Old Dragon COMPATÍVEL

GUIA DE SOBREVIVÊNCIA NOS PLANOS PARA OD2

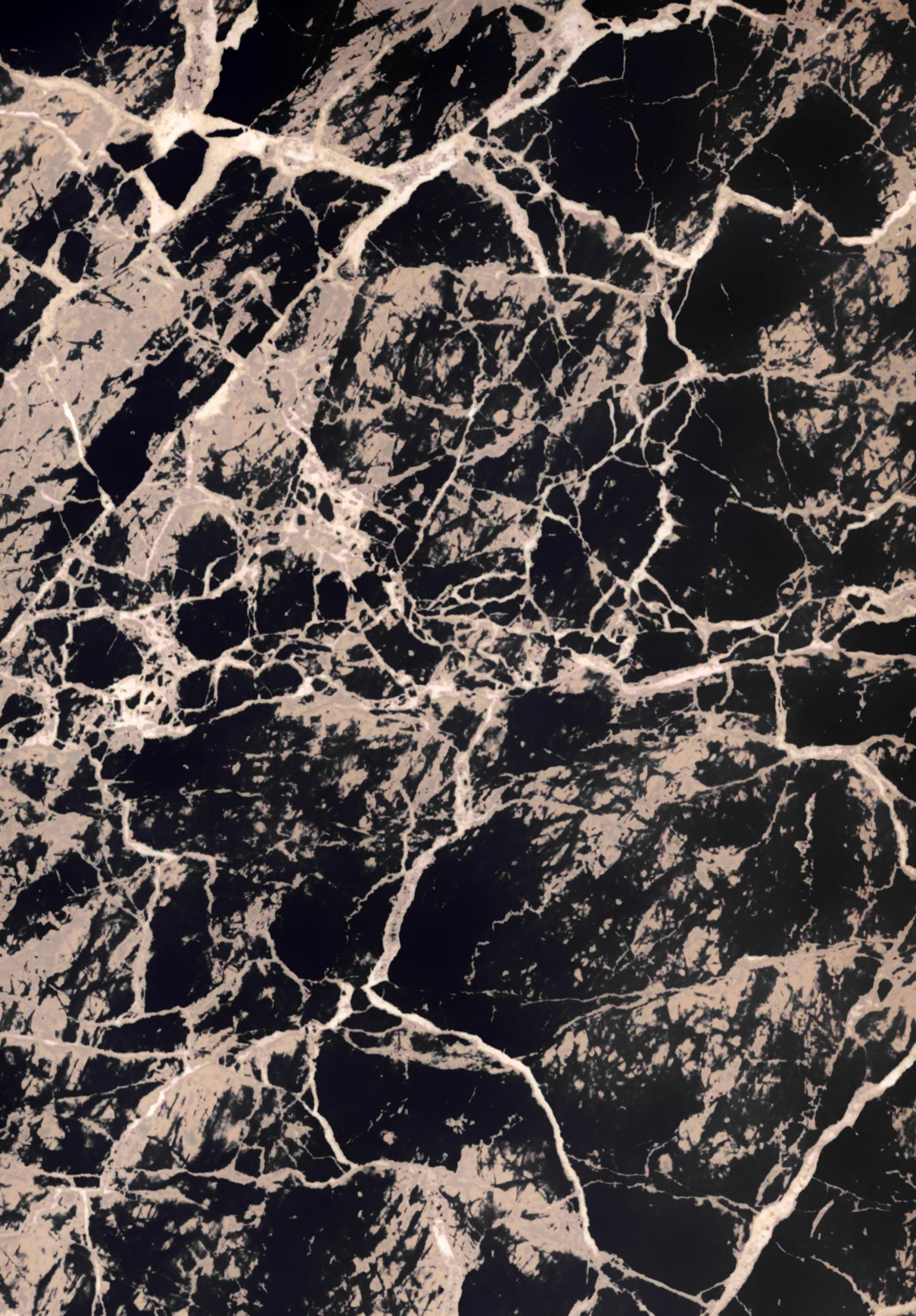
UM GUIA PARA AS CAMPANHAS AMBIENTADAS EM PLANESCAPE



PLANESCAPE™

CENÁRIO DE CAMPANHA

ADAPTADO POR RANGEL SARDINHA



GUIA DE SOBREVIVENCIA NOS PLANOS PARA OD2

PREFÁCIO.....1

PARTE I - GUIA DO JOGADOR.....2

PARTE II - GUIA DO MESTRE.....36

PARTE III - SIGIL E ALÉM.....100

PARTE IV - SUPLEMENTO DE MONSTROS...199

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 Wiliams, Michele Carter, Bill Slavicsek
Revisão de projeto: Brian Kowal
Tradução PT-BR: Castellani ✦ Diagramação PT-BR: Paulo César
Adaptação para OD2: Rangel Sardinha

Old Dragon 2a Edição © 2023 da Buró Editora está licenciado sob CC BY-SA 4.0 e é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson. Para ver uma cópia desta licença, visite http://creativecommons.org/ licenses/by-sa/4.0/.



PREFÁCIO

Depois do sucesso que foi a adaptação de Dark Sun e Ravenloft para o Old Dragon 2, fiquei ainda inquieto para trazer outros cenários que já existem pela TSR para a cena de OSR que temos no RPG nacional.

Agora chegou a vez de um cenário complexo, cheios de intrigas e política, além da confusão gerada pelos múltiplos planos de existência. Eis Planescape, um cenário diverso e talvez o mais rico de todos os cenários da TSR, permitindo interligar os diversos mundos.

A adaptação de Planescape para um RPG OSR como o Old Dragon 2 proporciona uma experiência única e atmosférica, combinando o estilo clássico de jogos de interpretação de papel com a ambientação diversa, trazendo a informação planar para nossas mesas de jogos.

Em Old Dragon 2, a ênfase na simplicidade e na narrativa permite que a essência de Planescape seja preservada, mantendo o foco nas escolhas dos jogadores e na construção de histórias cativantes.

Planescape tem muitas características referentes ao uso da magia, toda a mecânica usada em AD&D tem um sabor muito especial que seria impossível de se utilizar com o conjunto de regras do LB1.

Para que isso fosse possível, trabalhei em cima dos Tomos da Magia Arcana e Divina, permitindo que a mecânica da magia seja usada em toda a plenitude para aqueles que ousarem a superar os limites do sistema. Os tomos da magia podem ser encontrados no Covil do Velho Dragão: https://covil.karlz.com.br/. Seu uso é recomendado neste cenário.

Outra alteração recomenda é com relação ao alinhamento, para que seja aproveitao é necessário adicionar a tendência boa, neutra e má ao alinhamento. Isso permite que um personagem caótico seja bom, como Robin Hood, e um ordeiro seja mal, como Drácula, ou mais ainda, Strahd von Zarovich.

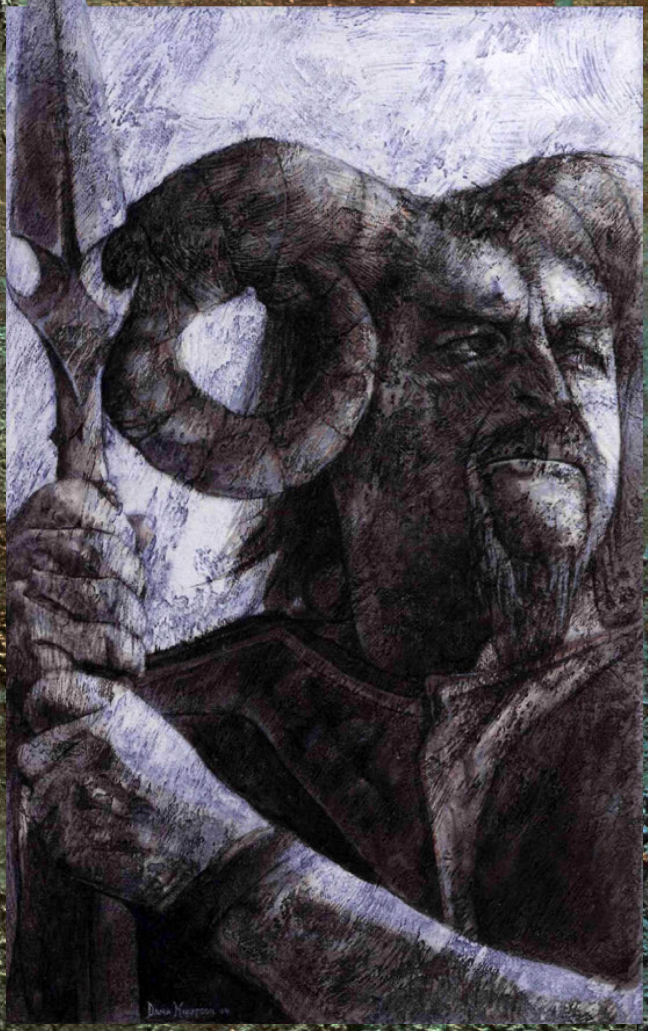
Tenho alguns agradecimentos a fazer: primeiro ao Castellani pela tradução desse tesouro, ao Paulo César do Cemitério dos Dragões pelo trabalho primoroso de reproduzir a diagramação original que mantive nesse livro, uma obra de arte que deve ser preservada.

Queria agradecer também a toda a comunidade do OD2 que tem sido incrível, ao Caio Karl Fritz do Covil do Dragão pelo suporte digital para hospedar essa e outras empreitadas e a meu filho que me devolveu a capacidade de imaginar outros mundos.

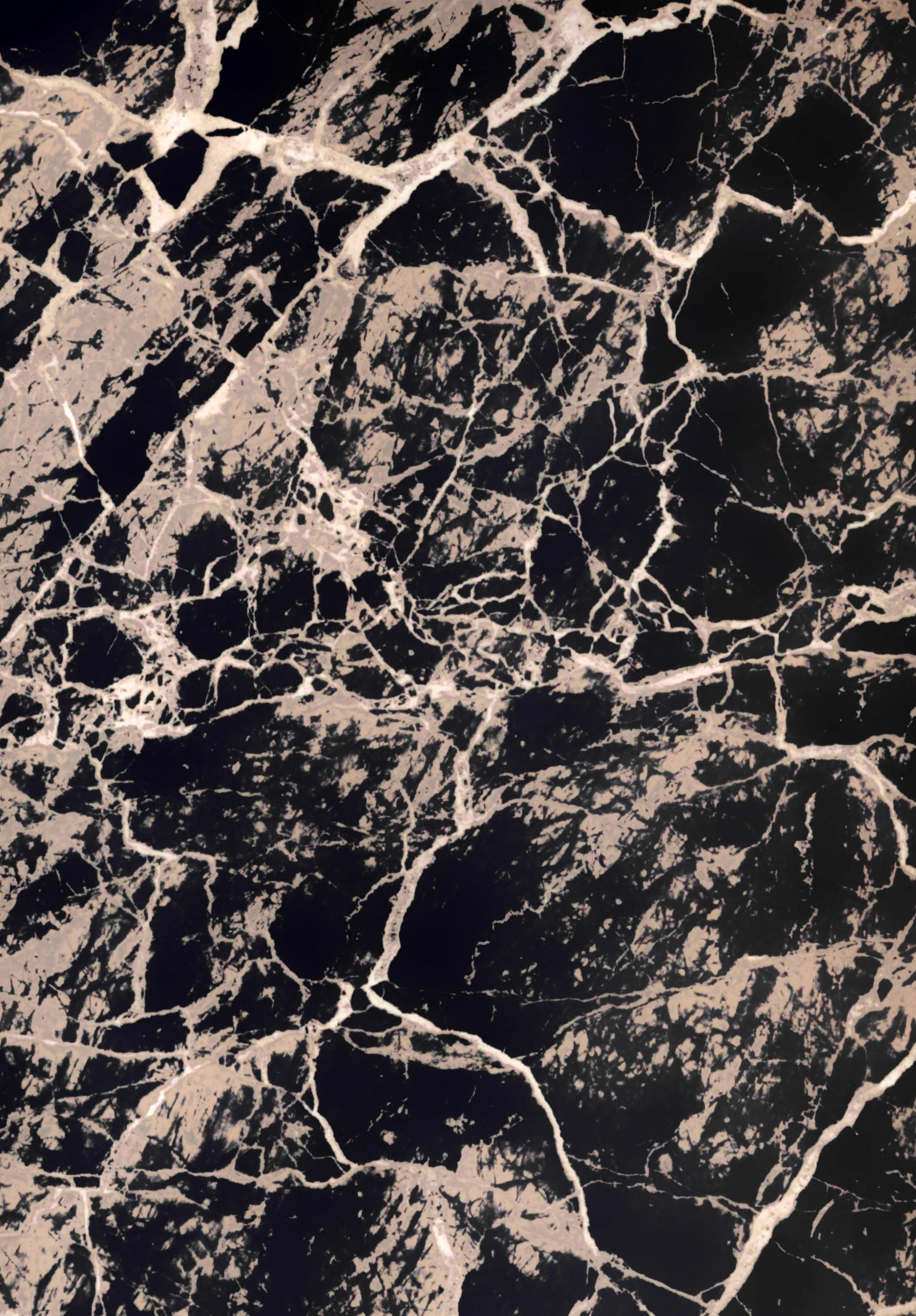
Bem vindo aos Planos.

Rangel Sardinha

PARTE I



Guia do Jogador para os Planos



GUIA DO JOGADOR PARA OS PLANOS

ÍNDICE

Bem Vindo aos Planos 5
O Que é o Que e Onde Estão? 6
O Centro do Multiverso 7
A Unidade dos Anéis 7
A Regra de Três 7
O Grande Design 7
O Plano Material Primário 7
Os Planos Interiores 8
Os Planos Exteriores 8
Os Caminhos Entre os Planos 9
O Plano Etéreo 9
O Plano Astral 9
As Terras de Fora 10
Sigil 10
Habitantes dos Planos 11
Primevos 11
Planares 11
Postulantes 12
Proclamados 13
Poderes 13
Criando um Personagem 13
Raças para Personagens 14
Baritauro 14
Githzerai 15
Tiferino 15
Classes de Personagens 16
Facções dos Planos 17
Os Athar 19
Os Crentes da Criação 20
A Cabala Desolada 21
Patrulha da perdição 22
Os Falecidos 23
Os Predestinados 24
A Fraternidade da Ordem 25
A Liga Livre 26
Os Hamonium 27
Os Impiedosos 28
A Liga Revolucionária 29
O Sinal Único 30
A Socierdade da Sensação 31
A Ordem Transcedente 32
Os Seguidores do Caos 33
Os Forasteiros 34
Benefícios Gerais da Facção 35

CRÉDITOS

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

BEM VINDO AOS PLANOS

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

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

Sigil: a cidade dos portais.

Esta cidade é a porta de entrada para tudo e em todos os lugares que importam. Adentrar um portal e entrar nas salas de Ysgard, ou por sua vez num determinado beco e descobrir o Abismo.

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

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

Não é surpresa que todos os que estão lá fora querem entrar em Sigil! A Jaula seria uma pérola para qualquer príncipe tanar'ri ou senhor baatezu. Claro, alguns maiorais tentaram invadir a cidade, mas Sigil não está sem suas defesas. Aquela gaiola tem mais maneiras de fechar seus portais do que as pessoas conhecem. Então há os Labirintos, pequenos lugares desagradáveis de Sigil para pretensos ditadores. Aqueles que são pegos são estúpidos, pobres parvos — às vezes eles gritam tanto que um indivíduo mal consegue aguentar.

Mas há muito mais lá fora do que apenas Sigil. Saia da cidade e há os próprios planos: o trono dos deuses, o campo de batalha da eterna Guerra de Sangue e lar de mais horrores e maravilhas do que nunca existiram em qualquer mundo primário. Há cruzadas, façanhas, tesouros e mistérios para manter um bando de aventureiros ocupados por séculos vindouros (embora por que um indivíduo gostaria de ir a alguns desses lugares estão além do raciocínio). De qualquer forma, tudo o que precisamos é da porta certa, então siga em frente!

ENTÃO VOCÊ CONSEGUIU CHEGAR, NÉ? E AGORA VOCÊ SE ACHA DURÃO PORQUE PODE LANÇAR ALGUMAS MAGIAS E VOAR POR AÍ NO SEU CORDÃO DE PRATA? BEM, EU TENHO ALGO A LHE DIZER, SEU PARVO. EU VIVO AQUI E JÁ NASCI DURÃO. ENTÃO, POR QUE VOCÊ SIMPLESMENTE NÃO VOA DE VOLTA PARA CASA?

— TAVIS, O SAQUEADOR, SAUDANDO A UM VIAJANTE ASTRAL EM SIGIL

TUDO DEPENDE DE
ONDE VOCÊ FICAR.
— MARAT-THON, SIGNATÁRIO

O QUE É O QUE E ONDE ESTÃO?

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

Planos são imensos e infinitos, em todo caso eles são apenas chamados planos, ou estão limitados por fronteiras definidas sendo chamados semiplanos. O número exato de planos é desconhecido e provavelmente infinito, e viajantes planares sabem de apenas três principais categorias: o Plano Material Primário, os Planos Interiores e os Planos Exteriores . Ainda assim, esses três têm espaço mais do que suficiente para um grande número de planos diferentes.

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

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

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



O CENTRO DO MULTIVERSO

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



nhecidos pelos planares como trouxas (veja a página 34). Membros de uma facção chamada Signatários (veja a página 30) podem argumentar de outra forma, mas pessoas inteligentes dizem que não há nenhum centro específico para o multiverso planar. Em vez disso, tudo depende de onde você está. Pessoas em Sigil verão a Cidade dos Portais como o centro do multiverso, pessoas no Plano Material Primário dirão que seus próprios mundos são o centro do universo, e um efreet irá gabar de que a Cidade de Bronze é o centro de tudo. A coisa é, talvez eles estejam todos certos e talvez estejam todos errados.

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

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

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

A UNIDADE DOS ANÉIS

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

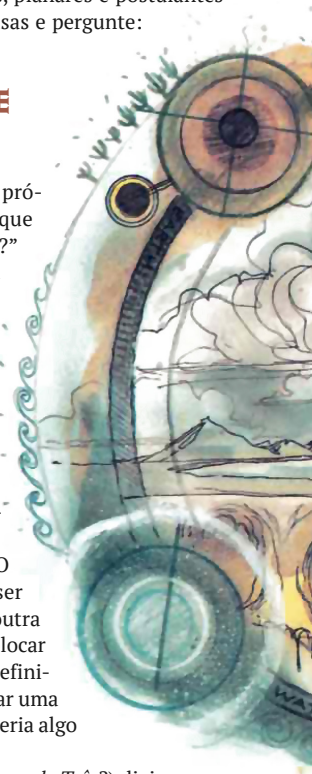
Nos Planos Exteriores, a *Grande Estrada* é a borda do anel, e todos os planos são suas pedras preciosas. Seguindo a Grande Estrada, Mecânus leva até Aqueronte, Aqueronte leva a Baator, Baator leva a Gehenna, e assim por diante. Ao seguir a estrada, a ordem nunca muda.

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

A REGRA DE TRÊS

"Coisas, boas vêm em três", dizem eles. Bem, então faça coisas ruins. De qualquer maneira, o número 3 é importante — alguns dizem que tem poder. Coisas fora daqui tendem a acontecer em três, como Material Primário, Planos Interiores e Exteriores; Bem, Mal e Neutralidade; Ordem, Caos e Neutralidade; até primevos, planares e postulantes (veja página 7). Veja duas coisas e pergunte: "Onde está a terceira?"

O GRANDE DESIGN



Certo, filosofia suficiente. A próxima pergunta é: "Como é que todo o multiverso se encaixa?" Bem, isso depende de quem é questionado. Um *Desolado* (veja página 21) vai dizer que não é nenhum esquema, enquanto um *Primoroso* (veja página 20) dirá algo sobre as glórias celestiais e similares. Nenhum deles responderá a questão diretamente. Talvez a melhor coisa a fazer é procurar um forte dos *Guvners* (veja página 25) e perguntar-lhes. (O fato é, da sua resposta não ser melhor do que de qualquer outra pessoa, mas eles gostam de colocar as coisas em categorias bem definidas, e , pelo menos, que vai dar uma clara imagem). Sua resposta seria algo como isto:

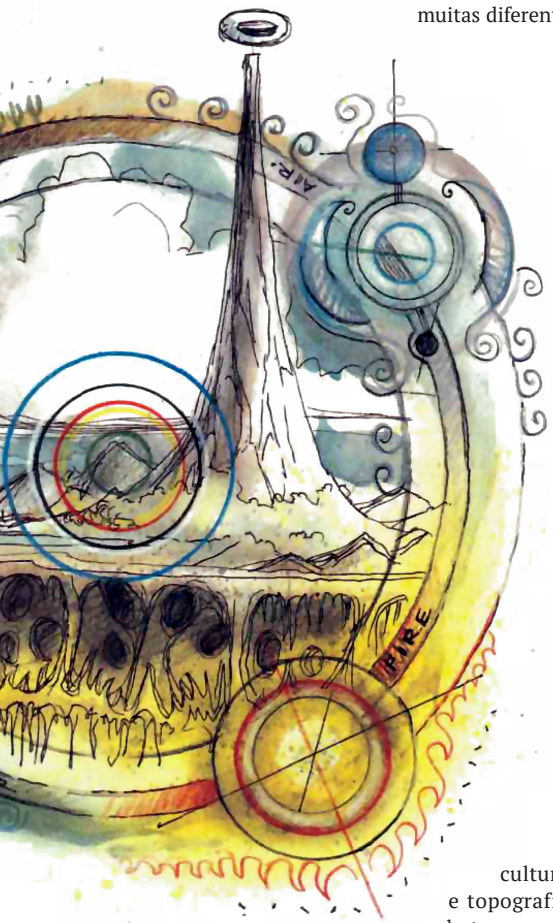
Há três (lembra-se da *Regra de Três*?) divisões básicas do multiverso: o Plano Material Primário, os Planos Interiores e os Planos Exteriores. Embora eles estejam todos conectados a cada outro em uma variedade de maneiras, é mais fácil imaginá-los separados uns dos outros.

O PLANO MATERIAL PRIMÁRIO

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

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

Alguns dos os mais conhecidos mundos no Plano Material Primário são Toril com suas Lágrimas de Selune e Krynn com suas três luas e suas estrelas desaparecidas. Aqueles e todos os outros são únicos lugares com muitas diferentes



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

OS PLANOS INTERIORES

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

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

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

OS PLANOS EXTERIORES

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

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

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

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

ESTÉRIL? SIM, MAS NINGUÉM CRUZA O VAZIO DE PRATA SEM O NOSSO CONHECIMENTO.

— SIVISK IMCHAL, GITHYANKI



res do Bem, os Planos Inferiores do Mal e os Planos Limites de Neutralidade. Aqui está um bom conselho: os Planos Inferiores são o local da sempre furiosa *Guerra Sangrenta*, o anárquico conflito que está se alastrando para a eternidade entre os tanar'ri e os baatezu. Eles não são lugares onde um tolo possa passar através e sair vivo.

OS CAMINHOS ENTRE OS PLANOS

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

O PLANO ETÉREO

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



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

O PLANO ASTRAL

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

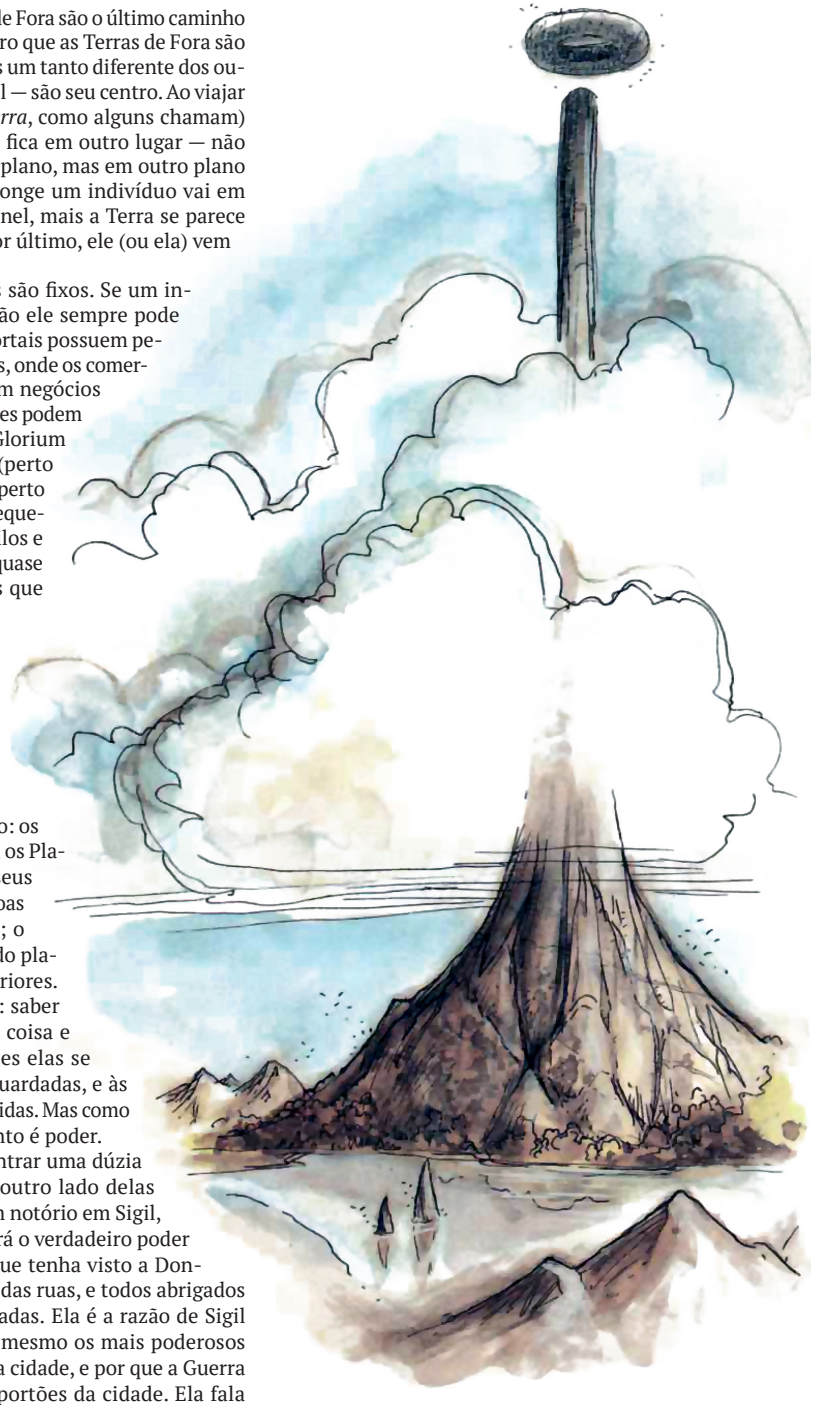
Algumas pessoas dizem que viajar no Plano Astral é o mais difícil de todos. A maioria desses seres são primevos, que têm de lidar com cordões de prata para amarrá-los em seus corpos deixados no Primário. Planares não tem esse problema, é claro, mas isso ainda não torna mais fácil a travessia dos limites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

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

AS TERRAS DE FORA

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

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



SIGIL

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

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

HABITANTES DOS PLANOS

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

PRIMEVOS

"Primevos" é uma maneira educada de nomeá-los — com mais frequência, eles são chamados de *Forasteiros* ou *Trouxas* (veja página 34). Os primevos são viajantes mortais nascidos em qualquer mundo no Plano Material Primário que, desde então, se aventuraram além de seu estreito reino. Eles são geralmente humanos, elfos, anões e coisas do gênero, mas não seja rápido demais para rotular alguém como primevo ou qualquer outra coisa. (Ai do parvo que chamar um githzerai de primevo!) A maioria dos primevos são apenas visitantes em jornada pelos planos por algum determinado propósito, mas alguns são aventureiros que já criaram mercados permanentes nos planos, na maioria das vezes em Sigil. Uns poucos privilegiados colonos são encontrados espalhados pelos Planos Exteriores (principalmente nos alcances superiores), e arcanos primevos gostam de criar semiplanos no Etéreo, mas não é muito comum.

