em todo o material de PLANESCAPE. Pode ser divertido ler, mas às vezes pode ficar confuso. O que é apresentado abaixo é um glossário de todas essas expressões e termos estranhos que surgem ao longo do texto.

Há mais do que isso, no entanto. A “voz” do cenário de PLANESCAPE é única e faz parte do que define o tom das aventuras. Para aproveitar ao máximo o cenário de campanha de PLANESCAPE, o Mestre deve realmente usar essas expressões com seus jogadores. Isso fará o mundo ganhar vida para eles. Afinal de contas, mandar os prócers furiosos dizerem, “Há um ladrão barulhento que eu quero esfolar ou inserir no registro” é muito mais colorido do que apenas “quero que você pegue esse ladrão vivo ou morto”. Para ajudar os Mestres a se acostumarem a usar isso, o glossário também tenta mostrar quando e como usar esses termos para obter o melhor efeito.

Primeiro, porém, uma nota. Muita gíria colorida em uma única frase vai soar bobo — como o primeiro parágrafo desta seção. O Mestre não precisa usar todos esses termos em todas as oportunidades possíveis. Ele não precisa usar nenhum deles se achar que eles são idiotas. Use o que soa natural e não force o resto. Sinta-se à vontade para adicionar novos termos e expandir os antigos.

Para aqueles que querem expandir o vocabulário do PLANESCAPE, aqui vai uma dica para ajudar a manter o tom focado. Muitos dos termos aqui vieram da gíria extremamente colorida de ladrões, vigaristas e mendigos nos séculos XVI, XVII e XVIII. Naturalmente, nem todo termo possível foi usado. A maioria é muito críptica para os ouvidos modernos e os tempos modernos — palavras como mentecapto, brigão de abate, lei da farsa e coisas piores. Escolha termos que pareçam um pouco estranhos e antiquados, mas que ainda tenham uma vantagem para eles. Se é uma frase histórica, não tenha medo de distorcer o significado ou o modo como é usado.

PALERMA (ADDLE-COVE). Uma maneira não particularmente amigável de chamar alguém de idiota, como em “Você ouviu o que aquele palerma queria que fizéssemos?”.

SOSSEGA (BAR THAT). Uma maneira quase educada de dizer “cale a boca” ou “não fale sobre isso”. É rápido e direto ao ponto, e pode ser usado como um aviso: “Sossega, Jannos, há Falecidos lá”.

DEMENTE (BARMIES). Os loucos, especialmente aqueles em Sigil, que foram “tocados” pela grandeza impossível dos planos.

VÂNDALO (BASHER). Uma referência neutra a uma pessoa, geralmente um bandido ou lutador.

PARVO (BERK). Um tolo, especialmente um que se meteu em confusão quando deveria saber melhor.

PRÓCER (FACTOL). Líder de uma facção.

GAIOLA (BIRDCAGE). Uma cela ou qualquer coisa que se compare a ela.

DESOLADO (BLEAKER). Uma facção, um desses membros indiferentes da Cabala Desolada.

GARGALO (BLINDS). Os becos sem saída dos labirintos também significam qualquer coisa impossível ou sem esperança, como em “Ele acertará o gargalo se ele tentar mentir para o prócer”.

SANGUE (BLOOD). Qualquer pessoa que seja especialista, sábio ou profissional em seu trabalho. Um gladiador campeão pode ser um sangue, como um feiticeiro experiente. Chamar alguém de sangue é uma marca de alto respeito.

TRETA (BOB). O negócio de enganar alguém, seja em dinheiro, honra ou confiança. Um bom guia para Sigil vai avisar um aspirado quando alguém estiver tretando com ele. Os ladrões se gabam de que “tretaram algum cabeça-oca na rua”.

CAIXA DE OSSOS (BONE-BOX). A boca, nomeada por causa de seus dentes, presas ou o que for. “Pare de sacudir sua caixa de ossos”, está dizendo a um parvo para parar com as ameaças ou se gabar.

PUNGA (BUB). Bebida, vinho ou cerveja que geralmente é ruim e barata.

PUNGADO (BUBBER). Um bêbado, especialmente se ele ou ela caiu em tempos difíceis. Pungados não recebem qualquer simpatia da maioria das pessoas em Sigil.