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

ÁGUAS PROFUNDAS? NUNCA OUVIU FALAR.
— PRÓCER PENTAR, PATRULHA DA PERDIÇÃO

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

MECÂNUS? MINHA CASA. É UM ÓTIMO LUGAR — TODO MUNDO SABE QUAL É O SEU PAPEL.
— PRÓCER HASHKAR, GUVNER

PLANARES

A maioria das pessoas fora daqui são planares, nascidos e criados nos planos. Planares não são todos monstros horríveis ou algo assim; isso é um erro que algum primevo novato podem acabar fazendo. Planares

incluem todos os tipos de pessoas: os seres humanos, meio-elfos, githzerai, e outros do tipo, em adição a alguns mais exóticos. Um pensamento digno de um primevo é de que alguns humanos e meio-elfos não podem ser nativos dos Planos Exteriores. Alguns primevos pensam que suas raças são exclusivas do Plano Material Primário. Bem, talvez isso seja de onde os seres humanos e meio-elfos vieram primeiro, mas essas pessoas vêm vivendo em cidades e vilas daqui por milênios. De volta ao começo, os seres humanos eram provavelmente desconhecidos aqui, mas com o tempo os perdidos, os curiosos, os exilados, ou os azarados fizeram suas próprias casas aqui nos planos.

Na superfície, deve ser bem fácil diferenciar um primevo de um planar, mas não é. Um humano — primevo ou planar — parece com um humano. Um indivíduo pode conversar com eles e conhece-los para ter certeza de quem eles são, o que é outra boa razão para trata-los com respeito. Com outros é muito fácil de dizer; um githzerai, baritauro, ou tiferino muito fácil para marcar (mas deve ser respeitoso com eles, também).

Planares tem poderes que os fazem diferente de primevos. É parte de seu sangue extradimensional, algo que apenas aparece quando se é nascido de uma parte dos cosmos infinitos. Planares não possuem um cordão de prata, o fio mágico que amarra um primevo de volta para o seu corpo no mundo material. Os planares também possuem o poder de ver os portões entre os planos. (Claro, estes pontos de cruzamento são limitados a determinados locais. Um planar não pode apenas "ir-se" para o Plano Astral de qualquer lugar. Ele faz uma jornada até onde uma porta está.) Essas malhas entre os planos são claras para qualquer planar. Um primevo não vê nada, mas um planar vê o contorno brilhante de um portal.

Os planares também tem suas fraquezas. Eles são, na verdade, extraplanares e sofrem de coisas como *Proteção Contra o Mal*, *Palavra Sagrada*, e *Requisição*. Quase tão ruim, planares podem ser transportados para fora do Plano Material Primário sem aviso prévio por *Convocar Criaturas* e similares.

POSTULANTES

A maioria dos indivíduos nos planos são postulantes, que são espíritos de primevos e planares cujos corpos foram reformados no plano correspondente a sua tendência ou devoção anteriores. Um postulante mantém os maneirismos, discursos, até mesmo interesses gerais de seu eu, mas todas as memórias do passado são apagadas completamente. Na melhor das hipóteses, um postulante tem uma lembrança sombria de uma vida anterior, mas pouco ou nada útil pode ser aprendido com essas imagens fugazes. Postulantes possuem principalmente o desejo de atingir alguma união derradeira com os poderes de seu plano. Isso pode ser feito por realizar boas obras, contemplação serena, fé verdadeira, ou vil notoriedade, dependendo da tendência do postulante.

Postulantes odeiam deixar seu plano natal, como a "morte" no lado de fora

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

Postulantes nunca são personagens dos jogadores, mas eles muitas vezes aparecem como 0 ou 1º nível de PdMs. Eles não podem ganhar níveis adicionais ou habilidades a menos que sejam elevados ao posto de proclamados. Em uma campanha de Planescape, os postulantes preenchem os papéis desempenhados pelos plebeus nos mundos materiais primários: senhorios, noivos, espiões, fazendeiros, guardas, etc. Postulantes não são idênticos aos plebeus, porém, eles sempre têm um objetivo maior em mente (ou seja, a fusão com o plano em que eles residem).

DEUSES PROTEGEM-NOS DO TÉDIO QUE É MECÂNUS!
— PRÓCER KARAN, SEGUIDOR DO CAOS

PROCLAMADOS

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

Proclamados são personagens do Mestre, a menos que um poder intencionalmente fazer-lhes um próprio. Normalmente eles são PdMs de elite que servem aos poderes. Suas habilidades são especificamente concedidas pela divindade que fez dele um proclamado, por isso suas habilidades irão variar de acordo com o âmbito de sua atribuição. Proclamados podem junte-se a grupos de personagem dos jogadores por um curto tempo, ou podem se opor a eles.

PODERES

Finalmente, há os poderes. Entenda os *Poderes*: as divindades que presidem sobre os planos. Agora, o Athar (veja a página 19) afirma que simplesmente não há deuses, mas isso não importa se eles estão certos ou errados, porque os poderes definitivamente existem. Uma vez mais, eles possuem mais poder em seus polegares (aqueles que têm polegares, claro) do que qualquer mortal nunca terá, por isso cuidado em como você os chama, parvo, porque os poderes podem ter temperamentos delicados. Eles podem virar um homem do avesso e ainda deixá-lo vivo, ou enviá-lo para a mais profunda camada do Abismo com uma única metade de um mapa.

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

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

CRIANDO UM PERSONAGEM

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

✦ Ambos os personagens Primevos e Planares. Esta é a opção mais ampla, permitindo que o Mestre execute aventuras em qualquer lugar no multiverso. Todos os produtos

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

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

✦ Apenas personagens planares. Aqui o Mestre tem a intenção de usar o cenário de Planescape exclusivamente, de modo que os personagens estão restritos a raças planares.

Raças para Personagens

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

Tabela de Raças de Personagens Planares

Planares	**Primevas**
Baritauro	Anão
Meio-Elfo*	Elfo
Humano	Gnomo
Tiferino	Meio-Elfo
	Halfling
	Humano
	Qualquer raça opcional de um mundo material primário

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

Baritauros

O baritauro é um centauro dos Planos Superiores, mas é quase um centauro. Na aparência, é uma combinação de homem e carneiro ou mulher e ovelha. Aproximadamente de tamanho humano, possui o corpo de uma grande cabra e o torso e os braços de um ser humano. A cabeça é uma mistura de humano e animal. Os machos têm um par de chifres de carneiro, mas as fêmeas não os possuem.

> Melhor é lutar com um gigante do que trocar chifres com um baritauro.
> — Provérbio ysgardiano

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

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

Muitos baritauros são encontrados nas planícies de Ysgard, com pequenas populações nas Terras Selvagens, Elísio e Arbórea. A maior parte da raça é caótica, mas o personagem do jogador pode ser de qualquer tendência não-maligna. Baritauros são sociais e extrovertidos, amigos de estranhos, mas não tolos confiáveis. Eles são conhecidos por lutarem ferozmente, e particularmente odeiam gigantes, muitas vezes saindo de seu caminho para atacar essas criaturas.

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

Os baritauros possuem habilidades especiais que variam de acordo com o sexo. Os machos jovens adultos nunca estão desarmados, isso é quando seus chifres começam a crescer. Um baritauro macho sempre pode chifrar inf ligindo 1d8 pontos de dano (mais bônus de Força), triplicando este resultado se percorrer ao menos 9 metros em linha reta. No entanto, se o acerto for bem-sucedido, o personagem baritauro deve obter sucesso numa JPD ou sofrer o mesmo dano que o alvo. A criatura alvo é derrubada em 50% das vezes, se o tamanho for M ou menor.

As fêmeas na falta de chifres, elas não possuem a capacidade especial de combate dos machos, mas possuem sentidos aguçados e uma intuitiva resistência à magia. Seus agudos sentidos de olfato e audição dão um bônus de +2 em testes de surpresa, sendo muito difícil surpreende-las, porém isso depende do inimigo. O bônus somente pode ser aplicado desde que o oponente tenha cheiro ou faça barulho. Sua resistência natural a magia faz com que todas as JPS para elas sejam consideradas fáceis, garantindo um bônus de +2 na realização desses testes.

Baritauros machos podem ser guerreiros, rangers, paladinos ou sacerdotes. Baritauros fêmeas podem ser guerreiras, sacerdotes ou arcanas.

GITHZERAI

Esta raça de misteriosos humanoides agora vem a partir do plano do Limbo, mas os githzerai se originaram no Plano Material Primário, de um lugar chamado Gith. Sua história é quase esquecida, mas em suas raízes há um antigo ódio contra devoradores de mentes e sua raça parente, os githyanki. Uma vez, os githzerai e githyanki eram as mesmas pessoas, mas sangrentas diferenças os separaram em duas espécies. A causa dessa divisão foi perdida há muito, mas os eternos feudos de sangue e incursões de vingança continuam inabaláveis.

GITHZERAI, GITHYANKI,
QUEM SE IMPORTA?
TODOS SÃO IGUAIS.
— A ATRASADA YUFAN LIS

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

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



rrakkma,
seus jovens cruzam os planos, caçando suas presas devoradores de mente. Os githzerai reverenciam um antigo rei mago como seu deus, mas não possuem sacerdotes.

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

TIFERINOS

No multiverso, poucas criaturas veem de uma linhagem pura, e ainda menos são o que aparentam ser. Essa é a maior verdade sobre a existência de um tiferino. Não é aconselhável pedir a um tiferino detalhes sobre seus antepassados, a resposta não seria agradável. Parte humana e parte *algo mais*, tiferino são os órfãos dos planos. Eles podem ser descritos como seres humanos que foram *tocados pelo plano*. A sombra da ponta de uma faca em seu rosto, marcas de fogo em seus olhos, um cheiro de cinzas na sua presença — todas estas e mais coisas podem descrever um tiferino. Nenhum planar iria confundir um tiferino com um humano, e a maioria dos primevos cometem esse erro uma única vez. Tiferinos vivem com tanto orgulho e vergonha de quem e o que eles são. Essa ambiguidade tem sido uma grande característica de sua raça e tem marcado os seus descendentes por terem esse conflito dentro de si. Esse conflito acaba gerando um senso de vazio e muitas vezes uma falta de identidade que também marca essa raça como únicos. Eles não possuem

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

Os seres humanos não confiam em tiferinos (e os temem profundamente), mas eles permanecem inexplicavelmente fascinados pelos tiferinos. Os tocados pelos planos são muitas vezes acusados de planos secretos e terríveis alianças — a maioria sem um pingo de prova — por causa de quem e o que eles são. Um tiferino aprende cedo que a vida é injusta e dura. Sua reação é para retaliar e nunca mais deixar seus inimigos verem a dor. Outras pessoas, mesmo outros tiferinos, simplesmente não são vistos como aliados e muitas vezes são automaticamente considerados inimigos. Um tiferino não faz um amigo até que ele aprenda algo de seu companheiro, e mesmo assim ele nunca confiará totalmente em ninguém. "Eu vigio minhas próprias costas", é um velho gracejo tiferino. Eles mantêm comunidades, mas os tiferinos tomam cuidado de si mesmos, sem qualquer pensamento de outros problemas.

NUNCA FAÇA UMA APOSTA COM UM TIEFLING.
— PROVÉRBIO PLANAR

Tiferinos não podem ter tendência ordeira devido ao seu conflito interno. Eles também ganham uma série de habilidades especiais, com base em sua herança misteriosa: possuem infravisão com alcance de 18 metros e possuem a capacidade de criar *Escuridão*, a versão reversa da magia Luz (LB1, p.119 ou no TMA, p.56) com de 4,5 metros uma vez por dia. Tiferinos sofrem apenas metade do dano de ataques baseados em frio, e recebem um bônus de +2 para jogadas de proteção para danos provenientes de fogo, eletricidade, ou veneno.

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

Os tiferinos são especialistas em se esconder e em passar despercebidos, conseguindo se esconder com uma chance de 1-2 em 1d6. Se o tiferino adotar a classe Ladrão, ele acrescenta ainda um bônus de 1 no seu talento Furtividade.

CLASSES DE PERSONAGENS

As classes disponíveis para os personagens dos jogadores dependem da campanha: aqueles que permitem personagens primevos podem permitir qualquer classe da campanha do material primário do Mestre. Personagens planares podem ser de qualquer classe do *Livro I: Regras Básicas*, ou suplementos, desde que permitido pelo mestre.

EU ESTOU MORTO? ENTÃO, POR QUE NÃO ME LEMBRO DE MORRER?
— AL-JAFFAR, ANTERIORMENTE DE HUZUZ

Em uma campanha de Planescape, guerreiros e rangers são vistos como eles são em qualquer cenário de campanha. Como os paladinos estão ligados a poderes específicos, eles podem provocar reações extremas. Aqueles que compartilham a fé do paladino tratam o guerreiro sagrado com um respeito maior que o normal. Aqueles com visões opostas consideram paladinos pouco mais do que sinistros agentes, e irão tratá-los em conformidade.

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

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

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

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

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

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

FACÇÕES DOS PLANOS

Raça e classe não fazem uma pessoa completa nos planos. Um indivíduo tem de ter uma filosofia, uma visão do multiverso e que ele significa. Claro, um companheiro pode ir longe sem ele, mas como é que ele fará fazer sentido da coisa toda e encontrar o seu próprio "centro do multiverso"? Como é que ele irá diferenciar seus amigos de seus inimigos em lugares onde o que ele significa para outros pode dizer *tudo*? Pelas ruas de Sigil e além, filosofias são mais que ideias. Eles são grupos — facções com líderes, objetivos, poderes, e atitudes. Cada facção tem a sua própria maneira de ver o multiverso e seus próprios poderes para corresponder. Alguns deles atuam juntos, outros não, e alguns poderiam se preocupar menos com o resto do multiverso.

Facções são como guilda de classes ou profissões, mas ao contrário daqueles, facções não dependem de que raça ou classe um personagem seja. A única coisa que importa é a tendência, e até isso ás vezes não importa. Facções fornecem a um vândalo uma maneira de entender os planos. Não é o mesmo que a tendência, mas algo próximo. Também como nas guildas, as facções são na verdade organizações, com benefícios e restrições. Cada facção tem um líder, conhecido como o *prócer*, cuja posição é puramente dependente sobre a dedicação à filosofia, não ao nível ou classe. Algumas facções são mais organizadas que outras, e pelo menos um — os Soberanos (veja a página 26) não são realmente uma facção.

Cada personagem planar deve começar com uma facção, e uma vez que a facção é escolhida, o aspirado estará muito preso a isso, de modo que ele ou ela deve escolher com cuidado. Aqueles que mudar de uma facção para outra inspiraram sobre a mesma confiança como Benedict Arnold — eles são odiados por antigos companheiros e desconfiados aos olhos dos novos. Personagens primevos não iniciam automaticamente em uma facção. Se o Mestre estiver executando um campanha mista com Sigil como sua base, ele ou ela pode deixar o personagem primevo começar participando de uma facção. Neste caso é assumido que o personagem tenha uma estadia nos

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

Cada facção descrita nas seguintes páginas é organizada como segue:

✦ Título oficial da facção. Nomes alternativos e gírias, nem todos amáveis, são fornecidos entre parênteses.

✦ Filosofia da facção. Um resumo rápido do que a facção acredita.

✦ Plano Primário de influência. O plano onde a facção tem maior poder. Geralmente, este local é o plano com a tendência mais semelhante para a filosofia da facção. A sede de cada facção em Sigil também é mencionada aqui.

✦ Aliados e inimigos. As facções não existem independentes de cada outra. Algumas encontram suas filosofias mutuamente favoráveis, enquanto outras defendem crenças em desacordo com outras. Enquanto facções raramente lutam entre si diretamente, rivais podem nem sempre ser cooperativos.

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

✦ Benefícios do jogo. São as habilidades especiais, recompensas, e os recursos disponíveis para os membros da facção. Alguns são aplicáveis imediatamente, e outros entram em jogo quando o personagem aumenta de nível.

✦ Restrições do jogo. Todas as facções têm limitações que o personagem do jogador deve aceitar como parte do seu personagem.



OS ATHAR
(Desafiadores, Perdidos)

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

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



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

Claro, o Athar não é estúpido. "Que os poderes se chamem de deuses", dizem eles. "Não vale a pena rir deles, porque não há nenhum meio de perturbar os poderes." Com todo esse poder, um poder furioso pode ser um perigoso inimigo. Tudo que o Athar quer é separar o véu, descobrir o segredo por trás de tudo, e olhar sobre o rosto do incognoscível.

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

Aliados e Inimigos. A filosofia do Athar é semelhante a dos Crentes da Fonte. Eles são frequentemente aliados, mas nem sempre.

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

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

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



EI, VOCÊ PARVO! SE OS DEUSES REALMENTE ESTAVAM VIVOS E SE IMPORTAVAM, VOCÊ ACHA QUE VOCÊ ESTARIA AQUI?

— PRÓCER TERRANCE DO ATHAR

Os Crentes da Criação
(Primorosos)

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

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



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

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

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

Aliados e Inimigos. De acordo com a crença central de ambas as filosofias dos Primorosos e do Athar é que há alguma coisa maior que os poderes, essas duas facções, muitas vezes encontrar-se aliadas. Da mesma forma, a crença no fim do multiverso assemelha-se com a Patrulha da Perdição, embora qualquer aliança entre os dois grupos seja sempre temporária. Tanto a Cabala Desolada e os Falecidos são exceções com a filosofia dos Primorosos, e eles são considerados inimigos de sua causa.

> Nós somos todos um — deuses, mortais, até mesmo demônios vieram a partir da mesma fonte, quem sabe? Talvez da próxima vez você seja uma larva.
> — Prócer Ambar dos Primorosos

Elegibilidade. Os Primorosos estão abertos a todas as raças, classes e tendências. No entanto, os sacerdotes de divindades específicas sofrem uma penalidade de –1 em todos as jogadas de proteção, por falta de uma fé maior em seu notório.

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

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



A Cabala Desolada
(Desolados, A Cabala, Loucos)

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

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



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

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

Plano Primário de Influência. Pandemônio. Este plano, a Terra Vociferante, não deve sua existência a ninguém ou nenhuma coisa. Suas passagens uivam com ventos gritantes de loucura, uma casa apta para a Cabala Desolada. Em Sigil, a Cabala mantém sua sede na Portaria, o asilo antes do Cortiço.

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

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

Benefícios. Considerados loucos pela maioria, os devotos da Cabala Desolada são imunes a magias que causam loucura ou insanidade, incluindo o *Caos*, *Confusão*, *Logro*, *Enfraquecer o Intelecto*, *Dança Irresistível de Otto* e *Riso Histérico de Tasha (magias TMA)*. Além disso, aos Desolados é permitida uma jogada de proteção de sabedoria contra a magia *PES* dirigidas a eles.

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



OUVIU OS DEMENTES UIVANDO NOS LABIRINTOS? SE VOCÊ ESTÁ AQUI PARA APRENDER OS SEGREDOS DO MULTIVERSO, VOCÊ PODE POUPAR ALGUM TEMPO E SE JUNTAR A CAUSA, PORQUE ISSO É TUDO O QUE SIGNIFICA — E NADA MAIS.

— PRÓCER LHAR DA CABALA DESOLADA

> TUDO DECAI. NÓS ESTAMOS APENAS AQUI PARA AJUDÁ-LO A DECAIR JUNTO.
> — PRÓCER PENTAR DA PATRULHA DA PERDIÇÃO

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

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

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

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

Plano Primário de Influência. A Patrulha da Perdição mantém uma grande cidadela em cada quasiplano negativo: Cinzas, Vácuo, Sal e Poeira. O Plano de Energia Negativo representa o ideal da Patrulha da Perdição para o melhor destino do multiverso, de modo que as cidadelas da Patrulha da Perdição são construídas perto do plano como praticidade. Em Sigil, sua sede é o principal arsenal da cidade.



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

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

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

Restrições. Um membro da Patrulha da Perdição é naturalmente resistente à curas e remédios. Qualquer magia ou item mágico ter efeito, um aspirado da Patrulha da Perdição deve passar numa JPS. Se a jogada for bem sucedida, a magia é negada.



Os Falecidos
(Os Mortos)

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

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

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

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

Plano Primário de Influência. O Plano de Energia Negativa. Através de grande esforço, os Falecidos mantém uma cidadela na escuridão inóspita daquele plano. Em Sigil, sua sede é o Mortuário, o lugar onde os corpos de todos os que morrem na cidade são enviados.





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

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

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

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

OS PREDESTINADOS
(Captores, Os Desapiedados)

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



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

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

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

Plano Primário de Influência. A filosofia dos Predestinados se encaixa bem com as ásperas atitudes dos poderes encontrados em Ysgard, de modo que é quase uma surpresa que a facção seja forte lá. Sua sede em Sigil é o Salão dos Registros, onde a posse de todas as coisas importantes é registrada.

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

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

Benefícios. Os Predestinados são grandes crentes na autossuficiência. Eles começam com o dobro de recursos disponível aos personagens inicialmente, podem fazer uso desses recursos para obter regalias e facilidades, assim como favores para manter se possível sua rede de contatos sempre em débito.

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



A Fraternidade da Ordem
(Guvners)

Os planos são governados por leis, leis podem ser aprendidas. Aprenda as leis e você governa o multiverso. Esse é o nosso objetivo.
— **Prócer Hashkar dos Guvners**

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



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

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

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

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

Plano Primário de Influência. O plano maquinal de Mecânus, onde tudo o que aspira a perfeição termina, é o reduto dos Guvners. Em Sigil, sua sede é o Tribunal da Cidade.

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

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

Benefícios. Com sua busca incessante por ordem em todas as coisas, os Guvners têm um senso de padrões altamente sintonizado. Eles podem usar *Compreender Idiomas (LB1, p.119 ou TMA, p.69)* uma vez ao dia. Após atingir o 7º nível, um Guvner ganha conhecimento suficiente do multiverso para usar *Item* uma vez ao dia, independente da classe. Ao contrário da magia, o efeito tem duração máxima de 24 horas.

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

A Liga Livre
(Soberanos)

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

MISERÁVEIS, FORA!
EU NÃO PRECISO
DO SEU
LERO-LERO.
— KARRIS, UM SOBERANO

Os Harmonium
(Os Teimosos)

> FAÇA ISSO A NOSSA MANEIRA OU DE NENHUMA OUTRA. ENTENDEU ISSO, PARVO?
> — PRÓCER SARIN DO HARMONIUM



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

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

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

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

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

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

Benefícios. Membros do Harmonium ganham benefícios de suas firmes crenças e feroz dedicação a elas. Todos membros do Harmonium são capazes de *Enfeitiçar Pessoas (LB1,p. 114, TMA,p.37)* independente de classe ou nível.

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



Os Impiedosos
(Morte Rubra)

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

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



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

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

Plano Primário de Influência. Os Impiedosos são mais poderosos no plano de Aqueronte. Dentro de Sigil, sua sede é a Clausura.

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

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

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

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



A Liga Revolucionária
(Anarquistas)

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

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



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

Uma vez que todas as facções vierem abaixo, em seguida, as pessoas podem encontrar a verdade real. O que é essa verdade? Ninguém sabe e não há nenhuma maneira de dizer. Não há um meio de pensar sobre ele mesmo, não até que o que está em pé seja trazido abaixo. Quebrar isso tudo e reconstruir com as peças que temos à esquerda — esse é o único plano.

Plano Primário de Influência. A Liga Revolucionária está melhor tipificada nos exílios sombrios do Cárceri, sempre tramando para derrubar seus inimigos. Em Sigil, a facção rejeita a ideia de um quartel general fixo. Em vez disso, eles se movem de lugar para lugar na cidade, para evitar que sejam descobertos por indesejados. Os anarquistas não possuem prócer.

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

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

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

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



⊕ SINAL ÚNICO ⊕
(Signatários)

Filosofia da facção. Cada pessoa, cada indivíduo, é único. Esta é a maior glória do universo — que cada criatura viva (e morta) é diferente de todas as outras. É óbvio, então, que o multiverso está centrado ao redor de si próprio, ou então esta facção iria fazer todos acreditarem. "É bem simples, palerma", um miserável diria. "O mundo existe porque a mente imagina isso. Sem o eu, o multiverso deixa de existir." Portanto, cada Signatário é a pessoa mais importante no multiverso. Sem ao menos um Signatário para imaginar isso tudo, o resto das facções iria deixar de existir.

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

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

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

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

Plano Primário de Influência. Os Signatários são mais fortes no plano das Terras Selvagens. Dentro Sigil, sua sede é o Salão dos Oradores.

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



Elegibilidade. O Sinal Único está aberto a todas as classes, raças e tendências. No entanto, personagens ordeiros podem encontrar dificuldades em aderir a filosofia do Sinal Único.

Benefícios. Pela razão deles acreditarem que todo o mundo é criado a partir de dentro, Signatários são difíceis de enganar com ilusões de qualquer tipo que confrontem. O Signatário automaticamente ganha uma JPS adicional quando confrontado por uma magia ilusória.

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

ONDE É O CENTRO DO MULTIVERSO?
EU —
EU SOU O CENTRO DO MULTIVERSO.
— PRÓCER DARIUS DOS SIGNATÁRIOS



A Sociedade da Sensação
(Os Sensitivos)

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

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

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



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

Plano Primário de Influência. Os Sensitivos são mais fortes em Arbórea, um plano de grande beleza em todas as coisas. Em Sigil, a sede é naturalmente o resplandecente Salão de Eventos.

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

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

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

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

TOQUE-O.
CHEIRE-O. PROVE-O.
VEJA ISSO.
BATA NELE.
— PRÓCER ERIN DOS SENSITIVOS



A Ordem Transcendente
(Cifrários)

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

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

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

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

Plano Primário de Influência. A Ordem é mais forte no Elísio, o plano do bem harmonioso. Em Sigil, a sede da Ordem é encontrada na Grande Arena.

PELO TEMPO QUE VOCÊ FICOU SOBRE ELE, EU VOU TER TE MATAR. ISSO FAZ DISTO UM NEGÓCIO DE MATAR OU MORRER!
— PRÓCER RHYS DOS CIFRÁRIOS



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

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

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

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



OS SEGUIDORES DO CAOS
(Desconexos)

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

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



Plano Primário de Influência. O Limbo é o coração e a alma dos Desconexos, por aqui as energias selvagens da criação enfurecem-se em sua plenitude. Em Sigil, os Desconexos fazer a sua sede no centro do Cortiço, uma turbulenta favela.

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

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

Benefícios. Crentes no poder supremo do caos, os Seguidores do Caos podem usar *Balbuciar* (reverso de *Idiomas(TMA, p.69*), uma vez por semana, independente de raça ou classe.

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

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



OS FORASTEIROS
(Os Trouxas)

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

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

Plano Primário de Influência. Forasteiros são claramente mais fortes no Plano Material Primário, e especialmente em seu mundo natal dentro do plano. Forasteiros não têm sede em Sigil.

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

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

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

Restrições. Forasteiros não sofrem restrições gerais como as outras facções.

HEY, AQUI É ÁGUAS PROFUNDAS?
— RKING DE FAERUN

BENEFÍCIOS GERAIS DA FACÇÃO

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



lguns destes ticular para um vândalo perdido na vida, como o pacto dos Falecidos com a morte, mas quase todas as facções têm algumas recompensas em comum.

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

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

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

Planares sabem que problemas podem muitas vezes ser resolvido levando-os até a facção. Tem problemas com mortos-vivos? Os Falecidos são provavelmente os melhores para o trabalho. Alguém escapou das garras escorregadias da justiça? Conte a história para a Patrulha da Perdição. Para um corte do lucro ou alguns trocados, um companheiro pode se conectar com um potencial empregador através da sua sede da facção.

PROCURANDO PELO QUARTEL DOS SEGUIDORES DO CAOS, TROUXA? VENHA COMIGO — VOCÊ ESTÁ PRESO.
— MINITH, um OFICIAL DO HARMONIUM

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

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

Há também algumas coisas que não irão acontecer na sede da facção. Eles não estão no negócio de emprestar dinheiro ou equipamentos, especialmente não para aventureiros. Oh, muitas facções são ricas, e algumas mantêm arsenais consideráveis, mas isso é para suas próprias emergências. Eles não vão atacar outras facções, pelo menos não diretamente. A maioria dos prócers não estão muito interessados em ver uma guerra de cranças sangrenta travada nas ruas de Sigil, exceto talvez os Seguidores do Caos e a Patrulha da Perdição. Facções também não interferem com o governo de Sigil. Na verdade, algumas delas são parte do governo, mas um indivíduo pode sempre encontrar um conselho com quem florear ou ofertar. Finalmente, as facções não envie missões de resgate. Interferir em problemas de fora dos planos ou ajudar um parvo à própria sorte — a menos que, é claro, ele tenha algo que a facção realmente queira.

PARTE II



GUIA DO MESTRE PARA OS PLANOS



ÍNDICE

Introdução 39
O Escopo dos Planos 40
O Tom dos Planos 42

Magia e os Planos 43
Efeitos nas Magias 43
Filhos Nativos 45
Planos Conectados 45
Dimensões Extras 46
Alterações Categóricas 46
Chaves Mágicas 48
Sacerdotes e seus Deuses 48
Chaves de Poder 49
Itens Mágicos 50
Armas Mágicas e Armaduras 50

Viajando nos Planos 53
Mantendo o Controle 53
Para e a Partir do Primário 55
Vórtices Elementais 55
Canal Astral 56
Portais 57
A Grande Estrada 57
O Plano Etéreo 58
O Plano Astral 60

Os Planos Interiores 61
Condições Gerais 62
O Plano do Ar 63
O Plano da Terra 64
O Plano do Fogo 65
O Plano da Água 66
O Plano Paraelemental da Fumaça 68
O Plano Paraelemental do Magma 68
O Plano Paraelemental da Lama 68
O Plano Paraelemental do Gelo 69
O Plano Quasielemental do Relâmpago 69
O Plano Quasielemental do Brilho 70
O Plano Quasielemental do Mineral 71
O Plano Quasielemental do Vapor 71
O Plano Quasielemental do Vácuo 72
O Plano Quasielemental da Cinza 72
O Plano Quasielemental da Poeira 73
O Plano de Quasielemental do Sal 73
O Plano de Energia Positiva 74
O Plano de Energia Negativa 74

Os Planos Exteriores 75
Condições Gerais e Características 75
Camadas e Reinos 76
Contornando os Planos Exteriores 77
Magia nos Planos Exteriores 77
Cristais Mágicos 78
Caminhos Dentro do Grande Anel 78
O Rio Oceanus 79
O Rio Estige 79
Yggdrasil, o Mundo Cinzento 80
Monte Olimpo 80
Lidando Com os Poderes 80
A Donzela da Dor 82
A Guerra Sangrenta 82
O Abismo 83
Aqueronte 84
Arbórea 85
Arcádia 86
Baator 87
As Terras Selvagens 88
Bitopia 89
Cárceri 91
Elísio 92
Gehena 93
A Vastidão Cinza 94
Limbo 96
Mecânus 96
Celestia 97
Pandemônio 98
Ysgard 99

Tabela I: Magias com Caminhos Planares ... 45
Tabela II: Alterações nas Escolas por Plano 47
Tabela III: Equivalentes da Escola de Magia para Itens Mágicos 50

INTRODUÇÃO

O multiverso é um lugar grande e não atua de acordo com as "regras normais", sejam elas quais forem, mas aprender seus segredos é a essência da vida. Um ser tem que se tornar um sangue para conhecer todas as maneiras diferentes como a magia funciona no Grande Anel, e nenhum *vândalo deveria ser capaz de simplesmente colocar as mãos em um mapa de todos os portais entre os planos. Há coisas que um miserável* não deveria saber e coisas que ele só tem que aprender pela experiência. (Um *indivíduo pode descrever como são as fornalhas do Cárceri, mas não é o mesmo que ir para lá.) Claro, alguns dos multiversos são tão simples que até mesmo um vândalo baritauro poderia entender, mas alguns deles são sombrios, e é para ser assim. Então pessoas sem negócios sabendo dessas coisas deveriam apenas manter seus narizes fora disso — entendeu?*

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

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

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



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

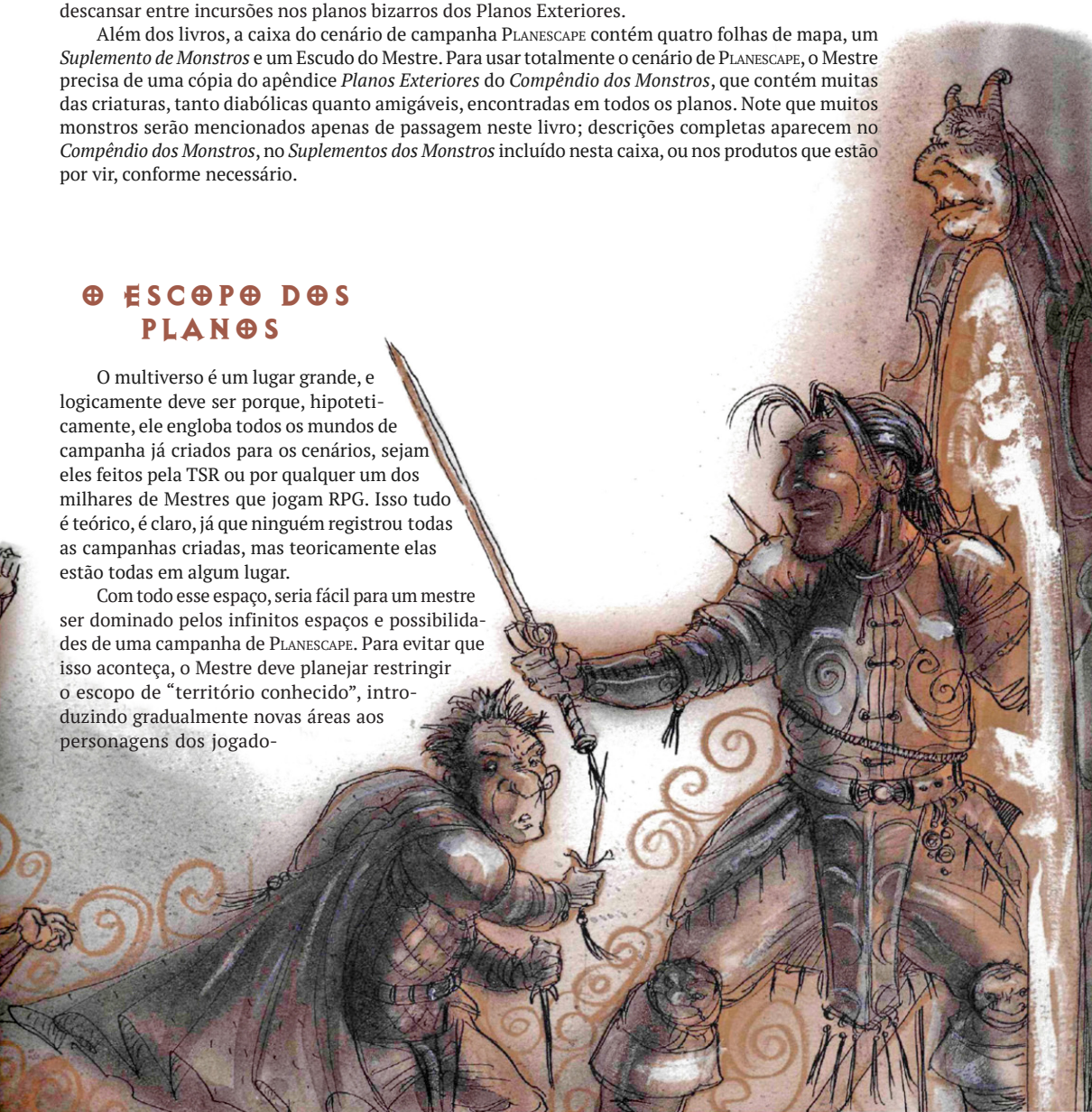
O livro de 96 páginas, *Sigil e Além*, descreve a cidade dimensionalmente impossível de Sigil e as Terras de Fora, juntamente com algumas aventuras de início rápido que usam os dois locais. Sigil e as terras circunvizinhas fornecem ao Mestre uma base para uma campanha plena e completa — um lugar onde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

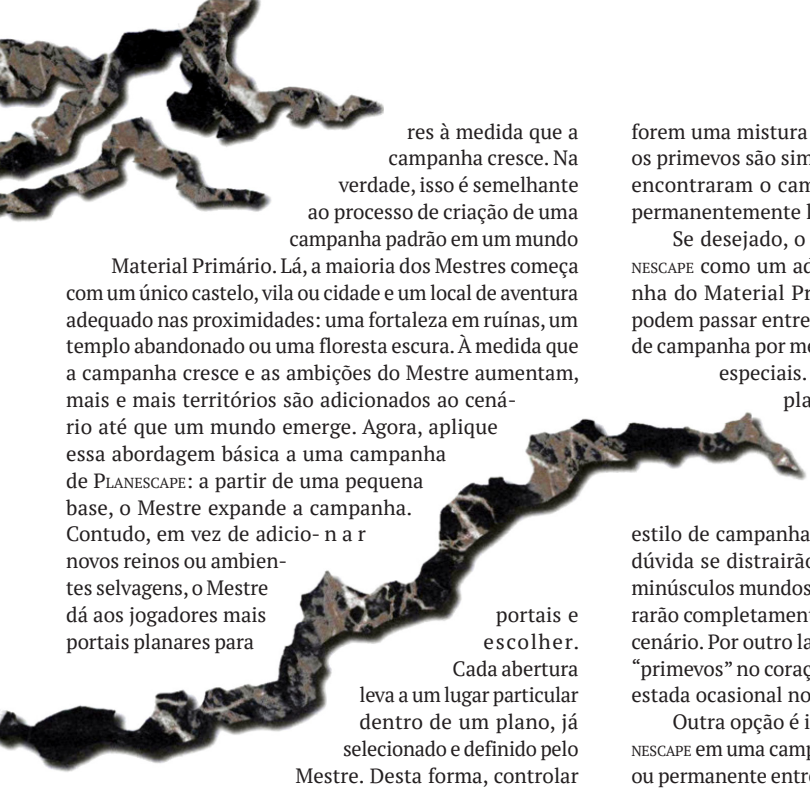
Além dos livros, a caixa do cenário de campanha Planescape contém quatro folhas de mapa, um *Suplemento de Monstros* e um Escudo do Mestre. Para usar totalmente o cenário de Planescape, o Mestre precisa de uma cópia do apêndice *Planos Exteriores* do *Compêndio dos Monstros*, que contém muitas das criaturas, tanto diabólicas quanto amigáveis, encontradas em todos os planos. Note que muitos monstros serão mencionados apenas de passagem neste livro; descrições completas aparecem no *Compêndio dos Monstros*, no *Suplementos dos Monstros* incluído nesta caixa, ou nos produtos que estão por vir, conforme necessário.

O Escopo dos Planos

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

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





res à medida que a campanha cresce. Na verdade, isso é semelhante ao processo de criação de uma campanha padrão em um mundo Material Primário. Lá, a maioria dos Mestres começa com um único castelo, vila ou cidade e um local de aventura adequado nas proximidades: uma fortaleza em ruínas, um templo abandonado ou uma floresta escura. À medida que a campanha cresce e as ambições do Mestre aumentam, mais e mais territórios são adicionados ao cenário até que um mundo emerge. Agora, aplique essa abordagem básica a uma campanha de Planescape: a partir de uma pequena base, o Mestre expande a campanha. Contudo, em vez de adicionar novos reinos ou ambientes selvagens, o Mestre dá aos jogadores mais portais planares para portais e escolher. Cada abertura leva a um lugar particular dentro de um plano, já selecionado e definido pelo Mestre. Desta forma, controlar o crescimento de uma campanha planar não é diferente do que manter um grupo de personagens perambulando em direções indesejadas em um ambiente selvagem normal.

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

PIQUE, PARVO!
EU SOU O PROCLAMADO DE THOR,
E SUAS LEIS
NÃO SE APLICAM
A MIM.
— ÚLTIMAS PALAVRAS DE FRANOK HEIDEN, PARA UM IMPIEDOSO

Este conjunto de campanha assume que os Mestres estarão executando uma campanha planar, em que Sigil é a origem dos personagens dos jogadores — sua "cidade natal", por assim dizer. Essa abordagem pode ser verdadeira mesmo se os personagens dos jogadores forem uma mistura de tipos primevos e planares, já que os primevos são simplesmente aqueles personagens que encontraram o caminho para Sigil e se estabeleceram permanentemente lá.

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

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

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

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

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

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

O TOM DOS PLANOS

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

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

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

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

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

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

Ao executar uma campanha de Planescape, o Mestre deve manter o tom em mente. É tão importante para uma aventura de Planescape como mapas, monstros e tesouros. Os planares pensam, agem, até soam diferente dos primevos, e os Mestres devem fazer essas diferenças ganharem vida em jogo. Lembre-se de que os planares acreditam nas filosofias de suas facções. Deixe suas ações serem motivadas por essas filosofias e levadas a cabo com um *laissez faire* cansado para as ações dos outros. Quando interpretar, dê aos planares uma voz distinta. Descubra o jargão que permeia os livros nesta caixa. Use a lista de gírias planares fornecidas e crie mais (é chamado Toada — veja a páginas 194 de *Sigil e Além*). A princípio, pode parecer pouco natural, mas o *patois* dos planos rapidamente se tornará bastante natural para mestres entusiastas e seus jogadores.

EU NÃO SOU DEMENTE!
NUNCA ME CHAME DE DEMENTE
OU EU VOU TE XINGAR —
ENTENDEU?
— um RESIDENTE do PANDEMÔNIO

MAGIA E OS PLANOS

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

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

EFEITOS NAS MAGIAS

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



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

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

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



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

FILHOS NATIVOS

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

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

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

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

PLANOS CONECTADOS

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

TABELA 1: MAGIAS COM CAMINHOS PLANARES

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

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

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

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



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

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

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

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

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

DIMENSÕES EXTRAS

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

ALTERAÇÕES CATEGÓRICAS

Além das considerações acima, a maioria das mudanças nas magias são agrupadas por escola. Todas as magias de uma determinada escola são afetadas da mesma maneira. Os possíveis efeitos em uma escola são divididos em *aprimorados* (+), *alterados* (♦), *diminuídos* (>) e *nulos* (❖). Veja a Tabela 2 na página 47 para uma lista de escolas de magia e seu status em cada um dos planos.

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

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



Tabela II: Alterações nas escolas por plano

Plano	Abj	Alt	Con/Cov	Aug	Enc/Feit	Ilu/Vis	Inv/Evo	Nec	Ms	Elemental: Ar	Elemental: F	Elemental: T	Elemental: Ag
Astral	—	♦	>	—	—	♦	—	—	+	♦	♦	♦	♦
Etéreo	>	—	♦	❖	—	+	—	—	—	—	—	♦	♦
Elemental: Ar	—	—	♦	—	—	—	♦	—	—	+	>	>	>
Elemental: Terra	—	—	♦	—	—	—	♦	—	—	>	>	+	>
Elemental: Fogo	—	—	♦	—	—	—	♦	—	—	>	+	>	❖
Elemental: Água	—	—	♦	—	—	—	♦	—	—	>	❖	>	+
PE: Gelo	—	—	♦	—	—	—	♦	—	—	—	>	>	—
PE: Magma	—	—	♦	—	—	—	♦	—	—	>	—	—	>
PE: Lama	—	—	♦	—	—	—	♦	—	—	>	>	—	—
PE: Fumaça	—	—	♦	—	—	—	♦	—	—	—	—	>	>
QE: Relâmpago	—	—	♦	—	—	—	♦	—	—	+	—	>	♦
QE: Mineral	—	—	♦	—	—	—	♦	—	—	>	>	+	♦
QE: Brilho	—	—	♦	—	—	—	♦	—	—	—	+	—	—
QE: Vapor	—	—	♦	—	—	—	♦	—	—	—	♦	—	+
Energia Positiva	—	—	♦	—	—	—	♦	♦	+	—	+	♦	♦
Energia Negativa	—	—	♦	—	—	—	♦	♦	>	>	>	♦	♦
QE: Cinza	—	—	♦	—	—	—	♦	—	♦	❖	—	—	♦
QE: Poeira	—	—	♦	—	—	—	♦	—	♦	—	—	—	>
QE: Sal	—	—	♦	—	—	—	♦	—	—	—	—	—	❖
QE: Vácuo	—	—	♦	—	—	—	♦	—	—	❖	❖	—	—
Abismo	—	♦	♦	♦	—	+	—	♦	+	♦	♦	♦	♦
Aqueronte	—	—	♦	♦	—	—	—	♦	>	♦	♦	♦	♦
Arbórea	—	—	♦	♦	♦	—	—	♦	—	♦	♦	♦	♦
Arcádia	—	—	♦	♦	♦	♦	—	♦	>	♦	♦	♦	♦
Baator	—	—	♦	♦	—	—	—	♦	>	♦	♦	♦	♦
As Terras Selvagens	—	♦	♦	♦	♦	—	—	♦	—	♦	♦	♦	♦
Bitopia	—	—	♦	♦	—	—	—	♦	—	♦	♦	♦	♦
Cárceri	—	♦	♦	♦	—	—	—	♦	—	♦	♦	♦	♦
Elísio	—	—	♦	♦	—	—	—	♦	—	♦	♦	♦	♦
Gehenna	—	—	♦	♦	>	—	+	♦	—	♦	♦	♦	♦
A Vastidão Cinza	—	—	♦	♦	♦	—	—	♦	—	♦	♦	♦	♦
Limbo	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦
Mecânus	—	—	♦	♦	—	—	❖	♦	❖	♦	♦	♦	♦
Celestia	—	—	♦	♦	—	—	—	♦	>	♦	♦	♦	♦
Terras de Fora	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦
Pandemônio	—	—	♦	♦	♦	—	—	♦	+	♦	♦	♦	♦
Ysgard	—	—	♦	♦	♦	—	—	♦	+	♦	♦	♦	♦

— Nenhuma alteração para a escola
♦ Alterações à escola ocorrem; veja a descrição do plano para detalhes
> A escola é diminuída no plano
+ A escola é aprimorada no plano
❖ A escola é nula no plano

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

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

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

Chaves Mágicas

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

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

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

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

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

Outra chave específica permite que um mago lance *Conjurar Elemental* nos Planos Exteriores, mas deve ser salientado que a coisa que aparece é feita de elementos que existem no plano onde a magia é conjurada, e o espírito da criatura é extraído da essência desse mesmo plano também. Esses elementais não são os mesmos que elementais "verdadeiros", e o convocador miserável que não leva isso em consideração está em um dia longo. (Veja a página 77, "Magia nos Planos Exteriores" para detalhes.)

VOCÊ ACHA QUE UMA ESPADA E UM PUNHADO DE MAGIAS O TORNAM DURÃO? NÃO É O QUE VOCÊ TEM QUE CONTA, PARVO, É O QUE VOCÊ SABE.
— FAIRVEN, UMA CIFRÁRIA

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

Sacerdotes e Seus Deuses

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

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



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

DÚVIDAS? NÓS NÃO QUESTIONAMOS. NÓS FAZEMOS.
— MODRON TRICALUS

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

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

A perda de magia é instantânea e temporária, ocorrendo no momento em que um plano é inserido. Se o personagem atualmente memorizou mais magias e níveis de magia do que o permitido, os extras (da *escolha* do jogador) são instantaneamente apagados de sua mente. Ao cruzar uma fronteira que o aproxima do plano de sua divindade, os níveis de magia do sacerdote são instantaneamente restaurados. No entanto, o conhecimento de magias perdidas não retorna instantaneamente; o personagem deve descansar e orar por magias como de costume.

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

CHAVES DE PODER

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

Uma chave de poder pode mudar a qualquer momento

CHAVES MÁGICAS SÃO COMO CICATRIZES — VOCÊ NUNCA AS PERDE.
— MEG DO LABIRINTO



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

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

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

ITENS MÁGICOS

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

ARMAS MÁGICAS E ARMADURAS

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

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

Poções e Óleos geralmente caem na escola de alteração, mudando o usuário de alguma forma.

Filtros geralmente são encantamentos/feitiços.

Pergaminhos de proteção são abjurações.

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

Varinhas são geralmente da escola de invocação/evocação.

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

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

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

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

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





perdendo instantaneamente um ponto para cada plano de distância de seu plano natal. Por exemplo, leve uma *espada +2* feita no Material Primário para o Plano Astral ou Etéreo e ela se torna uma *espada +1*. Carregue ainda mais, para os Planos Exteriores ou Interiores, e isso se torna apenas uma espada +0, sem nenhum bônus mágico. Armaduras mágicas sofrem o mesmo destino. Apesar de serem inertes, esses itens ainda são considerados mágicos para um *Detectar Magia* ou outro dispositivo de adivinhação. Itens mágicos reduzidos a 0 pontos positivos são efetivamente inertes (até que sejam movidos para mais perto de seus planos natais). Nesse ponto, habilidades extras — fala, poderes semelhantes a magia e assim por diante — não podem ser usadas. (Armas com múltiplas vantagens, como uma *espada +1, +4 contra licantropos*, não se tornam inertes até que todo o bônus +4 seja perdido.) Note que uma *espada +2* três vezes removida de seu plano inicial não se torna uma *espada –1*. O bônus absoluto é 0.

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

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

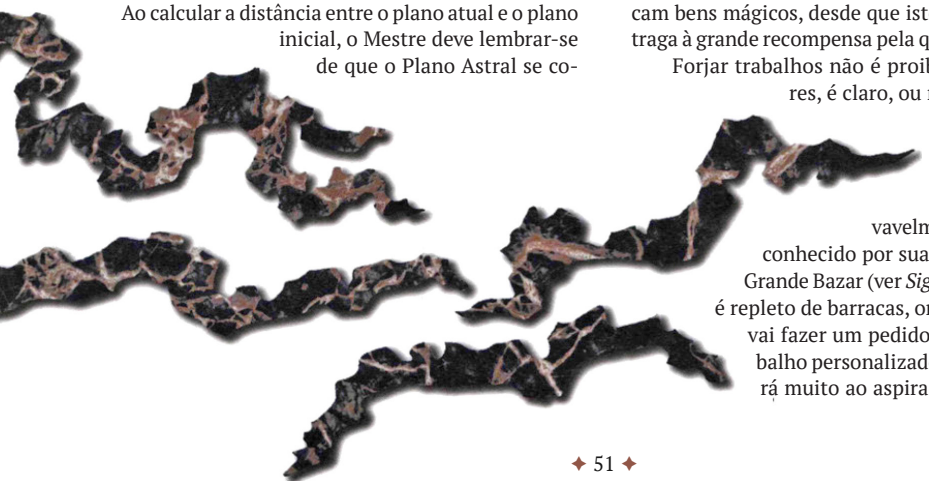
Ao calcular a distância entre o plano atual e o plano inicial, o Mestre deve lembrar-se de que o Plano Astral se conecta a cada Plano Externo e que o Etéreo se conecta a cada Plano Interno. Assim, se um personagem no Pandemônio usa uma espada mágica forjada em Gehenna, a espada perde duas de suas vantagens,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

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

NÓS ESTAMOS ABANDONADOS EM BAATOR, VOCÊ PERDEU A CHAVE DO PORTÃO, UMA DÚZIA DE DEMÔNIOS ESTÃO VINDO POR ESTE CAMINHO, O PALADINO ESTÁ ABATIDO E PODE ESTAR MORTO, E SUA CHAVE DE PODER É UMA FARSA — E DAÍ?
— HORTAZ DA CABALA DESOLADA

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

Forjar trabalhos não é proibido em todos os lugares, é claro, ou não haveria mágica nos planos. Além do bocado estranho de artesanato piedoso — algo que nenhum miserável provavelmente tropeçará em Sigil, conhecido por sua parafernália mágica. O Grande Bazar (ver *Sigil e Além*), em particular, é repleto de barracas, onde um armeiro mágico vai fazer um pedido para um pouco de trabalho personalizado. Naturalmente, custará muito ao aspirado pagar pelo trabalho,





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

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

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

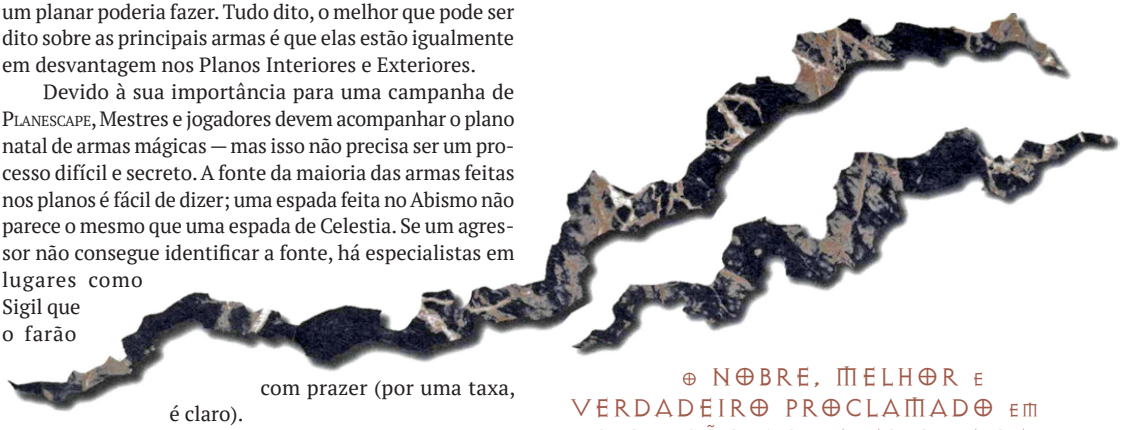
Outra fonte comum de armas é o Plano Material Primário, como muitos primevos vêm fazendo, trocando e se matando com armas mágicas há eras. Naturalmente, as armas baseadas no Primário sofrem a perda de dois pontos positivos nos planos Internos e Externos. Isso significa que a maioria das artes primárias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

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

Quando uma arma mágica é descoberta, o Mestre pode escolher uma das três opções para sua origem. Primeiro, pode ser dado um plano particular, cuidadosamente escolhido para algum propósito específico de aventura. Essa opção é melhor reservada para os itens realmente raros feitos por proclamados. Obter e usar um desses itens geralmente é um toque de destaque para uma grande aventura: desbravando a 50ª camada do Abismo, os personagens dos jogadores descobrem a armadura e a espada do falecido Imperious, o Fiel, que foi especialmente equipado e enviado na mesma missão que os personagens estão tentando completar. Isso dará aos jogadores uma pausa.

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

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



⊕ NOBRE, MELHOR E VERDADEIRO PROCLAMADO EM SIGIL SÃO AQUELES QUE SE VOLTAM E ESCUTAM QUANDO OUVEM O DOCE SOM DAS TROMBETAS.