BURGO (BURG). Qualquer cidade menor que Sigil, seja em tamanho ou espírito — pelo menos é assim que as pessoas de Sigil a veem. Outros indivíduos nem sempre concordam.

JAULA (CAGE, THE). Este é um apelido comum para Sigil, usado pelos locais. Ele vem de gaiola (veja acima), então é um julgamento muito duro sobre o lugar.

MORADA (CASE). A casa ou lugar onde mora um aspirado.

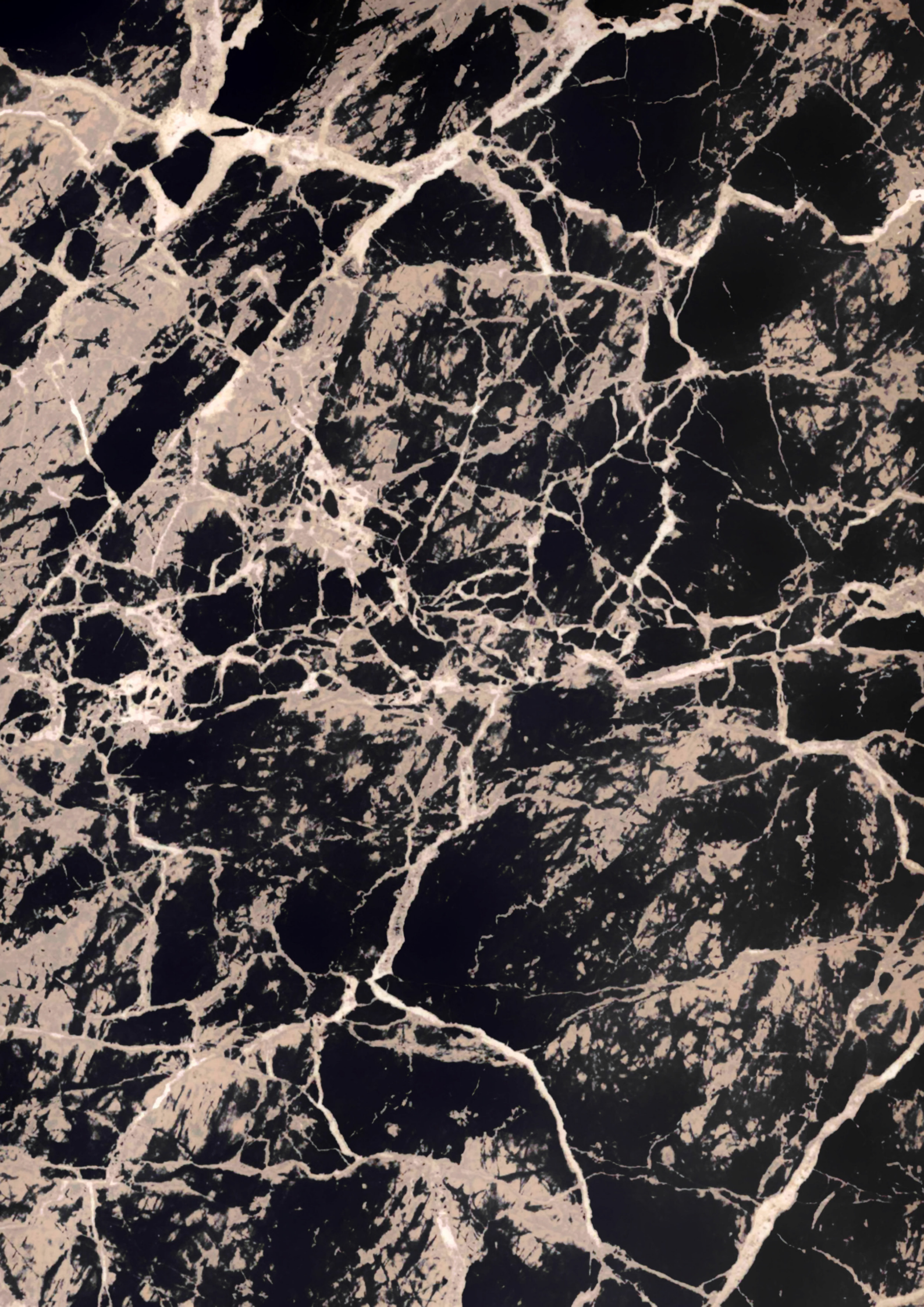
DESCONEXOS (CHAOSMEN). Um apelido para os Seguidores do Caos. Ele faz um bom trabalho ao descrever seu ponto de vista.