— **DEVA ISAB DA ASA CURVADA**

VIAJANDO NOS PLANOS

Para um aspirado fazer isso nos planos, ele precisa saber como se locomover rapidamente. Não o fará se um miserável tiver que passear através da Gehenna e da Vastidão Cinza porque ele não sabe o caminho mais rápido para o Cárceri. É fato puro: nenhum planar quer confiar em conjuradores apenas para atravessar o Etéreo. Para conseguir sobreviver nos planos, ele terá que aprender a sombra dos portais, portas, canais, vórtices e outros caminhos planares. Só então ele pode realmente se aventurar em segurança. Naturalmente, ninguém começa sabendo tudo isso — é algo que a maioria dos vândalos aprende à medida que avançam.

MANTENDO O CONTROLE

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

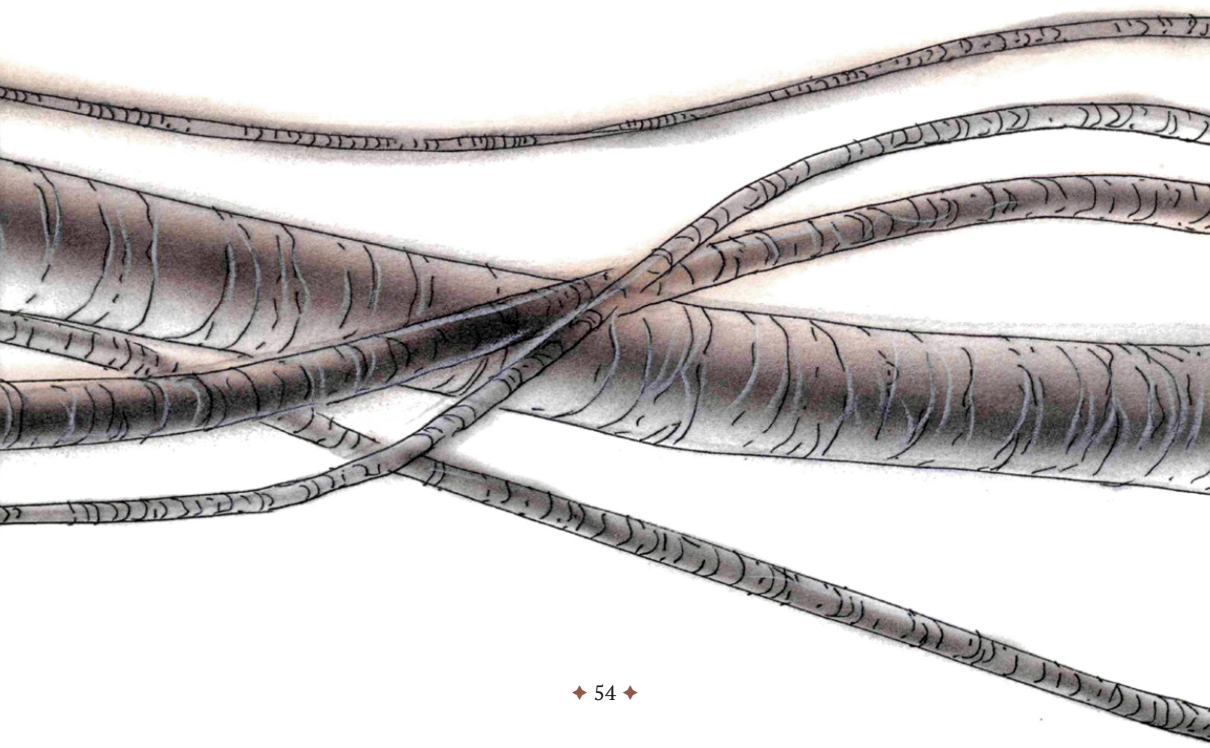
Exceto no anel dos Planos Exteriores, um indivíduo não pode andar, velejar ou voar de plano em plano — simplesmente não funciona dessa maneira. Além disso, um personagem não apenas anda do Material Primário até o Plano Astral, e navegar em um barco pelos mares ardentes do Plano do Fogo terá de conseguir um barco bem especial! Mesmo num plano em que os personagens podem viajar por terra, como Arcádia, as distâncias entre os reinos podem ser tão vastas que são impossíveis de lidar.

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

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

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

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



PARA E A PARTIR DO PRIMÁRIO

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

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

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

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

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



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

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

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

VÓRTICES ELEMENTAIS

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

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

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

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

CANAL ASTRAL

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

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

jamais querer fazer o último esteja além do raciocínio).

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

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

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

PORTAIS

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

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

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

— MESTRE DE CARAVANA PHAAL
DA CABALA DESOLADA

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

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

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

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

A GRANDE ESTRADA

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

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

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

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

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

O PLANO ETÉREO

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

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

A névoa etérea não está completamente vazia, no entanto. Formas sobem e caem deste vazio como estranhos no nevoeiro. Puro fato é que há muita vida aqui, coisas amistosas e perigosas. Há criaturas que vivem no Etéreo, mas caçam no Material Primário. Há outros que atacam viajantes etéreos, esperando para capturá-los na névoa.



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

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

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

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

ONDE EU VOU PARA
VER A GUERRA SANGRENTA?
— UM TROUXA ANÔNIMO


DIT
ERL
1221

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

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

⊕ Plano Astral

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

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

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

Canais astrais para os Planos Exteriores são outra característica deste plano. Estes se parecem com funis rodopiantes, exceto que eles não têm fim. Não importa o quão longe um miserável viaje, esses canais parecem ir mais longe. Os canais também são perigosos, porque eles tendem a se agitar e podem sugar um viajante e cuspi-lo em algum lugar que ele não queira (ao capricho do Mestre).



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

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

Condições Físicas Especiais. Os visitantes, seja com cordão de prata ou não, assumem uma versão sólida (embora translúcida e pálida) de si mesmos. Corpos e objetos são sem peso, mas podem ser propelidos normalmente. O mundo não tem pra cima, pra baixo, norte ou sul. As criaturas não respiram e comem e bebem com moderação. Eles se movem empurrando as coisas ou pelo pensamento. Para o último método, o personagem simplesmente pensa em seu objetivo e se move. Para personagens de jogadores, o valor de Inteligência x 10 é igual ao número de metros percorridos por rodada. Nesse ambiente sem peso, a Inteligência determina o bônus para acertar e causar dano como se fosse Força, enquanto a Sabedoria tem o mesmo efeito na Classe de Armadura e no BAD como Destreza. Todos os alcances de projéteis (não alcances mágicos) são duplicados, embora as criaturas não-nativas sofram uma penalidade de –2 de ataque.

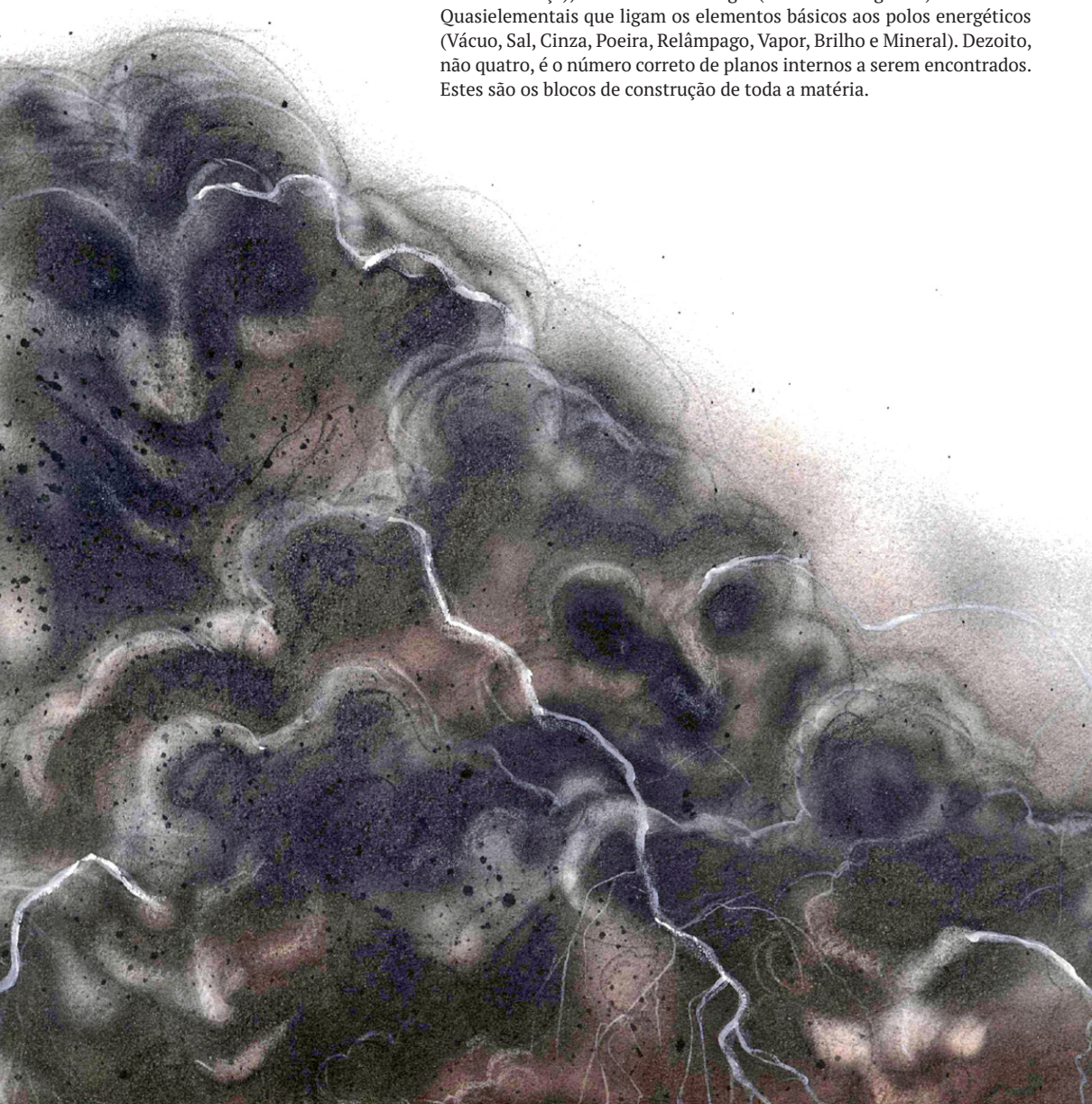
Condições Mágicas Especiais. O Astral não tem ligação com o Etéreo e nem espaços extradimensionais. Tudo irradia magia nesse plano, então *Detectar Magia* é inútil.

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

OS PLANOS INTERIORES

Os Planos Interiores são os reinos dos elementos. São lugares de limites extremos, lugares cuja própria existência é dedicada a uma única substância. De todos os planos do multiverso, talvez nenhum seja mais hostil à vida mortal do que estes.

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



CONDIÇÕES GERAIS

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

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

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

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

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

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

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



O PLANO DO AR

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

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

Condições Físicas Especiais. Norte, sul, leste e oeste não têm sentido aqui, então Fumaça, Vazio, Tempestade e Gelo são dados como direções. Mova-se na direção desses planos e o ar gradualmente muda o jogo, tornando-se mais quente, mais rarefeito, mais ventoso ou mais frio. É claro que, sem um guia local, um vândalo não tem chance de descobrir uma direção. Acima e abaixo são tão engraçados — o plano tende a se orientar para as coisas dentro dele. Grupos concordam que "abaixo" é a mesma direção e as coisas ao seu redor se comportam de acordo. Chuva "cai" de acordo com sua queda. Um aspirado de pé sobre uma rocha sabe que o chão está abaixo de seus pés e uma rocha no céu sabe que está abaixo. O único problema real é que acreditar que há um abaixo significa que um parvo pode cair. Se um pobre miserável sai da sela de seu hipogrifo, ele vai cair sem parar (a menos, é claro, que ele atinja uma pedra que passa). Os nativos do plano não têm esse problema — para cima e para baixo são ideias descartáveis para eles. Esses seres se movem através do plano voando ou montando algo. Há também navios voadores, balões de ar construídos por não-nativos para navegar entre os diferentes assentamentos do plano.

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

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

Nativos e Perigos. O servo aéreo, elemental do ar, mephit do ar, djinni, ildriss, caçador invisível, skriaxit, sylph, tempest e o andarilho do vento estão todos presentes neste plano. O plano também abriga vários poderes, incluindo Akadi (a rainha elemental) e o califa Husam al-Balil ben Hafhat al-Yugayyim (o Mestre das Nuvens e Filho das Brisas, Comandante dos Quatro Ventos, Regente de Todos Djinn, Defensor dos Céus, Príncipe dos Pássaros, Tempestade dos Justos e assim por diante). Os maiores perigos naturais são os turbilhões. Todos dentro de 90 metros de um destes realizam uma JPD ou serão pegos, com isso sofrendo 1d10 pontos de dano por rodada. Escapar só é possível com um bom desempenho num teste de destreza difícil(-2) ou através de ajuda externa. Conjurar magias é impossível enquanto preso em um turbilhão.

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

⊕ PLANO DA TERRA



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

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

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

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

Condições Físicas Especiais. A locomoção é o maior problema que qualquer viajante enfrenta neste plano, sendo a terra toda sólida, quebrada apenas ocasionalmente por bolsões e túneis. Os viajantes precisam de um meio para penetrar na rocha, como magias de *Criar Passagens* e *Moldar Rochas* ou uma *Varinha de Corredores*. Um sujeito particularmente determinado poderia tentar minerar seu caminho através do plano, mas apenas a uma velocidade de cerca de 30 centímetros por turno. Fazê-lo requer constantes desvios em torno de costuras impenetráveis de pedras elementais puras. Qualquer tipo de túnel eventualmente se "cura" em 1d6 dias, quando o solo fecha a ferida, de modo que minerar uma passagem parece duas vezes mais fútil.



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

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

Condições Mágicas Especiais. As magias de conjuração/convocação só podem atrair criaturas encontradas nos planos da Terra, Lama, Mineral, Magma e Poeira.

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

O PLANO DO FOGO

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

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



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

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

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

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

Condições Mágicas Especiais. O plano do Fogo tem mais efeitos na magia do que a maioria, e muitos não podem ser superados pelas chaves. Muitos efeitos mágicos não podem suportar o calor escaldante do plano. Água e gelo instantaneamente fervem, o metal derrete e até mesmo a terra estremece e, eventualmente vira magma. Conjurações/convocações só podem alcançar os planos de Fogo, Magma, Fumaça, Brilho e Cinza, e mesmo assim alguns seres invocados não serão capazes de sobreviver a esta fornalha.

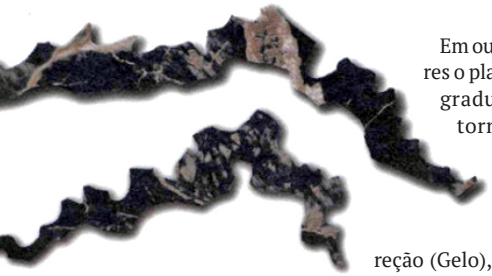
Nativos e Perigos. Azer, efreeti, elemental do fogo, mephit do fogo, lacaio do fogo, cobra de fogo, firetail, espírito de chama, harginn, cão de inferno, caçador fantasma, salamandra, e tshala todos chamam este plano casa. O plano do Fogo tem criaturas mais perigosas do que qualquer outro Plano Elemental.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

⊕ Plano da Água

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

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





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

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

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

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

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

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

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

O Plano Paraelemental da Fumaça

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

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

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

Condições Mágicas Especiais. Conjurações/convocações são limitadas aos planos de Fumaça, Ar, Fogo, Brilho, Relâmpago, Vácuo e Cinza.

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

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

O Plano Paraelemental do Magma

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

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

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

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

Nativos e Perigos. Dao, efreet, mephit do fogo e mephit do magma residem aqui. Explosões repentinas de lava espalham pedras fundidas em um raio de 3 metros (JPD ou recebe 3d10 pontos de dano). A patada é traiçoeira nesse plano, e a crosta geralmente se divide para engolir os desavisados. Se falhar numa JPD, o desafortunado mergulha e morre instantaneamente.

O Plano Paraelemental da Lama

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

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

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

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

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

O Plano Paraelemental do Gelo



Alguns pensam que o inferno é fogo, mas outros estão convencidos de que é gelo. Se o último é verdade, então este plano é o inferno deles. O gelo branco cintilante, rachado e pontudo, está em uma lâmina até onde os olhos podem ver. É um plano ártico sem fim, onde apenas penhascos congelados de montes congelados destroem a lisa lâmina e dão características ao terreno. Mais perto do plano da Água, pequenas manchas de água aberta aparecem, e o gelo eventualmente quebra em enormes blocos e icebergs. No plano do Ar, a folha se afila em pontes e pingentes de dedos que se transformam em nada.

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

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

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

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

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

O Plano Quasielemental do Relâmpago

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

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

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

Condições Mágicas Especiais. Conjurações/convocações alcançam os planos de Relâmpago, Ar, Gelo, Fumaça, Vapor, Brilho e Energia Positiva. Invisibilidade é inútil, já que o fogo de São Elmo delineia todas as coisas.

Nativos e Perigos. Mephit do relâmpago e shocker só são encontrados aqui, embora os djinn às vezes cassem neste plano.



O Plano Quasielemental do Brilho

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

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

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



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

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

Nativos e Perigos. Não há registros de criaturas neste plano, exceto mephits do brilho.

O Plano Quasielemental do Mineral

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

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

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

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

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

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





O Plano Quasielemental do Vapor

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

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

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

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

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

Nativos e Perigos. Marid, mephit do vapor e mephit da névoa habitam este plano. Nenhum poder é conhecido por residir aqui.

O Plano Quasielemental do Vácuo

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

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

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

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

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

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

ARTISTAS SÃO
ENGENHEIROS DA ALMA.
É POR ISSO QUE OS
APRISIONAMOS.
— TALL TALLY
DOS IMPIEDOSOS

O Plano Quasielemental da Cinza

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

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



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

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

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

O Plano Quasielemental da Poeira

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

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



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

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

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

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

O Plano de Quasielemental do Sal

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

Em sua borda mais segura, ainda parece ser apenas água amarga e intragável, mas ainda água. Viajar mais fundo no plano e a água cresce mais carregada de minerais. Cristais se formam, solidificando até mesmo no menor grão de uma semente. Os viajantes que se aventuram mais longe estão em perigo de se tornarem completamente incrustados, os sais liberando toda a umidade de suas células. Finalmente, toda a água se foi e há apenas uma massa sólida de sais cristalinos, duros e mortais, para bloquear todo o progresso.

PARE DE GANIR, MOUXA, EM BREVE VOCÊ ESTARÁ APODRECENDO EM SILÊNCIO DE QUALQUER MANEIRA.
— PATRULHA DA PERDIÇÃO ANÔNIMO

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

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

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

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

O Plano de Energia Positiva

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

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

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

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

CLARO QUE EU SEI FALAR COM UM ZUMBI! MAS ACABEI DE CHEGAR DO PLANO DE ENERGIA NEGATIVA, E ESTOU FARTO DE FALAR COM GENTE FRIA, OK?
— RAHM, um BARITAURO ANARQUISTA, ABRINDO CAMINHO PELO MORTUÁRIO

Nativos e Perigos. O xag-ya é o único ser conhecido neste plano. De longe, o maior perigo é simplesmente sobreviver às forças deste plano.

O Plano de Energia Negativa

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

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



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

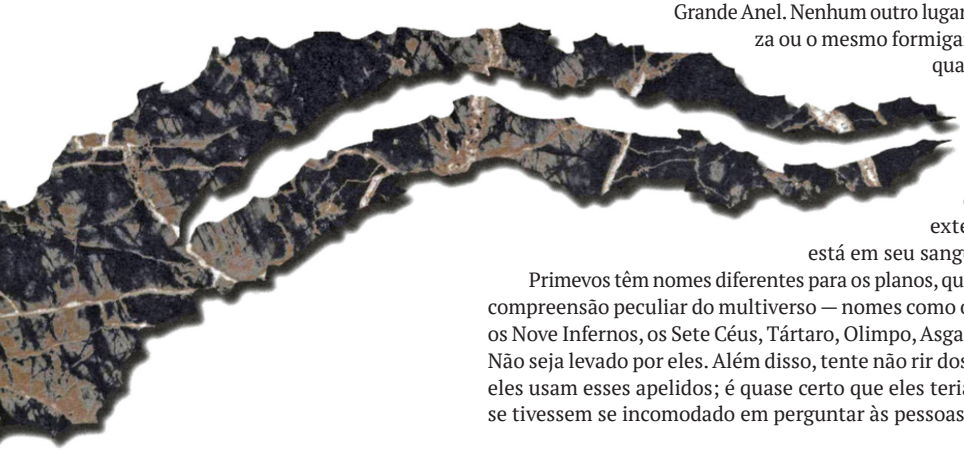
Condições Mágicas Especiais. Magias de conjuração/convocação atingem os planos da Cinza, Poeira, Vácuo e Sal. Magias que causam dano infligem a quantia máxima possível, enquanto magias de cura fazem o mínimo absoluto. A matéria criada aqui desmorona ao nada em uma única rodada.

Nativos e Perigos. Sombra lenta, espectro, wight, wraith e xeg-yi pairam neste plano. Pode haver outras formas de mortos-vivos à espreita neste plano, incluindo até mesmo liches.

OS PLANOS EXTERIORES

Vamos enfrentá-lo, os planos Etéreo e Astral são pouco mais que rodovias. Claro, há lugares e seres lá fora, mas não é provável que um aspirado faça seu nome e fortuna com o que ele encontra nesses planos. Os Planos Interiores estão todos bem e satisfatórios também. Certamente há coisas para ver e lugares para ir, mas para um verdadeiro planar os Planos Interiores são, bem, *provinciais*. Conforme os planos vão, eles são muito sinceros, fixados em suas mentalidades de um elemento. Qualquer vândalo sabe que há muitas possibilidades na vida para ficar preso em uma única ideia.

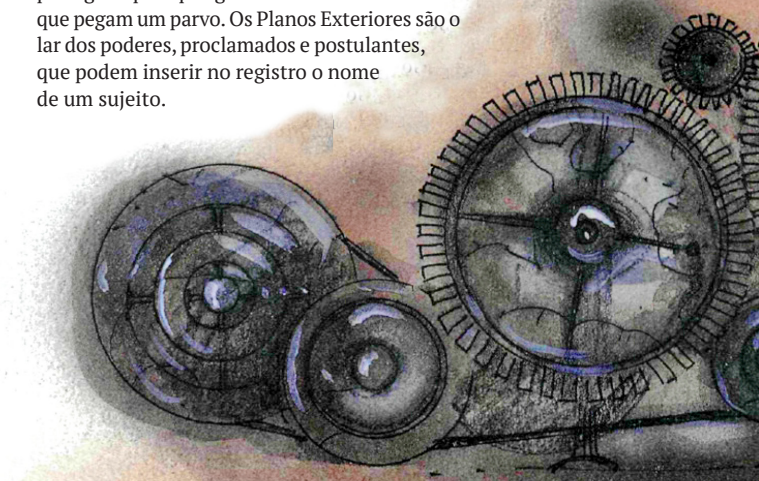
Para um planar verdadeiro, os planos significam os Planos Exteriores, o Grande Anel. Nenhum outro lugar tem a mesma riqueza ou o mesmo formigamento de poder que qualquer um dos Planos Exteriores. Um verdadeiro planar instintivamente sabe quando ele está em um plano externo, o cheiro dele está em seu sangue.



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

CONDIÇÕES GERAIS E CARACTERÍSTICAS

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

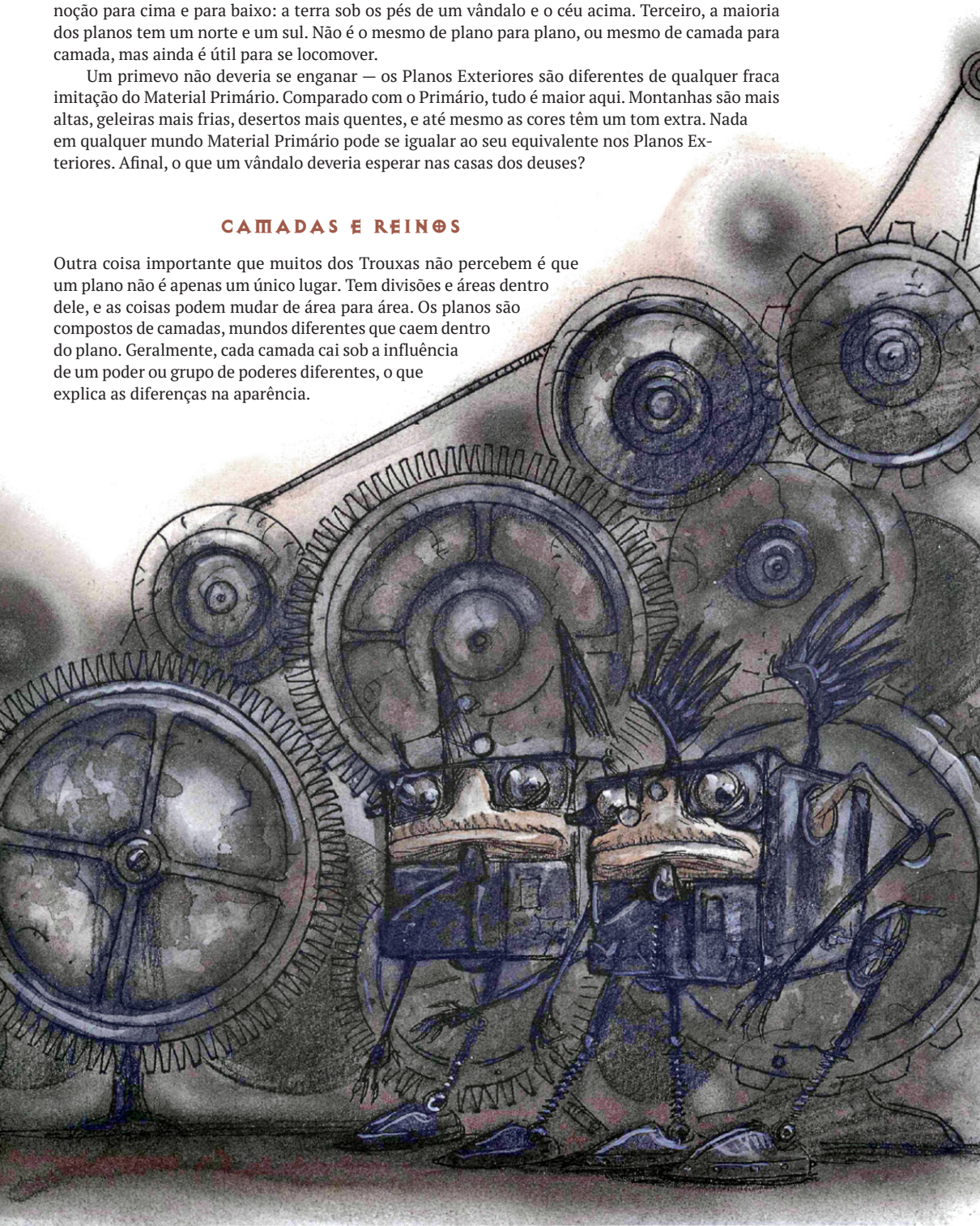


Embora pareça que os dezessete Planos Exteriores têm pouco em comum, isso é apenas porque a maioria dos planares toma por certo o que eles têm em comum. Primeiro, um aspirado pode andar e respirar na maioria dos Planos Exteriores sem magias, dispositivos mágicos ou outras proteções que são uma grande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

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

CAMADAS E REINOS

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





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

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

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

Contornando os Planos Exteriores

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

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

Felizmente, existem outros meios mais eficientes de se locomover. Há canais, exatamente como aqueles que traçam o Plano Astral (veja a página 60), que ligam camadas diferentes de um plano. Esses canais podem até ligar diferentes camadas de diferentes planos. Dizem que há um canal na 492ª camada do Abismo que levará um ser até a primeira camada de Ysgard, o que pode ser um bom escape algum dia. Esses canais podem ser *jovens* (unidirecionais) ou *maduros* (bidirecionais). A maioria dos canais é bastante estável, e mapas para muitos deles podem ser comprados em Sigil. Claro, os produtos falsificados também estão disponíveis para compra. O maior problema dos canais é que eles nem sempre levam um indivíduo para onde ele quer ir. Além de atravessar um canal, um parvo ainda pode ter longas distâncias para viajar.

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

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

Magia nos Planos Exteriores

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

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

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

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

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

Conforme observado na Tabela 2: Alterações nas Escolas por Planos (página 47), algumas escolas de magia são afetadas pela natureza de alguns planos de uma maneira específica. Na maioria das vezes, isso se enquadra em uma das quatro categorias: Aprimorar, Alterar, Diminuir ou Nulo. O Mestre deve sempre checar aquela tabela antes de permitir que uma magia seja lançada.

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

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

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

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

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

Cristais Mágicos

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

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

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

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



Caminhos Dentro do Grande Anel

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

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

O RIO OCEANUS

Nascendo no plano do Elísio há um grande rio, largo em suas margens, cujas águas fluem suavemente através dos reinos superiores. Sua superfície é calma, mal marcada por ondulações, e suas profundezas são mais profundas do que qualquer linha pode entender. A água não é perigosa, mas doce — na verdade perfumada — para aqueles que estão em suas margens. Sua superfície é calma, mas tem sua parcela de correntes e criaturas perigosas nas profundezas abaixo. Este é o Rio Oceanus.

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

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

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

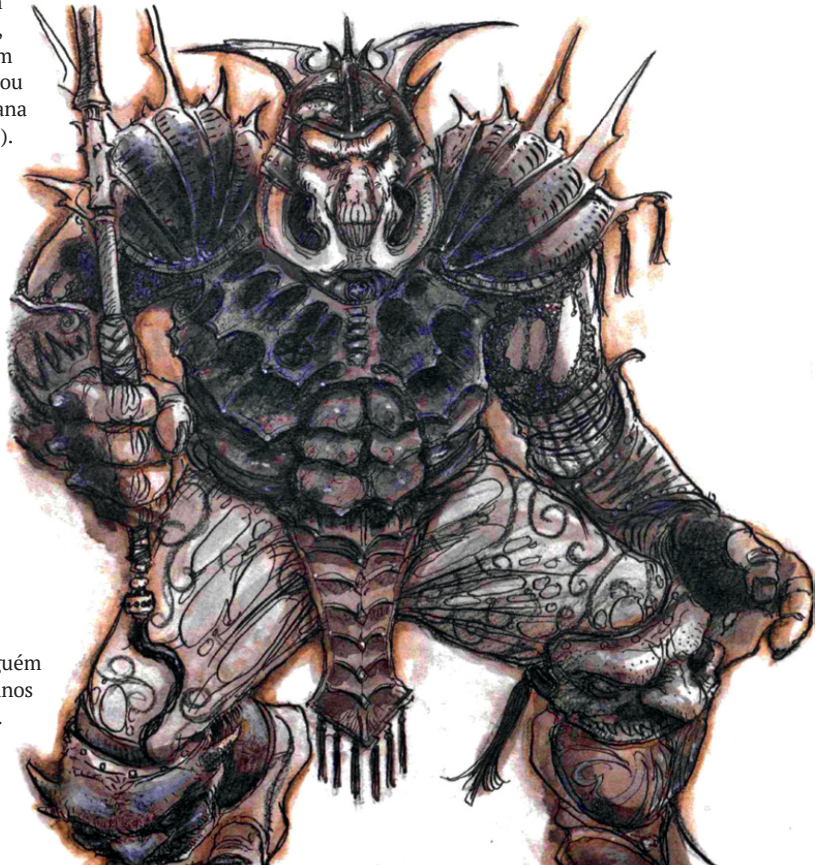
O RIO ESTIGE

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

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

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

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

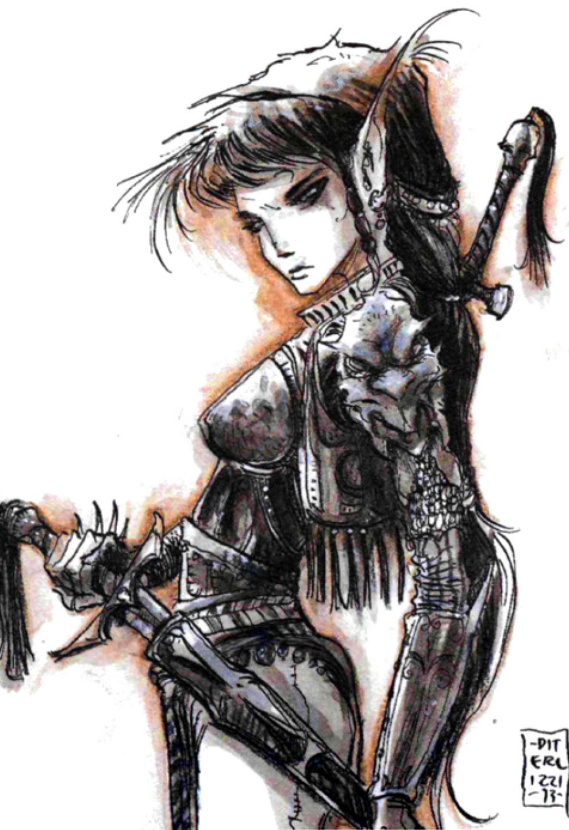


marraenoloths, exercitam suas águas, suas habilidades sobrenaturalmente competentes. Todos eles estão dispostos a transportar passageiros — pelo preço certo.

Yggdrasil, o Mundo Cinzento

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

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



Monte Olimpo

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

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

Lidando com os Poderes

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

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

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

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

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

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

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

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

Ninguém (exceto muitos outros poderes combinados) mata um poder. Afinal, eles são imortais, ligados à essência de seus planos. Pode haver algumas poucas chances de destruir o corpo de um poder, mas mesmo isso não o mataria. Com o tempo, o deus reapareceria com todos os seus poderes e memórias — particularmente de quem causou danos. Enfrentá-lo, a chance de chegar tão longe contra um poder é inimaginável. Poderes são apenas o que o nome diz — *poderosos*.



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

Essa é a verdadeira força dos poderes.

A Donzela da Dor

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

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

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

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

Claro, só porque a Donzela da Dor bloqueou as portas não significa que os demônios desistiram de tentar entrar. Ela tem que permanecer forte para mantê-los fora, e se eles puderem enfraquecê-la, os selos cairão — e todo o Pandemônio se soltará. Talvez os lordes demônios não possam entrar em Sigil, mas seus agentes, representantes e simpatizantes estão lá. Esses parvos estão procurando pela chave, o caminho para derrubar a Donzela da Dor.

CLARO QUE VOU FALAR COM ELA! EI, EU POSSO BATER EM UM BAATEZU, ENCANTAR UM AASIMON, E PEGAR UM MODRON PARA VIRAR A CASACA — EU CERTAMENTE POSSO FALAR COM A DONZELA DA DOR!

— **DAREL SILVATONG, CHACOALHANDO SUA CAIXA-DE-OSSOS PELA ÚLTIMA VEZ**

A Guerra Sangrenta

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

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

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

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



⊕ ABISMO ⊕

(Caótico e Mau)

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

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

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

Planícies de Portais Infinitos. Esta, a camada superior do Abismo, é um lugar escuro e árido assando para sempre sob um sol vermelho inchado. Em buracos numeráveis e enormes fortalezas de ferro pontilham a paisagem. Os buracos são canais que levam a outras camadas do Abismo. As fortalezas são fortalezas de senhores tanar'ri individuais, onde seus corpos são protegidos por servos servilmente devotados, enquanto os espíritos dos líderes atravessam o Plano Astral e o Material Primário, buscando tipos corruptos e maus para pressionar para o serviço.

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

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

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

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

AQUERONTE

(Ordeiro e Neutro e Mal)

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

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

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

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

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

■ Thuldanin. Os blocos dessa camada são vazados e vazios, e suas entranhas são preenchidas com a maquinaria da guerra. Navios voadores, veleiros mágicos, catapultas, canhões e coisas que ainda não foram inventadas em mil mundos Materiais Primários estão todos em montes quebrados e caídos, transformando-se lentamente na pedra de ferro desse plano. As patrulhas de Avalas buscam qualquer coisa útil em suas intermináveis guerras, e elas brigam umas com as outras pelo menor pedaço de sucata. Há uma chance de 1 em 1000 por dia de encontrar algo útil.

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

■ Ocanthus. Esta camada é composta de placas finas como navalha — algumas com apenas uma polegada de largura, outras com milhas de largura. Embora as placas possam suportar a vida, é muito perigoso aqui. As placas cortam a escuridão, atingindo criaturas como as *lâminas vorpal* (BAC +9, ignorar a armadura; somente bônus de Destreza se aplicam).

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

Condições Mágicas Especiais. A magia selvagem é diminuída no Aqueronte.

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

JUSTIÇA NÃO É LEI.
— PROVÉRBIO DOS IMPIEDOSOS

ARBÓREA

(Caótico e Bom)

ELE GRITOU, FICOU ROXO
E SE CONTORCEU NO CHÃO
POR UMA HORA DEPOIS
DE APENAS UM GOLE?
OK, VOU TENTAR.
— FLISHARD WILLOWHEELS,
um SENSITIVO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ARCÁDIA

(Ordeiro e Neutro e Bom)

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

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

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

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

TER É EXISTÊNCIA.
— DOS PROVÉRBIOS DOS PREDESTINADOS





▲ Marduk.

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

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

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

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

BAATOR
(Ordeiro e Mau)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Condições Mágicas Especiais. Magia selvagem é diminuída em Baator, devido à sua inclinação leal.

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

AS TERRAS SELVAGENS

(Neutro e Bom e Caótico)

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

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

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

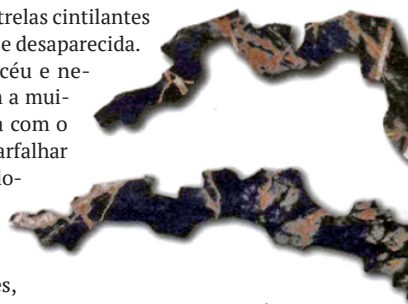
Claro, um postulante que virou leão tem que ter *algumas* coisas diferentes de um leão comum. Primeiro, ele pode falar; tornar-se um animal não rouba um postulante de suas faculdades. Ainda há uma mente por baixo da presa e da pele. Em segundo lugar, aqueles que eram magos antes de morrer ainda têm alguma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

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

GOSTA DA VISTA?
É TUDO SEU POR
UM PEQUENO PREÇO. . . .
— MALKARESH DE BAATOR

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

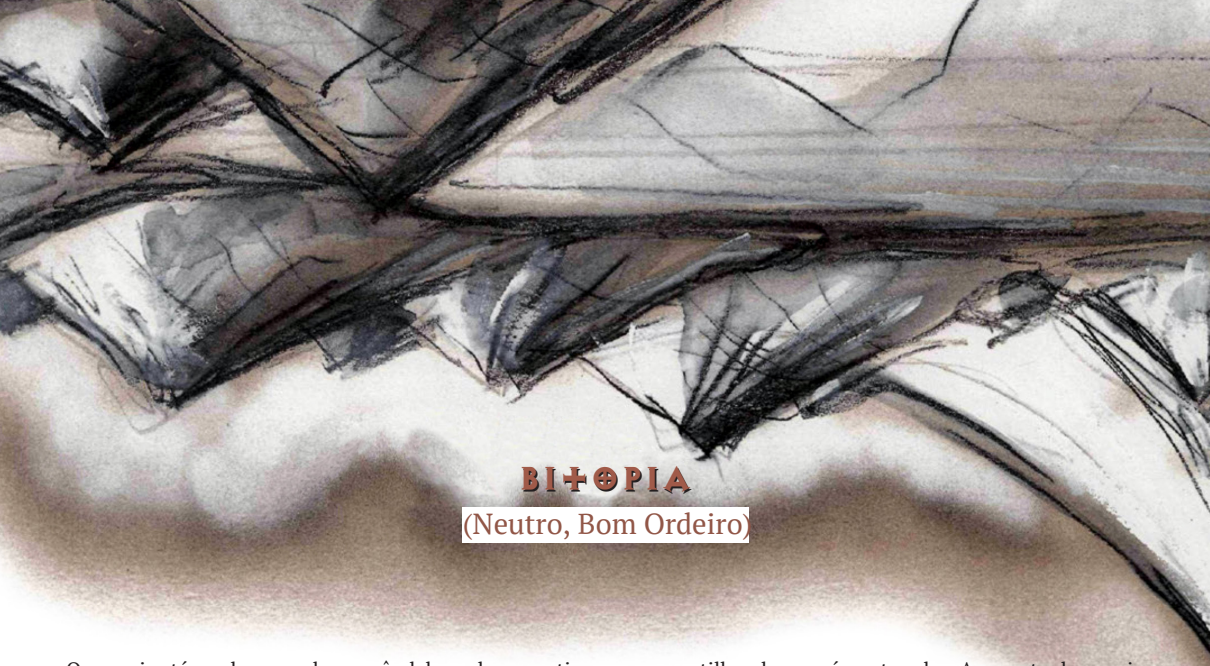
■ Karasuthra. A terceira camada é a terra da noite. Estrelas cintilantes ofuscam a lua quase desaparecida. Nuvens riscam o céu e nevoeiros se agarram a muitas áreas. O ar soa com o coaxar de rãs e o farfalhar furtivo de rastreadores. Aqui o reino está cheio de criaturas da noite — corujas, linces, panteras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



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

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

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



BITOPIA

(Neutro, Bom Ordeiro)

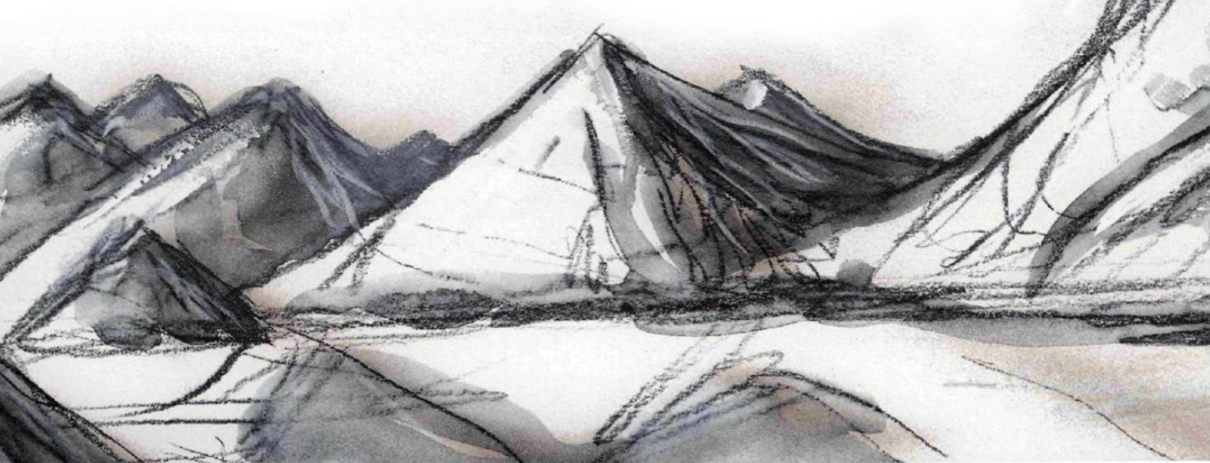
Ora aqui está um lugar onde um vândalo pode se sentir seguro e não incomodado pelos postulantes ao mesmo tempo, porque Bitopia (chamado de Paraísos Gêmeos por primevos que não o conhecem melhor) é um lugar onde um ser é deixado para si mesmo até que haja boa necessidade. Isso significa que as pessoas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

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

O que torna a Bitopia particularmente incomum é que um aspirado pode olhar para cima, passar o céu e ver a outra camada do plano. Isso porque as camadas estão empilhadas umas nas outras como um sanduíche, compartilhando um céu entre elas. As montanhas mais altas de cada camada se tocam de modo que são mais parecidas com colunas (onde se encontram estalactites e estalagmites). Durante o dia, o plano é iluminado pelo brilho do céu. Quando a noite chega, a luz desaparece e o céu escurece. O que parece ser uma sobrecarga de estrelas são, na verdade, as luzes e os fogos das comunidades na outra camada.

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

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



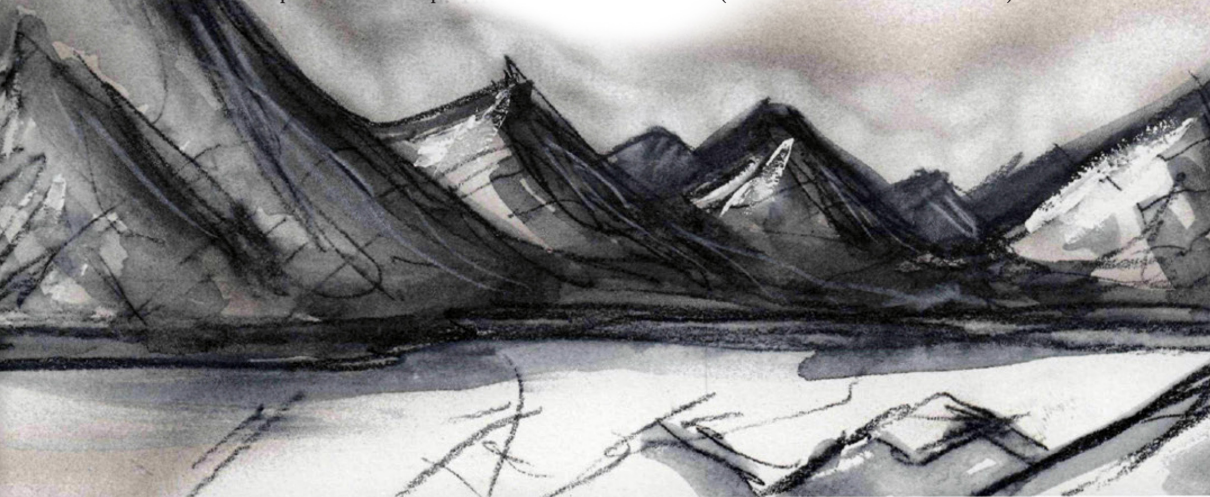


de caçadores e lenhadores, seus prados são entregues a pastores e fazendeiros, e seus rios são cobertos por pescadores e mercadores. As cidades nesta camada são pequenas comunidades agrícolas autossustentadas, cada uma com sua própria milícia e conselho. A maior delas é a Yeoman, uma cidade mercantil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

■ Shurrock. A outra camada de Bitopia é áspera e tempestuosa. A terra é mais montanhosa, rica em minério e abençoada com abundante água corrente. A terra é esparsa e a mata é profunda. Esta é a camada de artesanato e indústria. Mineração, fundição, pedreiras, esculturas são os negócios mais frequentes As cidades vibram com energia enquanto os moinhos se agitam, as bombas rangem e as forjas crepitam com atividade. Ainda assim, não é uma camada de fábricas organizadas. Cada trabalhador mantém sua própria loja ou trabalha como parte de uma cooperativa informal — é um mundo industrial e pré-industrial.

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

Habitantes Nativos. Baku, hollyfante, animais normais, e ents vivem em Bitopia. O insensato titã Epimetheus invade este plano e pode involuntariamente criar problemas. Este plano é também o lar de Kiri-Jolith (da saga Dragonlance) e Ilmater (do cenário de Forgotten Realms).



CÁRCERI

(Neutro e Caótico e Mal)

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

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

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

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

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

PRECISAMOS TOMAR CERTAS OUSADIAS EM NOME DA LIBERDADE.
— CHANCELER MARGUTO DO HARMONIUM

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

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

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

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

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

ELÍSIO

(Neutro e bom)



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

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

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

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

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

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

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

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

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



GEHENNA

(Neutro e Mau e Ordeiro)

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

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

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

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

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

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

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

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

Condições Mágicas Especiais. Magia de encantamento/feitiço é diminuída na Gehenna, enquanto magia de invocação/evocação é aprimorada.

Habitantes Nativos. Vaporighu e yugoloth são nativos, enquanto outras criaturas como imps, quasits, baatezu derrubados e tanar'ri exilados geralmente se escondem aqui. Sargonnas (da saga Dragonlance) e Loviatar (do cenário de Forgotten Realms) também moram aqui.

A Vastidão Cinza

(Neutro e Mal)

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

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

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

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

■ Niflheim. A segunda camada é mais viva que a primeira, ficando livre da doença debilitante que sustenta a terra. Embora as árvores — principalmente os pinheiros — sejam mais abundantes, elas não têm mais cor cinza. Névoas espessas pairam entre os troncos, cinza-esbranquiçada sobre o fundo cinza-escuro. Este é o reino de Hel, do panteão nórdico. Seu palácio é um grande salão de madeira. Venenos mortais gotejam do teto, e o chão se contorce como serpentes. Chegar a essa camada é uma raiz de Yggdrasil, o mundo das cinzas. Enrolado em torno desta raiz está o grande dragão sem asas Nidhogg, que sempre morde a raiz e acabará por matar a árvore. Nidhogg poderia ser morto, mas o lugar dela seria ocupado por um de seus filhos, então, qual é o objetivo?

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

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

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

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



LIMBO

(Caótico e Neutro)

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

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

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

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

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

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

Habitantes Nativos. Githzerai e slaad são as criaturas mais comuns encontradas no Limbo. Poderes que residem aqui incluem Agni, Fenmarel Mestarine, Indra e Susanoo, bem como Sirrion (da saga Dragonlance) e Tempus (do cenário de Forgotten Realms).



MECÂNUS

(Ordeiro e Neutro)

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

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

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

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

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

▲ O Palácio de Jade. Este é o reino de Shang-ti, o Imperador Celestial. Ela também assume a forma de um enorme palácio, embora inclua jardins, lagos e parques. A arquitetura é o que seria chamado de "chinês" em um mundo Material Primário específico. O palácio é o centro da Burocracia Celestial, que supervisiona todas as divindades do panteão chinês. Daqui, Shang-ti ouve petições, pune o injusto, eleva a política digna e decretada para todos os outros deuses. Os cães Foo rondam os terrenos, protegendo em particular os *Pêssegos da Imortalidade*. Cada fruta prolonga a vida útil de um ser em 100 anos, tornando esses grandes tesouros de fato. Quase tão importante é a Grande Biblioteca, que armazena todo o conhecimento coletado de todo mundo Material Primário que reconhece a existência do imperador.

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

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

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

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



CELESTIA

(Ordeiro e bom)

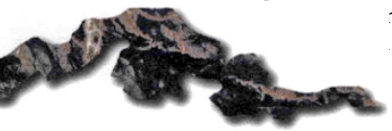
Alguns primevos chamam isso de Sete Céus, mas como sempre, estão fora da pista. O nome é descritivo, mas ainda está errado. Para alguns aspirados, esta é a melhor lei e bondade de todos os mundos temperada pela compreensão e misericórdia. Para outros parvos, é pior que o Abismo. É Celestia ou as Sete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

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

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

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

■ Mercuria, o Céu Dourado. Esta camada é banhada em luz dourada, daí o seu nome. Aqui Bahamut, o Dragão Paladino, mantém um imenso palácio. Não muito longe estão os reinos da selva de Vishnu e Surya, que estão cheios de templos de pedra. Ao longo do plano há arsenais e campos de concentração usados pelos arcontes, que Celestia usa em tempos de necessidade. Tropas de arcontes perfuram constantemente essa camada.



■ Venya, o Céu Perfeito. Esta camada é iluminada por luz branca suave. Também é conhecido como os Campos Verdejantes pelos halflings, por isso é a casa de Yondalla e outras divindades halfling. A terra é exuberante e fértil e as encostas estão cobertas de terraços, prados e pântanos.

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

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

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

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

Condições Mágicas Especiais. Magia selvagem é diminuída neste plano leal.

Habitantes Nativos. Arconte, deva, noctral e zoveri habitam este plano. Além dos poderes já listados, Chung Kuel; Avoreen e Cyrrollalee (dos halflings); Berronar Truesilver (dos anões); Paladine (da saga de Dragonlance); e Tyr (do cenário de Forgotten Realms) também residem aqui.

PANDEMÔNIO

(Caótico e Mal e Neutro)



O pandemônio é provavelmente o menos habitado de todos os Planos Exteriores. E por um bom motivo: é sem dúvida o menos hospitaleiro. Claro, há planos mais quentes e mais frios, aqueles com habitantes mais cruéis, e assim por diante, mas nenhum é mais solitário ou mais enlouquecedor. Esta gaiola é como um sistema de cavernas sem fim, cheio de ventos que gritam de um lado para o outro. Aqueles aspirados da Cabala Desolada acham que é um lugar decente para se estabelecerem, mas eles são os únicos.

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

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

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

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

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

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

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

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



YSGARD

(Caótico e Bom e Neutro)

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

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

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

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

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



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

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

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

Condições Mágicas Especiais. A magia selvagem é aprimorada nesse plano.

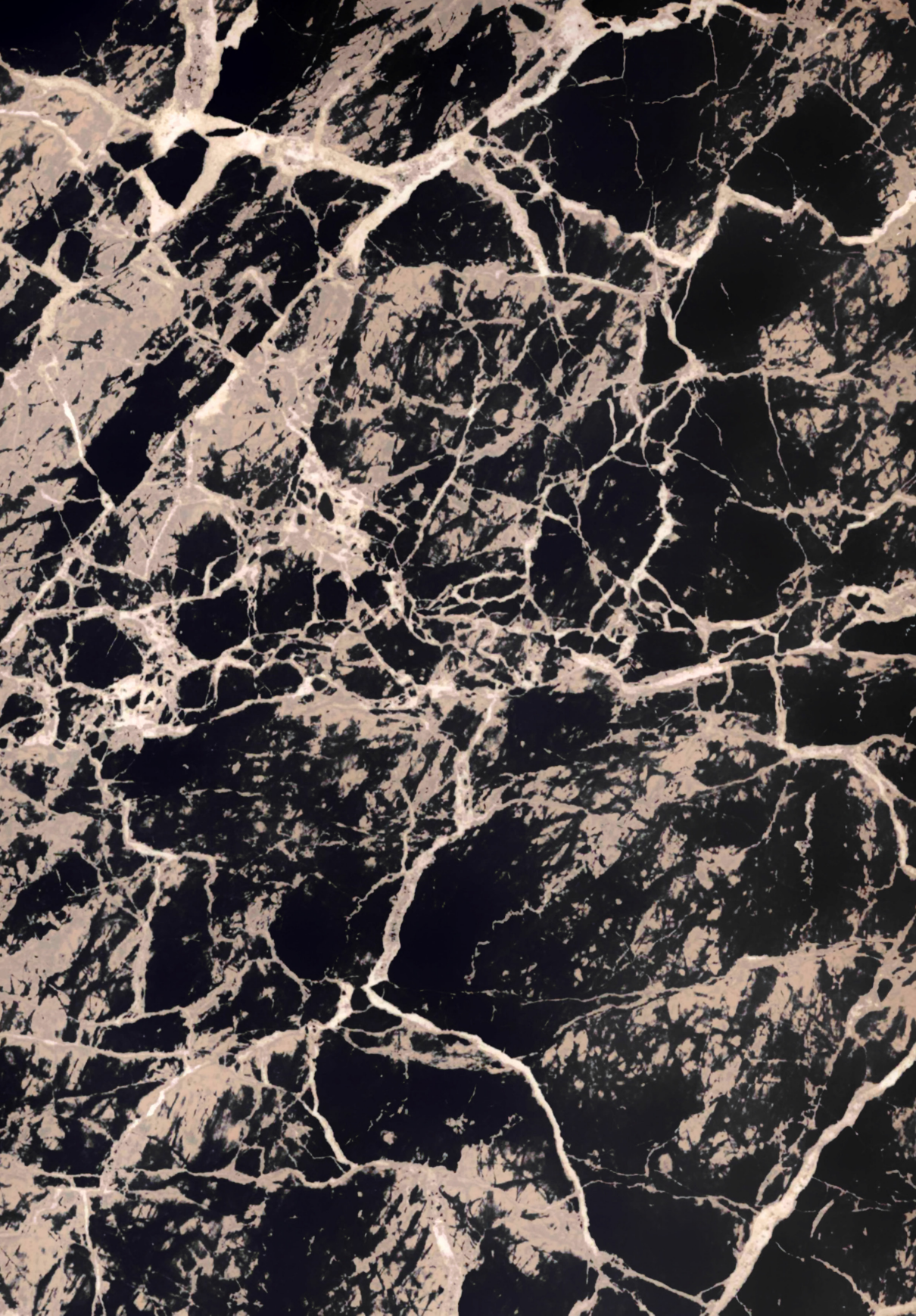
Habitantes Nativos. Além dos mencionados acima, criatura foo, hollyphant e planetar ocupam este plano. Bast, a duquesa egípcia tem um reino aqui, como Branchala (da saga de Dragonlance) e Selune (do cenário de Forgotten Realms).