CIFRÁRIO (CIPHER). Um apelido da facção da Ordem Transcendente, porque a maioria das pessoas não sabe do que estão falando.

TROUXA (CLUELESS). As pessoas que simplesmente não entendem, geralmente são primevos. Chame um planar disso e é provável que haja uma briga.

TOADA (CHANT, THE). Uma expressão que significa notícias, fofocas locais, os fatos, os rumores ou qualquer outra coisa sobre o que está acontecendo. “Qual é a toada?” é uma maneira de perguntar as informações mais

- recentes que um vândalo ouviu.
- NEGOCIATA (CROSS-TRADE).** O negócio de ladrões, ou qualquer outra coisa ilegal ou obscura. “Uma escória de negociata” é um ladrão que provavelmente irritou os Impiedosos.
- ASPIRADO (CUTTER).** Um termo que se refere a qualquer pessoa, homem ou mulher, que uma pessoa deseja. Isso sugere certa quantidade de desenvoltura ou ousadia, e por isso é muito melhor do que chamar alguém de parvo.
- SOMBRA (DARK).** Tudo o que é secreto é considerado sombra. “Aqui está a sombra”, é uma maneira de dizer “eu tenho um segredo e vou compartilhar com você”.
- FALECIDOS (DUSTMEN).** Uma das facções de Sigil. Eles acreditam que todo mundo está morto. Veja o Guia do Jogador para os Planos para mais informações.
- PREDESTINADOS (FATED, THE).** Uma facção dos planos que sustenta que, se eles têm algo, é porque pertence a eles. Isso nem sempre é bom para os outros.
- FLOREIO (GARNISH).** Um suborno, como em “Dê ao funcionário mesquinho e irritante um floreio e ele vai embora”.
- DAR A CHACOTA (GIVE ‘EM THE LAUGH).** Fugir ou escorregar pelas garras de alguém. Roubar a casa de um tanar’ri e não ser pego estará dando a ele a chacota.
- DAR O NÓ (GIVE THE ROPE).** O que acontece com criminosos condenados que não conseguem dar a chacota na lei. Geralmente os ladrões são os únicos que usam esse termo.
- PRIMOROSOS (PRIMOROSOS).** Uma facção dos planos que acredita que todos têm a chance de ser um poder.
- GVVNER (GVVNER).** Uma facção em Sigil que acredita que conhecer as leis físicas dará poder sobre tudo. Não é o tipo de gente com quem se discute lógica.
- HARMONIUM (HARMONIUM).** Uma facção dos planos. “Faça do nosso jeito ou de jeito nenhum”, poderia ser o seu slogan.
- NOTÓRIO (NOTÓRIO).** Isso é o que todos — homens, mulheres ou coisas — em Sigil almeja ser: alguém com dinheiro e influência. Os prócers são automaticamente considerados notórios. Não é formal chamar a si mesmo disso; é uma frase que os outros dão.
- SOBERANOS (INDEPS).** Uma facção dos planos cujos membros vivem suas vidas como quiserem, sem fidelidade aos outros. Algumas pessoas acham que isso os torna indignos de confiança, mas são muito úteis como mercenários.
- TROCO (JINK).** O objetivo dos pobres: dinheiro ou moedas. “Isso vai trazer muito toco!” para um floreio um pouco caro.
- PARDIEIRO (KIP).** Qualquer lugar em que um aspirado pode colocar os pés e dormir por uma noite, especialmente as casas falidas no Cortiço ou em outro lugar. Proprietários de boas estalagens ficam chateados se um colega chamar o lugar deles de pardieiro.