PARTE 3



SIGIL E ALÉM



ÍNDICE

A Casa dos Planos 103
Qual é o Ponto? 105
Ouro e Glória 105
Senso de Admiração 105
Objetivos de Longo Prazo 105
Tema 106
Filósofos com Clubes 107
Construindo no Tema da Facção 107
Estruturando a Campanha 108
Começando 109
Aventuras do 1º ao 3º Nível 109
Aventuras do 4º ao 7º Nível 110
Aventuras do 8º ao 10º Nível 110
Aventuras do 11º Nível e Além 111
Lidando com Problemas 111
O Tamanho do Multiverso 111
"Felling" do Cenário de Campanha 111
Golpe de Mega-Monstro 112

A Lei da Terra 113
As Terras de Fora: Uma Visão Geral 114
Tir na Og 115
As Norns 115
Reino Minúsculo de Sheela 115
A Montanha dos Anões 115
Pântano de Semuanya 115
Domínio(s) de Gzemnid e Ilsensine 116
O Palácio do Julgamento 116
Laboratório de Tvashtri 116
Patrimônio de Thoth 117
O Reino Hidden 117
O Mausoléu de Chronepsis 117
O Tribunal da Luz 117
Postulantes das Terras de Fora 118
Interpretando Postulantes 118
Magia nas Terras de Fora 119
Anéis no Anel 119
Chaves Mágicas das Terras de Fora 121
Chaves de Poder das Terras de Fora 122

Aspectos das Terras de Fora 123
Reinos 125
Cidades 125
Terreno Não Identificado 126
Abreviações para Personagens do Mestre 127
Autômata 127
Bedlam 129
As Cavernas do Pensamento 131
O Tribunal da Luz 133
Curst 134
A Montanha dos Anões 135
Glorium 139
O Palácio do Julgamento 141
Praga Mortal 144
Caixa Toráxica 145
Xaos 149

Entrada para Sigil 152
Portais de Sigil 153
Tipos de Portais 154
Chaves de Portal 155
As Realidades da Impossibilidade 157
Descrevendo Sigil 157
Para Cima e Para Baixo 157
Dia e Noite 158
Clima 158
Vinha-Navalha e Vermes de Rua 158
Materiais de Construção 160
Mantendo a Paz 160
A Donzela da Dor 161
Os Labirintos 162
O Dabus 162
O Código de Conduta 162
O Papel das Facções em Sigil 163
O Athar 164
Crentes da Criação 164
A Cabala Desolada 164
A Patrulha da Perdição 164
Os Falecidos 164
Os Predestinados 164
A Fraternidade da Ordem 165
A Liga Livre 165
O Harmonium 165
Os Impiedosos 165
A Liga Revolucionária 165
O Sinal Único 165
A Sociedade da Sensação 166
A Ordem Transcendente 166
Os Seguidores do Caos 166
Fazendo e Gastando Dinheiro 168
As Duas Pessoas Mais Importantes em Sigil 169
Erin Darkflame Montgomery 169
Duque Rowan Darkwood 171

Sigil Sem um Guia 173
Alguns Serviços de Sigil 175
Agências 175
Factotums 175
Liteiras 175
Patrulhas do Harmonium 175
Postilhões 175
Garoto Luzente 175
Especificidades de Negócios 176
Tavernas 176
Estalagens 176
Estábulos 176
Mercados 176
As Alas 177
A Ala da Donzela 178
A Ala Inferior 180
A Ala do Cortiço 181
A Ala dos Eruditos 183
A Ala da Capela e a Ala do Mercado 187
Início Rápido da Campanha 188
Para o Preço de uma Rosa 188
Espírito Mal Colocado 190
Novas Magias 192
Conhecendo a Gíria 194

A CASA DOS PLANOS



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.

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 FATO DE QUE VOCÊ MAL OUVIU DOIS YUGOLOTHS ANTES DE PERCEBER ONDE VOCÊ ESTAVA, FORASTEIRO, MAS VOCÊ PRONUNCIOU O NOME DA NOSSA LIMPA CIDADE COM "SIJIL", NÃO "SIGIL", E NÃO PODE HAVER DESCULPA PARA ISSO!

— SUA HONRA RASTINA 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 dos cenários 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.

SENSO 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 *cenas* e cenas 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.

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.

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.



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 fronteiriça — 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 tanar›ri 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 163 para informações sobre os papéis das facções em Sigil.

ESTRUTURANDO 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 ESTEJAM ACORRENTADAS DO QUE LIVRES. VOCÊ, POR EXEMPLO.
— TALL TALLY DOS IMPIEDOSOS



COMEÇANDO

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 AO 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 DO 4º AO 7º NÍVEL

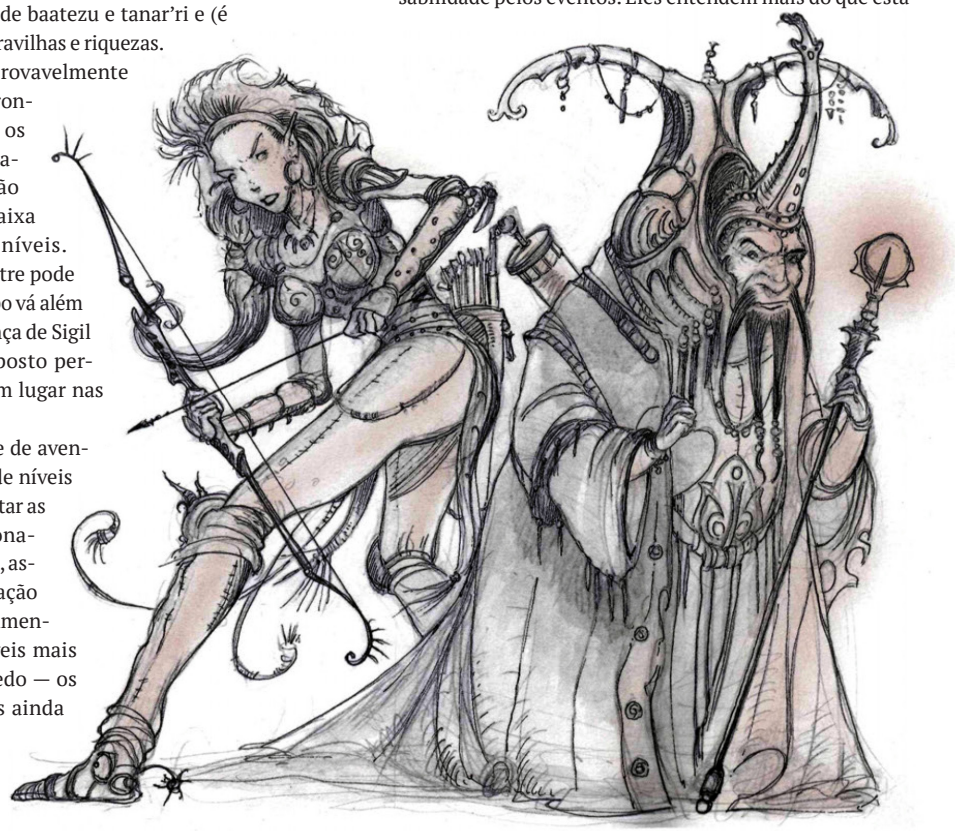
Até agora os personagens têm níveis suficientes, magias, pontos de vida e recursos para sair do ninho e explorar as Terras de Fora. Há muito o que fazer lá fora, evitar que as cidades-portais deslizem para outros planos, lidar com proclamados de baatezu e tanar'ri e (é claro) procurar maravilhas e riquezas. 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 DO 8º AO 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.

O 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!*

O "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-MONSTRO

"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 fazer *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, ENTÃO ELES PODEM TER QUE DAR A ELE A CORDA DE QUALQUER JEITO — QUE TIPO DE MÚSICA ELE ESTAVA ESCUTANDO, AFINAL?
— NOHUT, 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. Autômata (página 127), Bedlam (página 129), Curst (página 134), Glorium (página 139), Praga Mortal (página 144), Caixa Toráxica (página 145), Xaos (página 149), 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 FORA: UMA VISÃO GERAL

> EU SEI QUE ESTE É O PORTÃO PARA MECÂNUS, MAS EU INALO OU EXALO ANTES DE ENFIAR MINHAS MÃOS NAS ENGRENAGENS?
> **— UM FORASTEIRO, APRENDENDO A SOMBRA DE UM PORTAL**

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.

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 consultará, 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 135 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 131, para mais informações sobre o reino de Ilsensine.

O 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 141 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.

PATRIMÔNIO DE THOTH

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.

O REINO 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.

O MAUSOLÉU DE CHRONEPSIS

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.

O 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 133 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.

POSTULANTES DAS TERRAS DE FORA

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



não 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.

INTERPRETANDO POSTULANTES

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

> OS POSTULANTES NÃO SE IMPORTAM SE ELES FORAM MORTOS EM NOME DA GUERRA SANGRENTA OU EM NOME DA JUSTIÇA. ELES ESTÃO APENAS MORTOS.
>
> — A DECLARAÇÃO DOS DOADORES DE ANÉIS

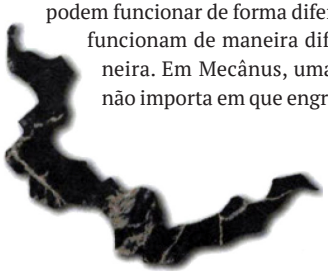
adicionar tempero a um encontro, definir os personagens do jogador de volta aos trilhos ou enviá-los de forma excessiva para uma armadilha. O mesmo comentário também pode atrapalhar uma aventura, confundir o problema e frustrar os jogadores.

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 planares 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 planares 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

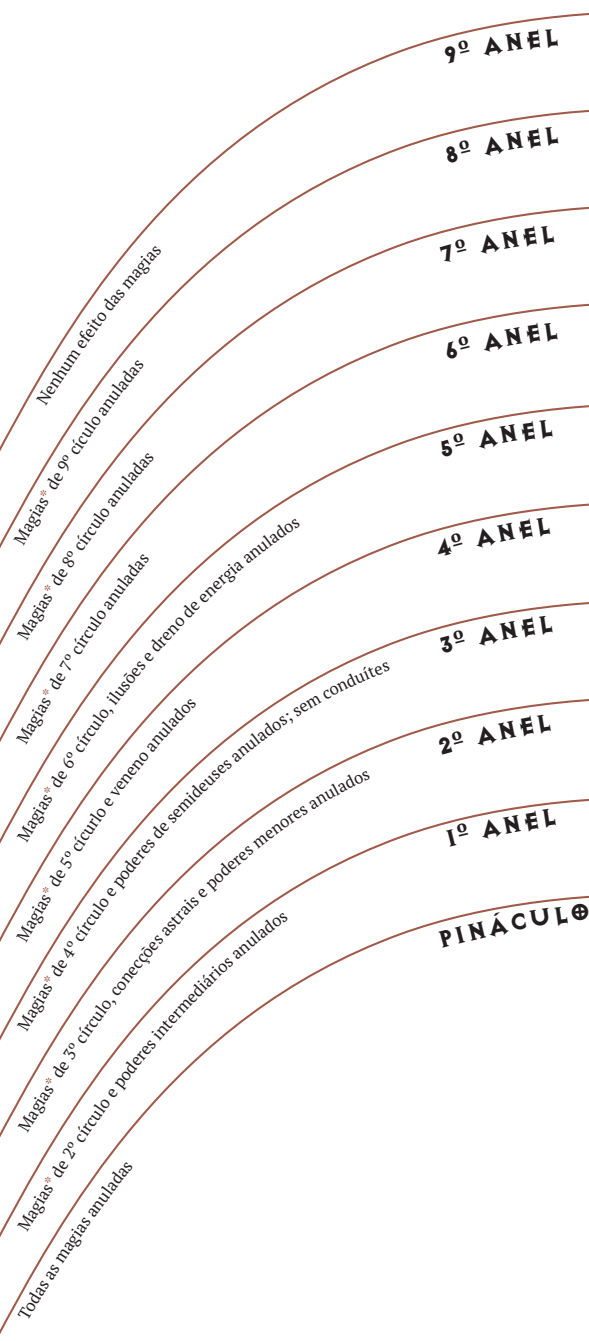
Esse não é o caso nas Terras de Fora. Aqui, onde um aspirado fica faz toda a diferença. Isso porque o plano é dividido em 10 camadas, como camadas de uma cebola. *Veja, enquanto um indivíduo se move através de cada camada em direção ao centro das Terras de Fora, mais e mais poder mágico é — bem, neutralizado — 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 das terras 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 sacerdotes. 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 só não funcionam ao tentar usá-las. 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 das terras de fora, as magias de 7º nível 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 das terras de fora, as magias de 5º nível (e 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 ATÉ FINALIZARMOS O ÚLTIMO DE SEUS GOVERNANTE. LEVANTA-TE E ARREMATA AS TUAS CORRENTES!
— NONAGÉSIMA PRIMEIRA PROCLAMAÇÃO DOS ANARQUISTAS



requer uma viagem 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 E*nredamento*. 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 158) 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 Poder das Terras de Fora

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.

VOCÊ ACHA QUE UMA ESPADA E UMA GAMA DE MAGIAS E ORNAM DURAÇÃO? NÃO É O QUE VOCÊ TEM QUE CONTA, PARVO, É O QUE VOCÊ SABE.
— FAIRVEN, uma cifrária





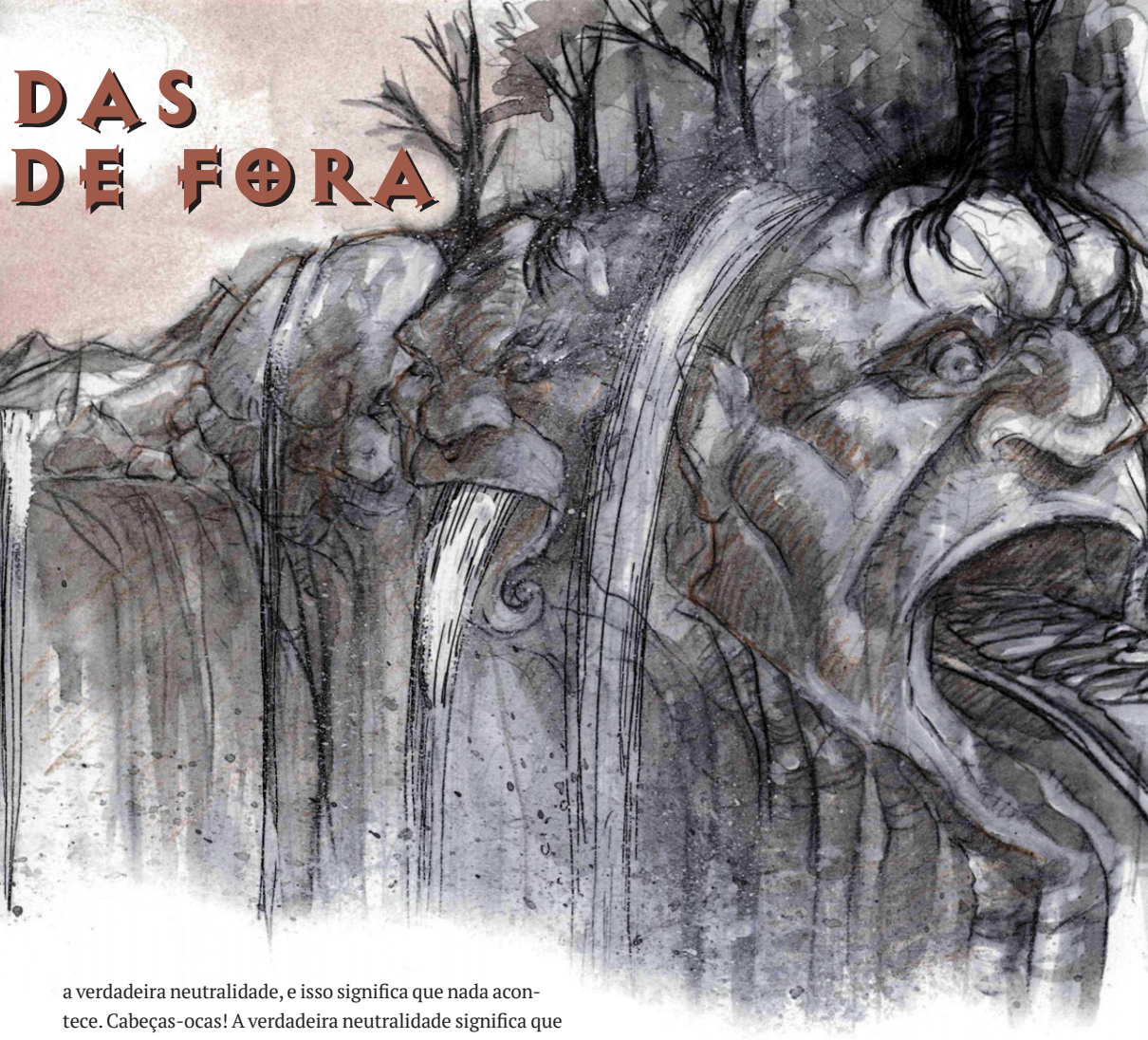
ASPECTOS TERRAS

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 Toráxica, 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 do livro (veja página 188) 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 *cidades*. 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 Toráxica — 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 Toráxica 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".



Abreviações 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
Ø	Sem gênero
b	Baritauro
d	Anão
e	Elfo
fd	Demônio
g	Gnomo
gy	Githyanki
gz	Githzerai
h	Humano
ha	Halfling
he	Meio-elfo
tf	Tiferino
var	Vários

Classe

B	Bardo
D	Druida
F	Guerreiro
P	Clérigo
P (sp)	Clérigo especialista
Pa	Paladino
Ps	Psiônico
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)	Mago 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
S²	Sociedade da Sensação
TO	Ordem Transcendente
Xa	Seguidores do Caos
Var	Vários



Autômata
(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 conclaves 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 Tourlac, 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 agrilhoados 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:

Encontro	1	Experiência	2000 XP
Tesouro	Nenhum	Movimento	12

DV [PV]	CA	JP	MO
7 [38]	11,15,19*	11	10

2 x **garra** +7 (1d6x2)
1 x **mordida** +7 (1d8)
* Classe de Armadura depende da quantidade de luz existente. Na luz solar e Luz Contínua, a CA é 11; em tocha, lanterna ou intensidade da magia Luz, a CA é 15; na escuridão total, a CA é 19.

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 3º a 5º nível, acompanhados por um mago do 5º ao 7º 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 7º ao 9º 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.

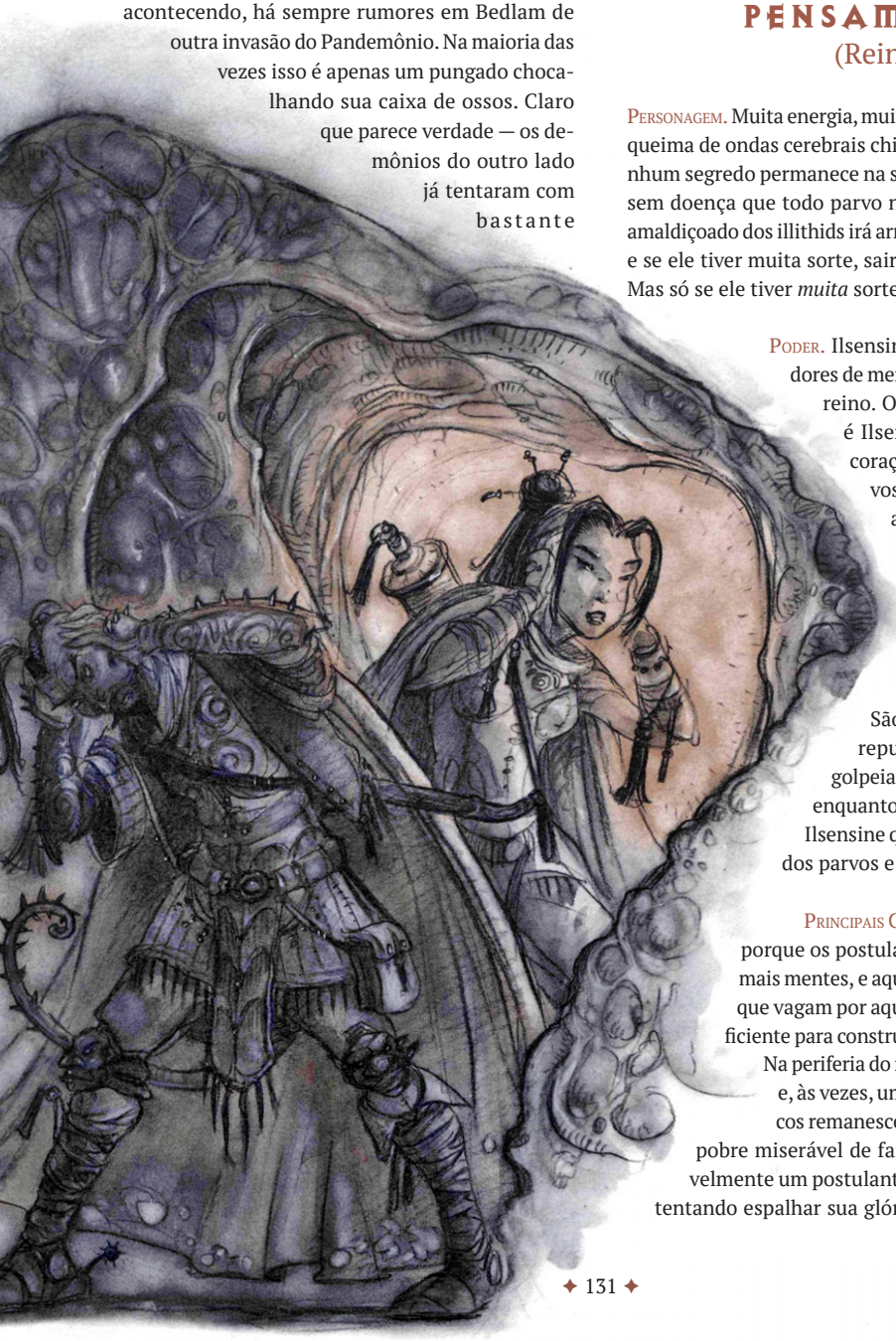
O melhor lugar para encontrar tipos artísticos é Na Estalagem de Weylund, perto do centro da cidade. É administrado pelo Pockmarked Weylund (Pe/♂ d/0/N). O anão desenha uma caneca média de cerveja forte e é excessivamente generoso com aqueles que parecem estar com pouca sorte, especialmente aqueles que 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 tiferinos 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 Shekinester (MM), e ela se encarregou de ministrar aos dementes de Bedlam. O pardieiro 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.

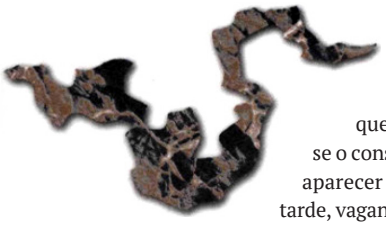


AS CAVERNAS DO PENSAMENTO
(Reino)

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 uma JPS 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 uma JPS a cada turno. Finalmente, aqueles cabeças-ocas que são bastante inteligentes para entrar na corte de Ilsensine precisam fazer jogadas de proteção 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 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 só restariam cascas sem vida.

Zumbis de Ilsensine (todos):

Encontro *1d6(1d10)* **Experiência** *175 XP*

Tesouro *Nenhum* **Movimento** *6*

DV [PV]	CA	JP	MO
2 [10]	*13*	*8*	*12*

1 x **mordida** +1 (1d8)
1 x **pancada** +1 (1d8)
* 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 e/ou insanidade. É um preço alto, mas há sempre um Sensitivo ou um Desolado que acha que pode ir contra Ilsensine.

⊕ 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 uma JPS com uma penalidade de –1 aplicada para cada vez que o personagem se desviar 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.

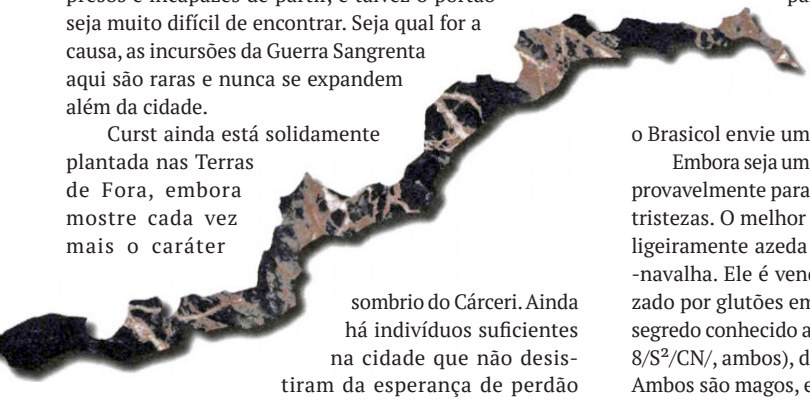
Descrição. Curst é centrado em torno do símbolo de sua rejeição, o arco de quatro pilares para o Cárceri. Feito de vinha-navalha viva, o portão de pétalas pretas está no centro da praça da cidade. As cinco principais ruas da cidade formam círculos concêntricos ao redor da praça, e toda a cidade é cercada 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, estábulos 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 5º a 7º 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/0/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/S^2/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 Brilhante e Dumathoin (MM, todos). Vergadain é um senhor da riqueza e da sorte, Dugmaren Manto Brilhante 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



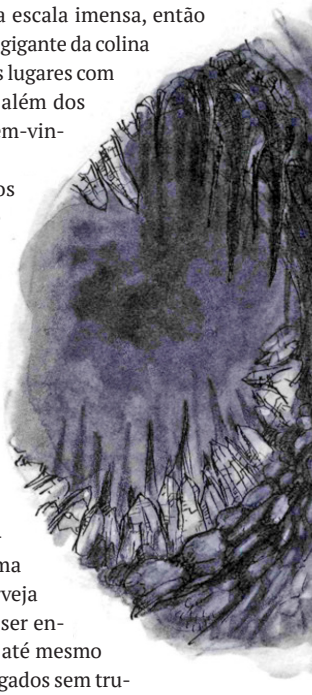
é contínuo, "24 horas por dia", como dizem os primevos (exceto que não há dia ou noite nas profundezas da superfície do plano). Os melhores produtos do Salão da Fuligem são martelos e couraças finamente trabalhados — muitos de natureza mágica — que muitas vezes acabam nas mesas de jogo dos salões de 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, baritauro, tiferino, 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 esfumaçado. 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 baritauro 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:

Encontro	*1*	**Experiência**	*8000 XP*
Tesouro	*Nenhum*	**Movimento**	*6*

DV [PV]	CA	JP	MO
15 [120]	*18*	*15*	*10*

1 x **martelo de guerra** +14 (1d4+7)

Tradutor:

Encontro	*1*	**Experiência**	*3000 XP*
Tesouro	*Nenhum*	**Movimento**	*63V*

DV [PV]	CA	JP	MO
5 [25]	*12*	*13*	*11*

1 x **atordoar** +19 (1d12-3 rodadas)
Se o tradutor for atacado enquanto estiver servindo um poder, role 1d100. Em um resultado de 99 ou menos, o poder envia um servo aasi- mon 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.

O 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, estábulos, 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, t'ien 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.



ACERTE ISSO, PARVO!
HÁ UMA JUNTA DE TEIMOSOS
VINDO POR AQUI, E
QUALQUER PUNGADO
PROCURANDO POR TROCO
SERÁ ESFOLADO.
— SLIG "O TRAPALHÃO"
NA SUA CORRIDA DIÁRIA
ATRAVÉS DO CÓRTICO

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 uma JPS 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 espiões 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 mantem 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 as JPS 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 tiferinos 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

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 (PI/♀ 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, tiferinos 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.

CAIXA TORÁXICA
(Cidade)

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 baritauro 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 aconteceria. 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 Toráxica 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 Toráxica 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 Toráxica 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 Toráxica 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 Toráxica. 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 atraiam 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 (Pl/var/F 1–3/var/LE), enquanto um ataque terá seis guardas liderados por um oficial (Pl/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 (Pl/♀ 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.

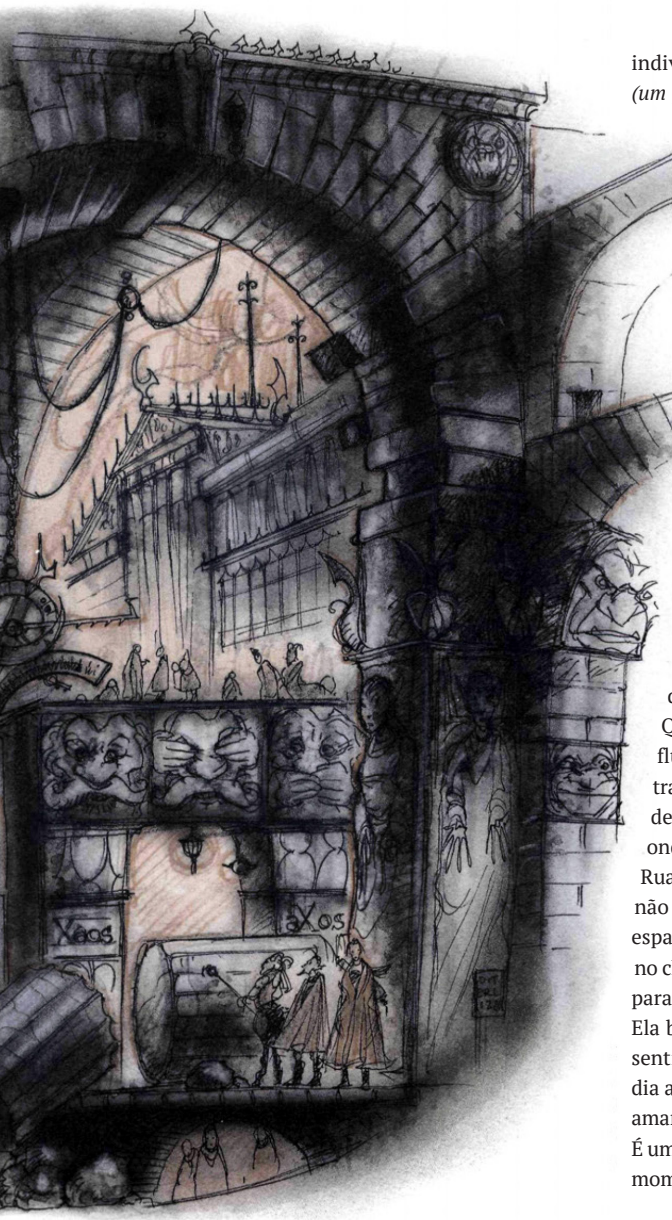
Caixa Toráxica também é o melhor lugar para procurar guias para Baator. Um parvo que seja demente o suficiente para querer ir para lá pode tentar uma visita oficial ou ele pode entrar sem avisar. Caixa Toráxica tem guias que lidam com os dois. As visitas oficiais exigem um passe por escrito, que é uma 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 (Pl/♂ tf/BS/S^2/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 baritauro (Pl/♂ 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. OASX. XSOA. ETC.
(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.

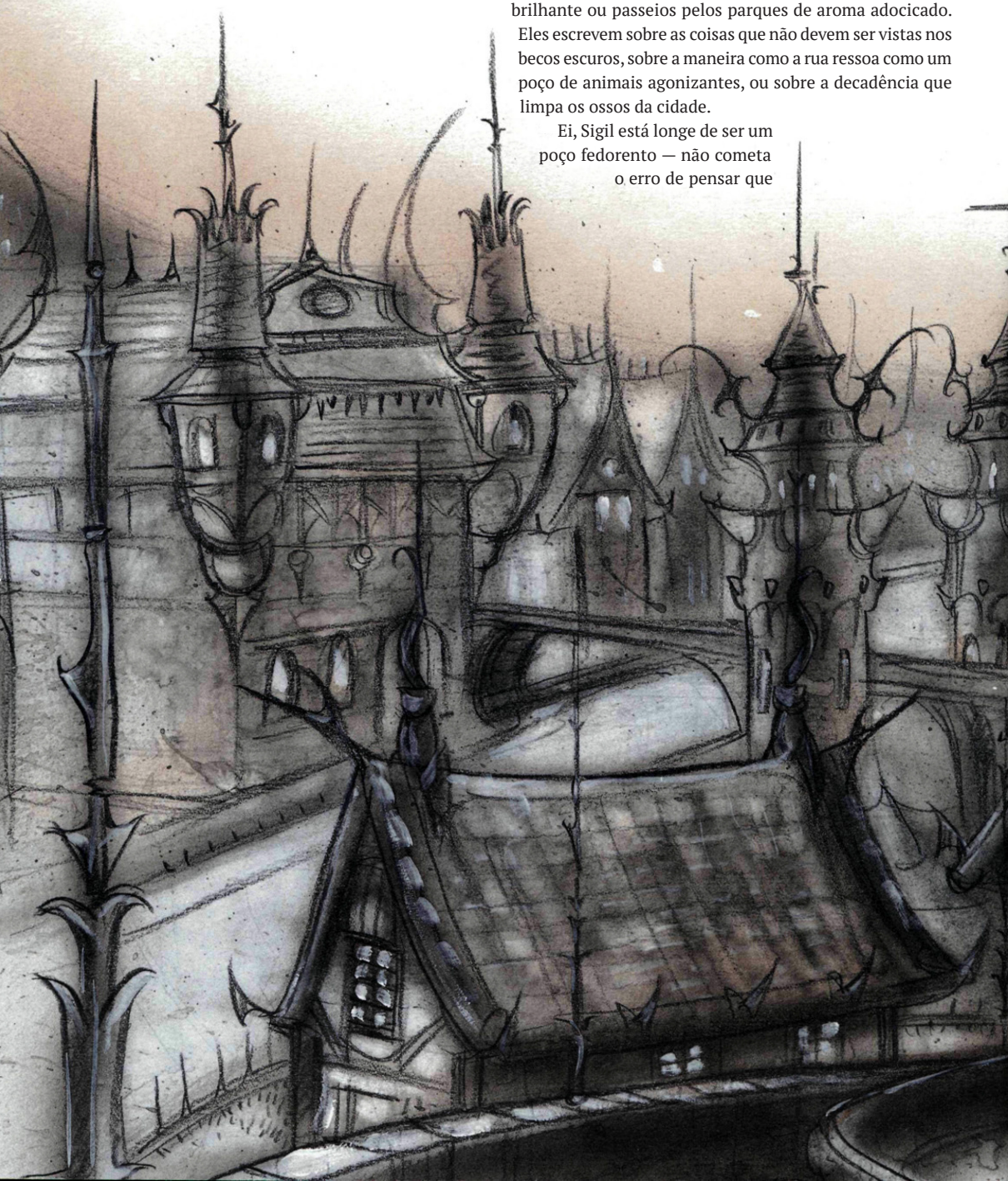
Notícias Locais. Eles estão 🏭 construindo uma parede de caos e, quando terminarem, ⊙ ninguém poderá ir ou vir. √aoXs será deles. Eles escorregam após o anoitecer, carregando um pouco mais de coisas sobre o caos com eles. Há coisas ✹ em seus sonhos que vão te machucar. Eu não dormi bem a noite passada.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



ENTRADA PARA SIGIL

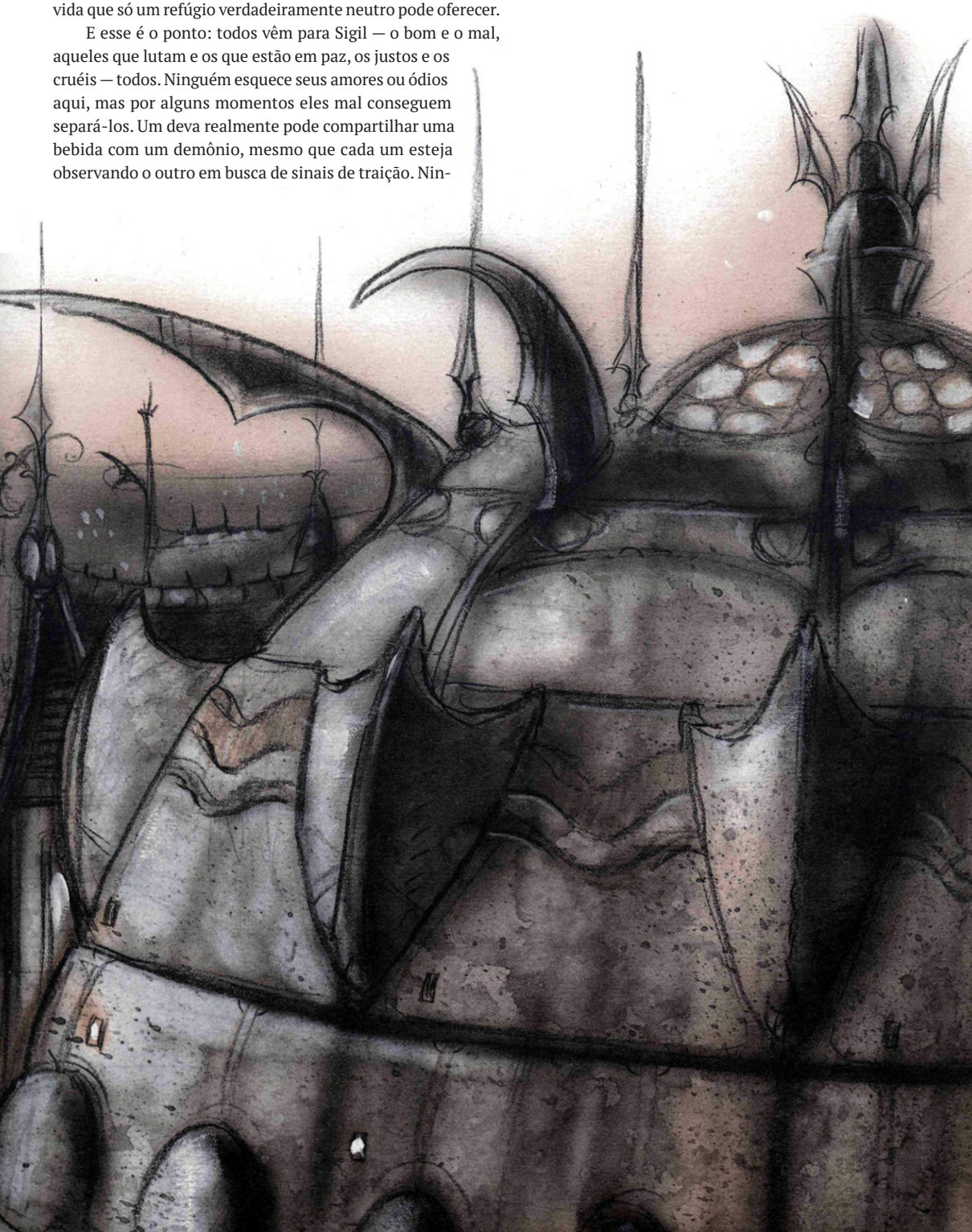
Alguns poetas escrevem arrebatamentos sobre as glórias de suas metrópoles, cantam louvores sobre o pôr do sol sobre os telhados, e tornam-se líricos ao suave barulho da vida de sua cidade — mas ninguém canta assim sobre Sigil. A Jaula é um lugar cinza, úmido e sujo, cheio de barulho e brigas, pedras 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...

PORTAIS 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 por ter uma magia, *Bloqueio Seguro* (veja a página 194), 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 193) 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.

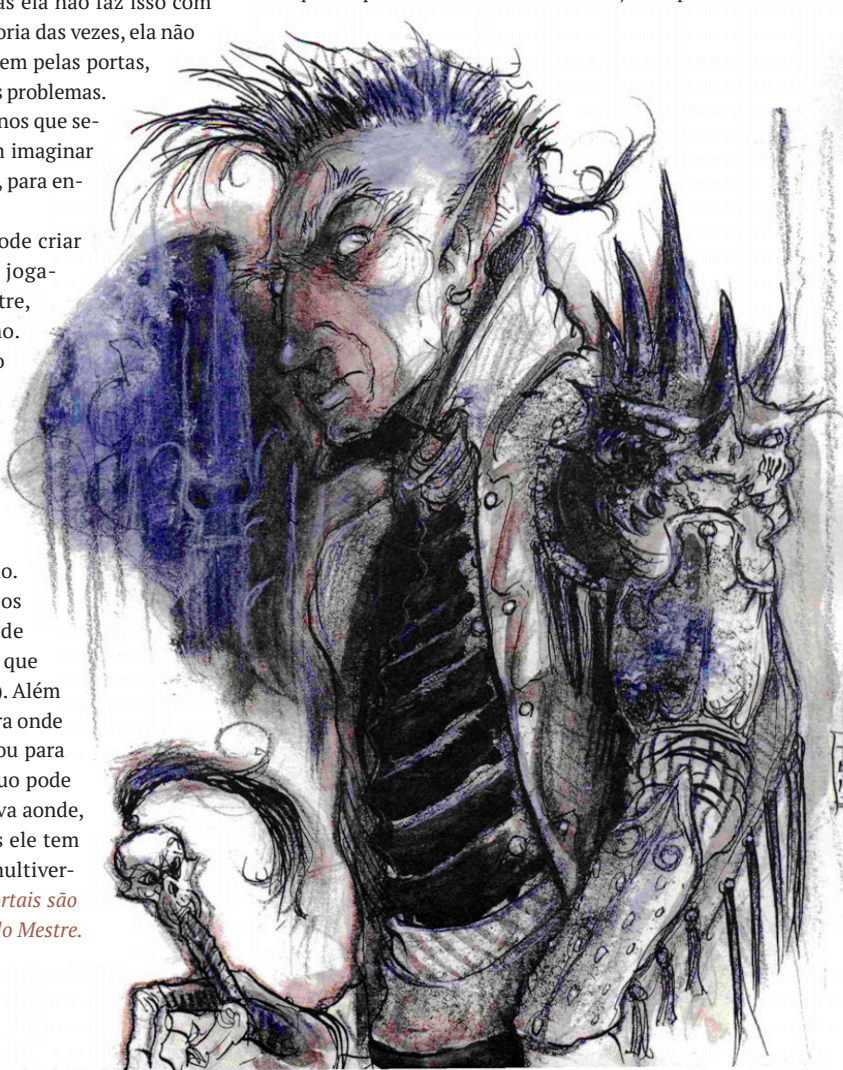
Portais são ofertas de mão dupla. Passe por um caminho e um aspirado pode se afastar do outro, se ele ainda tiver a chave de portal para abrir a porta. Isso significa que as pessoas podem entrar na Jaula tão facilmente quanto podem sair, então não há garantia de que correr para a segurança de Sigil vai 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-



CLARO QUE TENHO
UMA CHAVE PARA ESSE PORTÃO.
ESTÁ BEM AÍ NA SUA MÃO.
— MICKEE DARDO DE MARTELO
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 Toráxica 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.

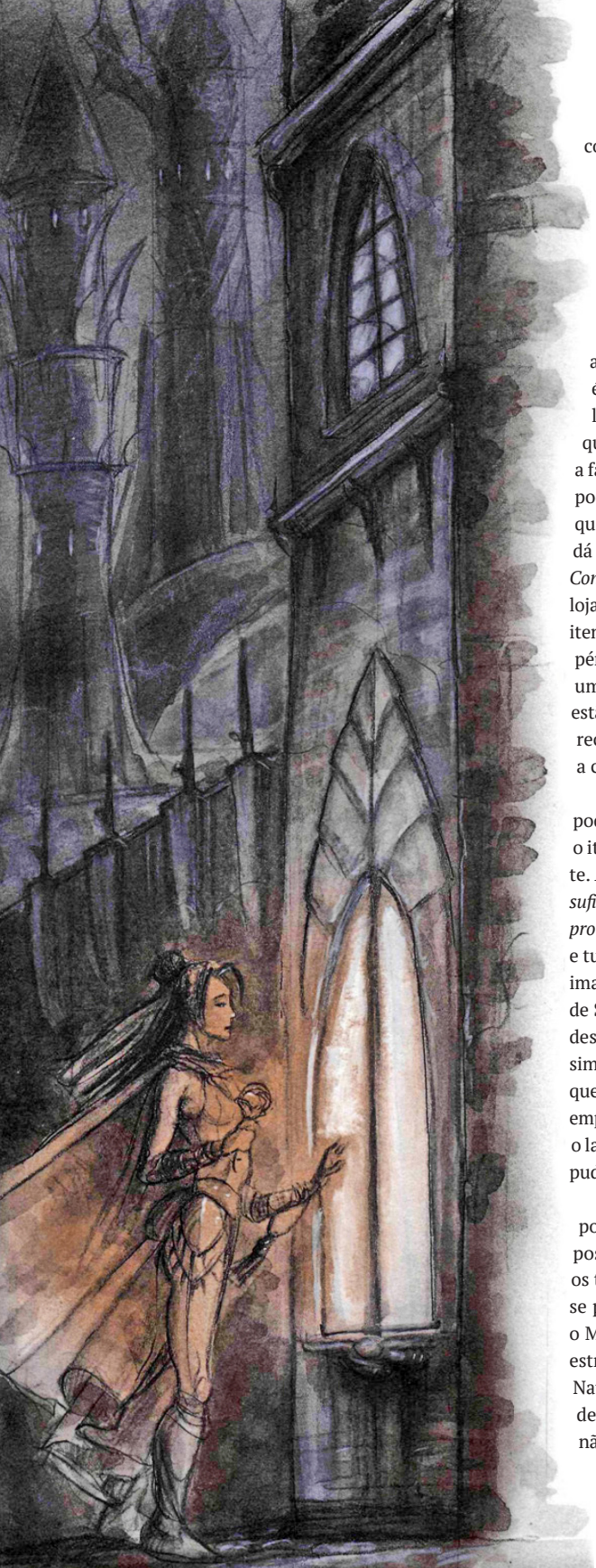
Portais Alternados são os mais perversos, porque quando um parvo começa a pensar que pode depender deles, eles mudam. Às vezes o fim em Sigil muda, passando de porta em porta na cidade, e às vezes é a outra extremidade, fora dos planos, que se move. Há apenas uma coisa constante sobre eles: os portais 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 PORTAL

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 preenchiam 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 habituam-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 chuviscando água marrom ou envolta 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 devas 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 um 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.



Materiais de Construção

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.

Mantendo 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.



OS LABIRINTOS

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.

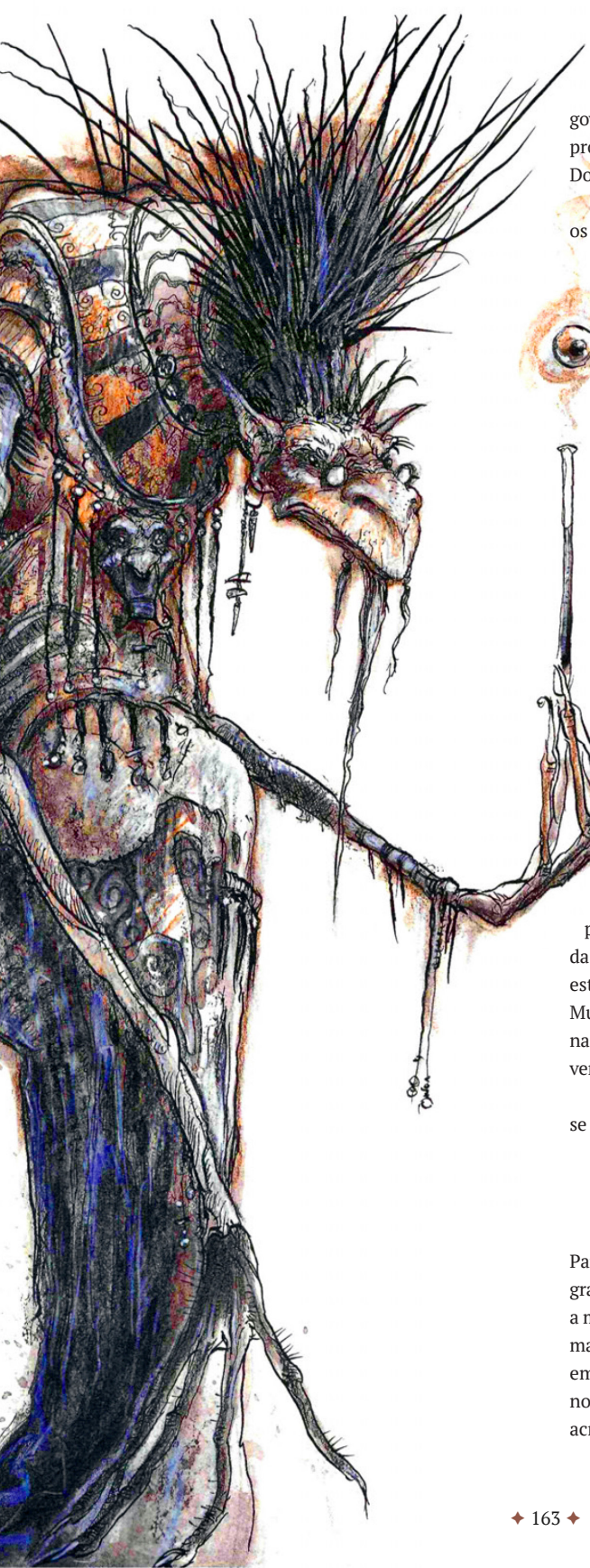
No entanto, alguns parvos descobrem outro lado de suas funções, porque o dabus também funciona como agentes da Donzela da Dor. Às vezes, eles parecem punir aqueles cavaleiros que avançaram muito em seus planos, e às vezes chegam à força para acabar com tumultos, mas não estão preocupados com o crime 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 CONDUTA

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 tolamente 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.

O 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.

O Athar

Dependendo de quem um indivíduo pede, os Perdidos são leais partidários da Donzela ou vilões espiões. 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 Fundição, 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 Captores 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 Captores 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 FRATERNIDADE DA ORDEM

Os Guvners são naturais para agir como juízes 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.

O HARMONIUM

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 ISSO, PARVO!
EU SOU O PROCLAMADO
DE THOR, E SUAS LEIS
NÃO SE APLICAM A MIM.
— ÚLTIMAS PALAVRAS DE FRANOK HEIDEN, PARA UM IMPIEDOSO

OS IMPIEDOSOS

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 "pique 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 REVOLUCIONÁRIA

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.