- CAVALEIRO DA SQUINA ou CAVALEIRO DA NEGOCIATA (KNIGHT OF THE POST or KNIGHT OF THE CROSS-TRADE).** Um ladrão, trapaceiro e mentiroso — claramente não é um elogio, a menos, é claro, que seja o que o vândalo queira ser.
- ÁRVORE SEM FOLHAS (LEAFLESS TREE).** A força, que é onde alguns parvos acabam depois de terem sido esfolados.
- CABEÇA-OCA (LEATHERHEAD).** Um idiota, um sujeito chato ou estúpido. Use-o para chamar alguém de idiota.
- PERDIDO (LOST).** Morto. “Ele se perdeu” significa que ele não voltará sem ressurreição.
- OS PERDIDOS (LOST, THE).** Uma facção nos planos, apropriadamente chamada de Athar. Seus membros sustentam que não existem verdadeiros poderes. Os sacerdotes locais gostariam de vê-los se perderem, como o significado acima.
- LABIRINTOS (MAZES, THE).** As pequenas armadilhas desagradáveis que a Donzela da Dor cria para possíveis ditadores. Também veio a significar qualquer punição particularmente bem merecida, como em “É o Labirinto para ele e não posso dizer que sinto muito”.
- IMPIEDOSOS (MERCYKILLERS).** Uma facção dos planos que acredita que há uma justiça absoluta.
- MÚSICA (MUSIC).** Um preço que um aspirante geralmente não quer pagar, mas tem que pagar de qualquer maneira. “Pague a música ou você nunca encontrará o caminho para fora daqui”.
- FORA DE ALCANCE (OUT-OF-TOUCH).** Fora dos planos externos. Um indivíduo que está no Plano Elemental da Água está “fora de alcance”. Este vernáculo vem de Sigil, que é considerado o centro do multiverso por aqueles que adotaram esta frase.
- FORA DA CIDADE (OUT-OF-TOWN).** Como a frase acima, esta é usada pelos sigilianos para descrever um indivíduo que está nas Terras de Fora.
- CASCA (PEEL).** Uma fraude, trapaça ou truque é uma casca. É frequentemente usado como um verbo. Descascar um tanar’ri geralmente é uma má ideia.
- CASCUDO (PEERY).** Suspeito e em guarda. Que vândalo deve ser se ele acha que vai ser descascado.
- PIQUE ISSO (PIKE IT).** Uma frase útil para todos os fins, como em “Pegue uma vara curta e pique, pungado”.
- INSIRA NO REGISTRO (PUT IN THE DEAD-BOOK).** Morto. Algumas pessoas têm outros “insira no registro”.
- ESFOLADO (SCRAGGED).** Preso ou apanhado.
- SENSITIVOS (SENSATE).** Apelido para a Sociedade da Sensação, uma facção. Seus membros acreditam que a vida precisa ser experimentada para ser entendida.
- SIGNATÁRIOS (SIGNERS).** Um apelido de facção para o Sinal Único. Seus membros imaginam que todos são o centro de seu próprio universo.
- MISERÁVEL (MISERÁVEL).** Uma alma infeliz ou pobre. Use-o para mostrar simpatia por um aspirante azarado ou use-o sarcasticamente para aqueles que se metem em confusão.
- VIRA CASACA (TURN STAG).** Trair alguém ou usar traição. Dizer “ele virou a casaca” é a pior coisa que pode ser dita sobre um aspirante.



ESTE LIVRO FOI ESCRITO ESPECIFICAMENTE PARA O MESTRE. NO INTERIOR, A INCRÍVEL CIDADE DE SIGIL É DESCRITA, ASSIM COMO TODOS OS QUARTÉIS GERAIS DAS FACÇÕES LOCALIZADAS LÁ DENTRO. AS TERRAS DE FORA, O PLANO EM TORNO DE SIGIL, TAMBÉM É EXPLORADO, COM TODOS OS SEUS REINOS E PORTÕES PARA O GRANDE ANEL ALÉM.

POR FIM, AVENTURAS DE INÍCIO RÁPIDO, NOVAS MAGIAS E UM GLOSSÁRIO DA GÍRIA PLANAR DÃO AO MESTRE TODAS AS INFORMAÇÕES NECESSÁRIAS PARA EXECUTAR UMA CAMPANHA NOS PLANOS.