PRIMEIRO NOS LIVRAMOS DA VELHA ORDEM. ENTÃO NOS PREOCUPAREMOS COM A VERDADE.
— BERINGE DOS ANARQUISTAS

O 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 SENSAÇÃO

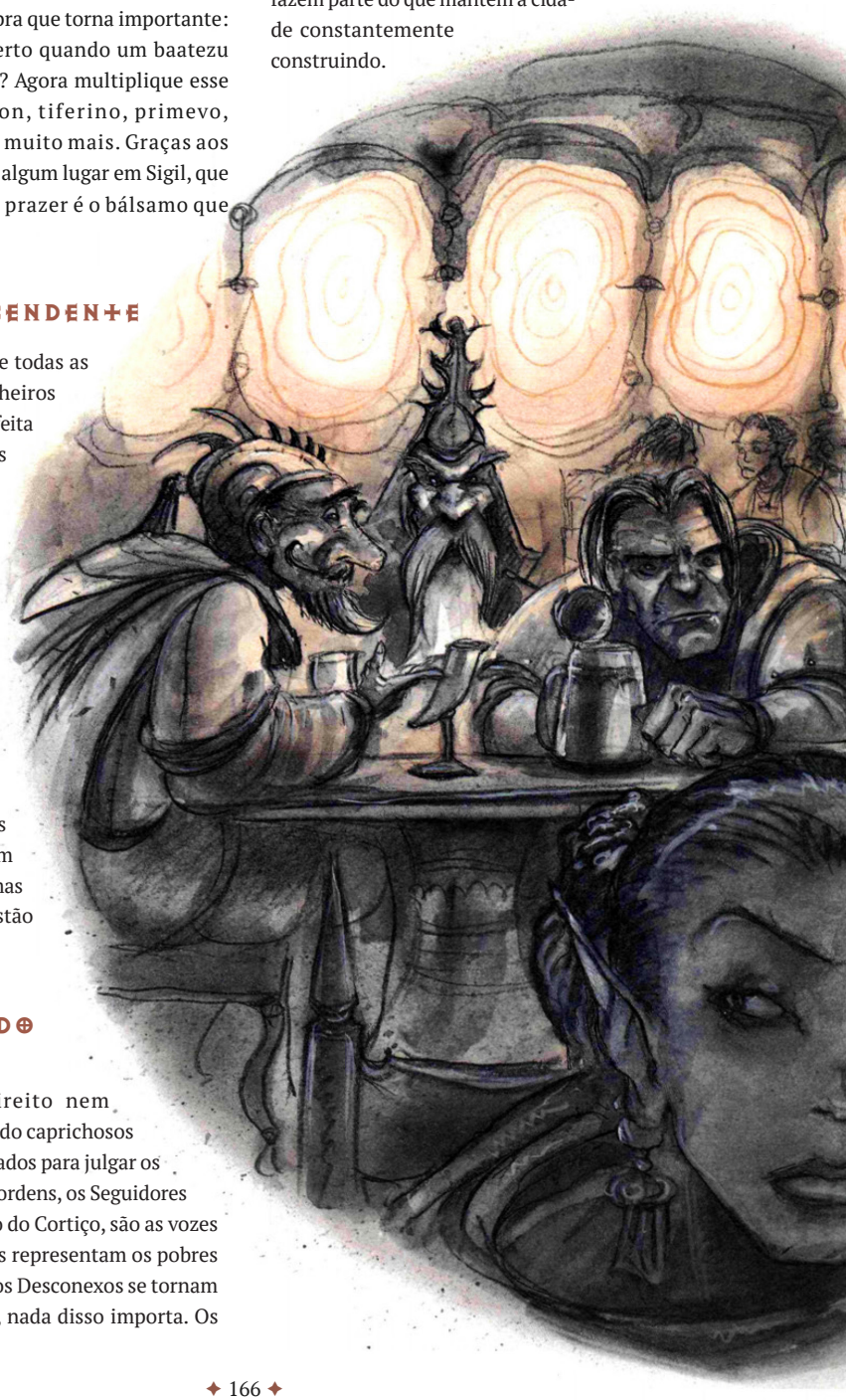
Os Sensitivos também não têm um papel oficial, mas todo sangue sabe que a cidade enlouquece sem eles. Em sua incessante busca de experimentar tudo, os Sensitivos garantem que há muitos entretenimentos e diversões fluindo através de Sigil. Aqui está a sombra que torna importante: qual vândalo quer estar por perto quando um baatezu menor fica entediado? Soa mal? Agora multiplique esse desastre por tanar'ri, modron, tiferino, primevo, baritauro, 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 sem que tenha coisas que um indivíduo queira. Lugares, como o Cume de Ferro (veja a página 136), têm ouro, gemas e minério. Outros, como Xaos (página 149), são lares de artistas famosos. Curst (página 134) tem mercenários e Caixa Toráxica (página 145) só cria dor, mas todos 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 baritauro, 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
Clériga de 9º nível de Diancecht
Ordeira e Boa

FOR	9	INT	14
CON	13	SAB	17
DEX	14	CAR	18

PV 45 CA 15 BAC +5

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: Fortaleza da Vontade, 3º grau

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 *Sunmotes** 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 culparam 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

FOR	20	INT	17
CON	17	SAB	20
DEX	20	CAR	18

PV 104 CA 23 BAC +18

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

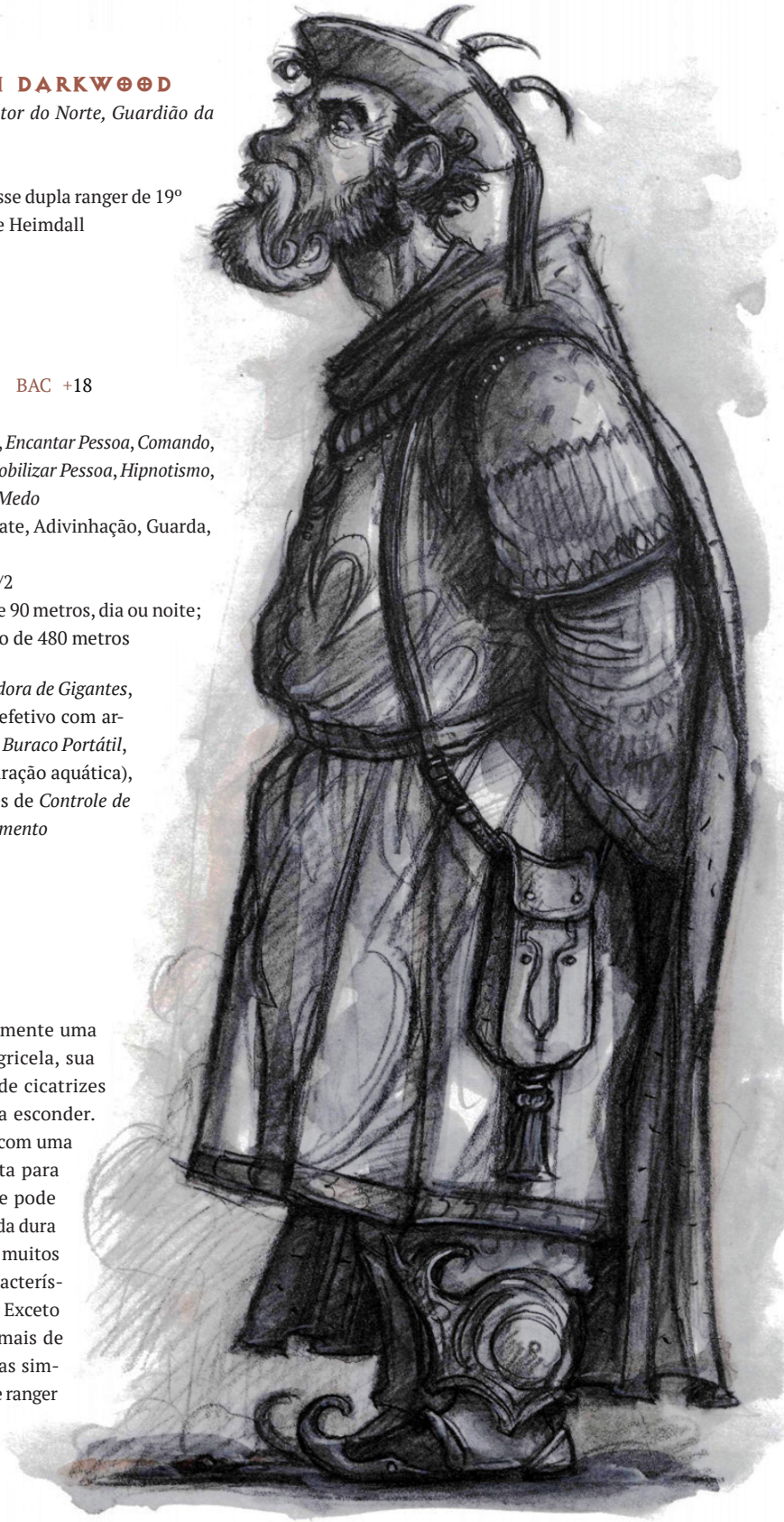
ESFERAS DE MAGIA: Todas, Combate, Adivinhação, Guarda, Proteção, Evocação, Solar

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

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.

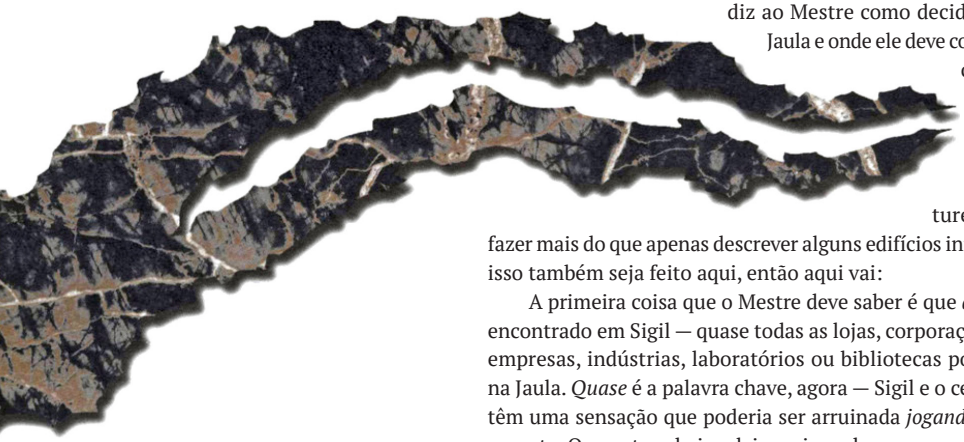
Primevos de Toril pegaram seu rastro por lá, pois alguém que correspondesse ao seu tipo deveria ter ajudado a esmagar o rei-feiticeiro de Vaasa nas Guerras da Rocha de Sangue. O duque nunca disse que era verdade, embora admita a conexão com Vaasa, mas também nunca negou. É bem possível que ele tenha 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.

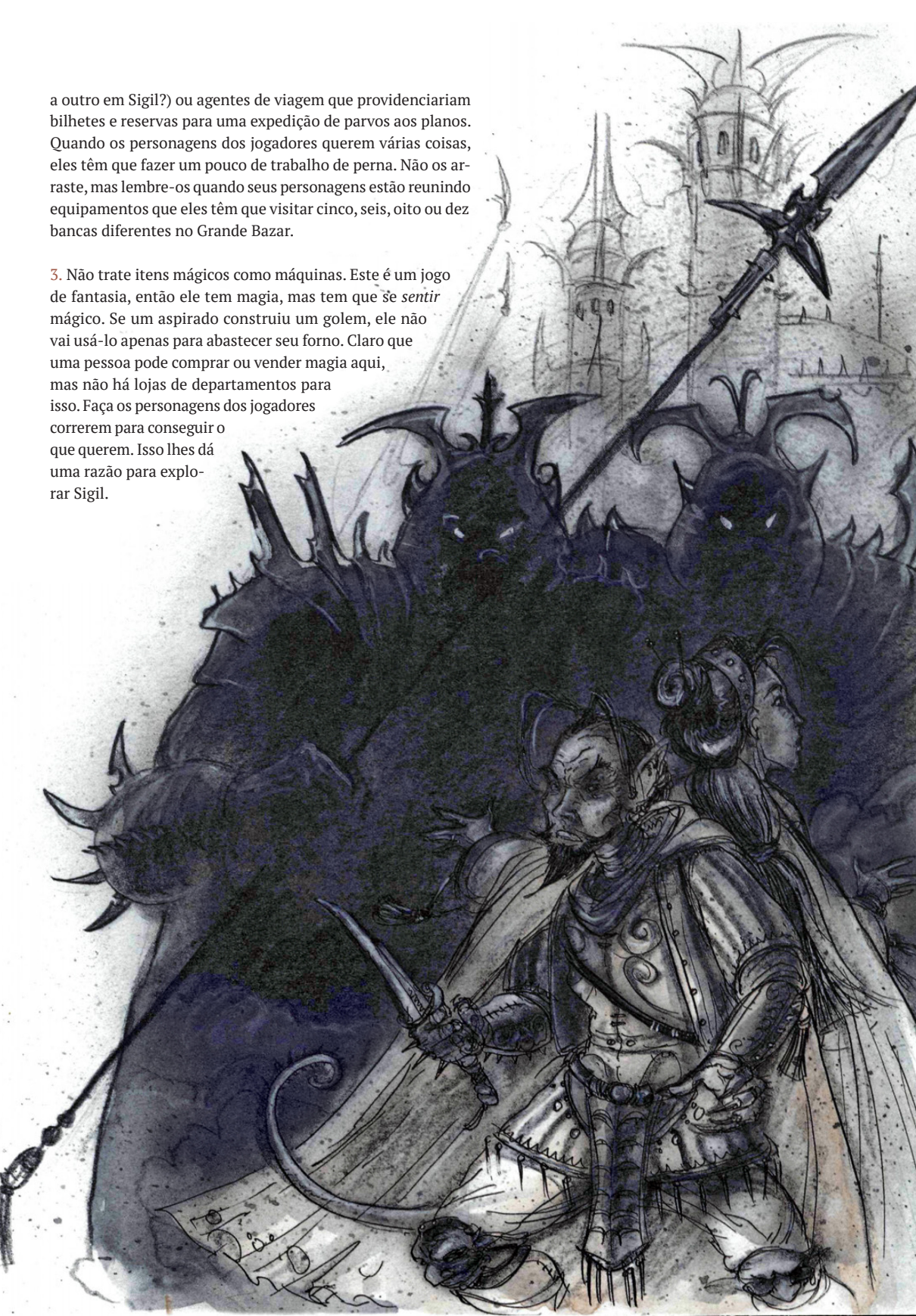
1. Claro, este é um lugar estranho, mas não é ficção científica. Não utilize coisas que não são de sabor medieval. É bastante óbvio que espaçoportos não pertenceriam ao lugar, mas um Mestre tem que resistir ao desejo de coisas como engenheiros, armas mágicas que se parecem muito com redes de computadores,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

ENTÃO, VOCÊ ESTÁ PROCURANDO O SEGREDO DO MULTIVERSO, EH, ASPIRADO? SE PERCA, E ENTÃO VOCÊ VAI ENCONTRÁ-LO.
— DARROL VING, um FALECIDO

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

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 Baritauro 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 agencias 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.

FACTOTUMS

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.

LITEIRAS

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.

PATRULHAS DO HARMONIUM

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.

POSTILHÕES

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 tiferino 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.

GAROTO LUZENTE

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 baritauros, 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 cavalariços 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 Baritauro Dourado? É na terceira rua após a grande estátua na Alada da Don- zela"). 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.

> EI, EU PENSEI QUE HAVIA APENAS +RÊS QUAR+OS NES+A CASA ...
> — THIRIN JECOBS, DEPOIS DE "DAR A RISADA A DONZELA DA DOR"

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.

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 armadura 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.

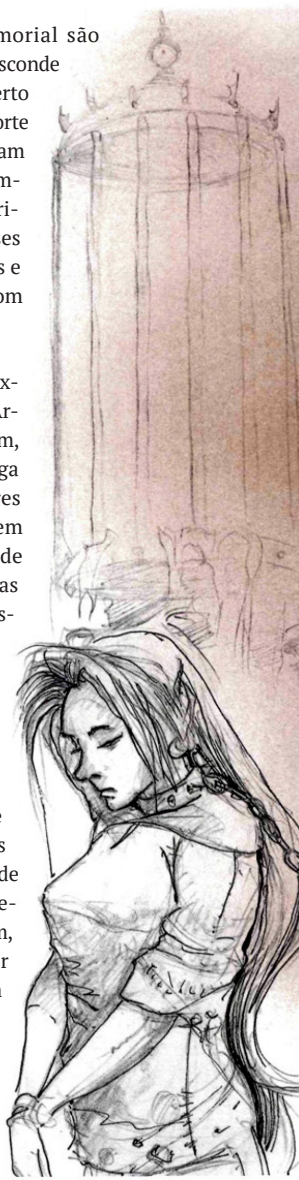
O Tribunal Da Cidade. De todos os lugares da Ala da Donzela, esta área tem mais vida. Parece que todo mundo vem aqui mais cedo ou mais tarde. Por ter uma função pública, a sede dos Guvner é dividida em salas públicas e privadas. Nos corredores públicos, um aspirado vai encontrar criminosos, cidadãos, 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

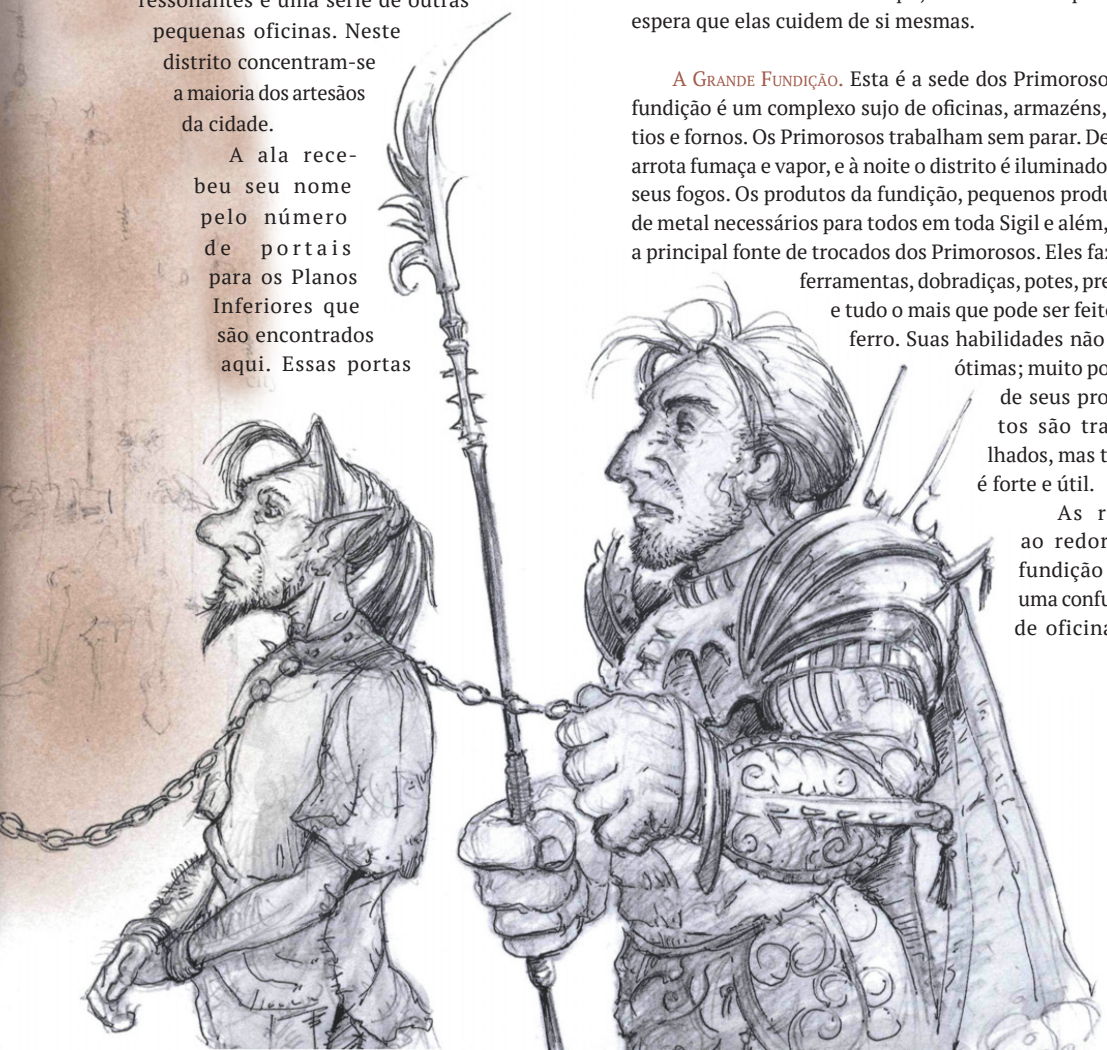
Argumenta-se que esta área da cidade não é de modo algum uma barreira apropriada, um argumento que ignora o fato de que não há definições de alas a serem encontradas em *qualquer lugar*. Certamente a Ala Inferior está encolhendo ao longo das décadas. Veteranos lembram quando ela incluiu o Armorial e 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 tiferino 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 punga 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.

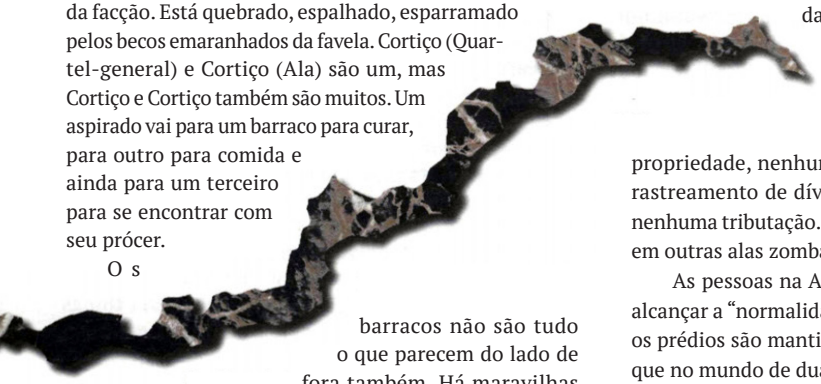
A Portaria é uma torre em arco com alas largas, onde os Desolados administram os loucos e perdidos. Eles são gentis com suas acusações, mas seus tratamentos não são ortodoxos. "Desista da ilusão de significados", eles aconselham seus pacientes. "Aceite aquilo que não faz sentido e então a paz virá". 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 punga 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 afinco 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 amanhecida 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 normalmente 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 prócers 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 Impiedosos 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 grilhões de rua e escribas para contratar.

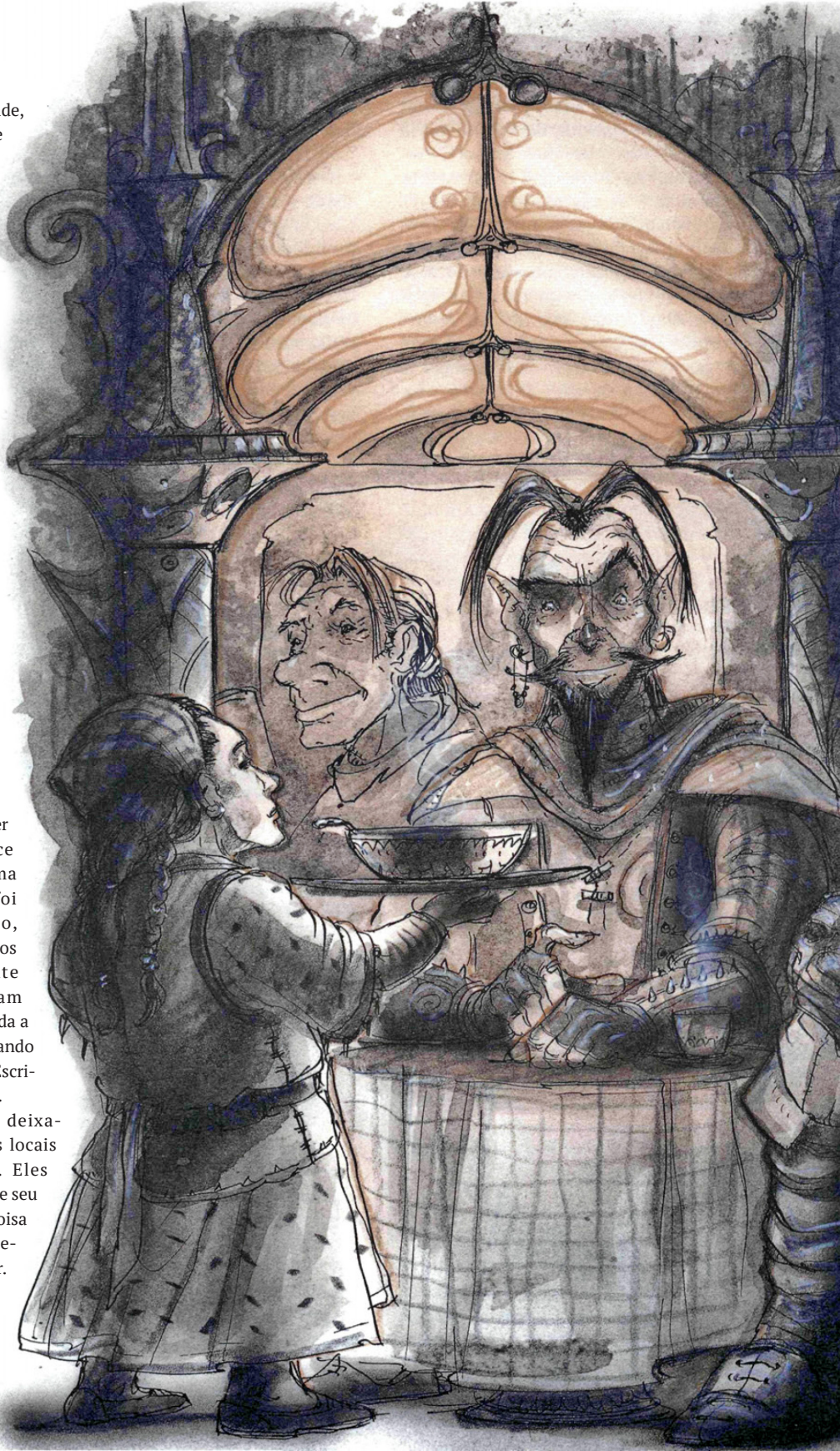
Escriba Automático de Grundlethum. Em uma loja de produtos de segunda mão em uma rua secundária atrás do Salão dos Oradores está o primeiro e único "Escriba Auto-

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 mantinha 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 Grundlethum 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 suficiente 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.

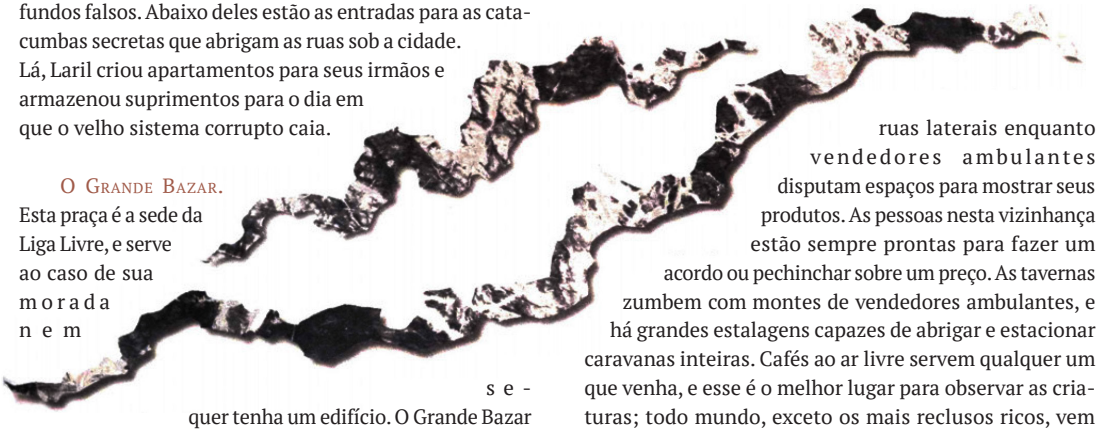
Por causa das regras e serviços aqui, o Gymnasium serve a dois propósitos. Primeiro, é um lugar para os cidadãos relaxarem e esquecerem as preocupações do mundo. Ruído, pressão e até classe social podem ser esquecidos. Em segundo lugar, o Grande Gymnasium serve como um terreno neutro para as partes hostis. 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 (Pl/♀ 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 morada nem sequer 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 o Preço de uma Rosa

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.

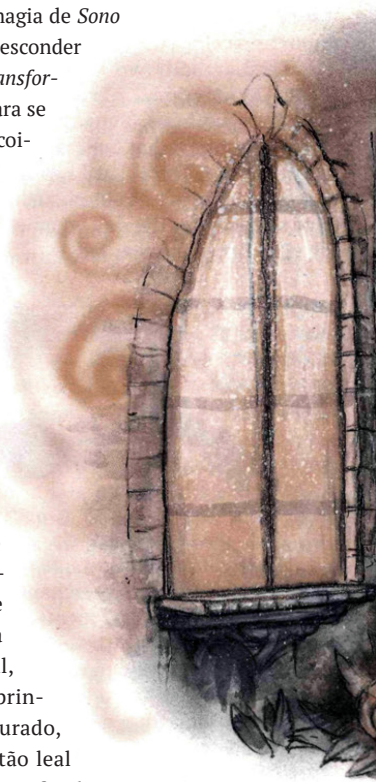
Yangol (githzerai mago/ladrão)

Encontro	*1*	**Experiência**	*420 XP*
Tesouro	*Nenhum*	**Movimento**	*12*

DV [PV]	CA	JP	MO
3 [15]	*12*	*11*	*9*

1 x **espada** +1 (1d8)

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 194). Se os personagens o perseguirem, 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 Fundição.

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 baritauro chamado Stronghoof (Pl/♂ b/F 4/TO/NG). Aqui, 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 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): BAC 20; Dano 1d4 (punhal); CA 10; PV 3; MV 12; Tam M; INT muita; AL N; Moral 7; XP 50

Brilho Dourado da Manhã (meio-elfa maga) (W 2): BAC 0; Dano 1d4 (punhal); CA 10; PV 5; MV 12; AE *Enfeitiçar Pessoas, Mísseis Mágicos; Tam M; INT alta; AL NG; Moral 8; XP 150*

Agente Falecido (guerreiro tiferino) (F3): BAC +2; Dano 1d8 + 1 (espada +1); CA 14; PV 17; MV 12; Tam M; INT média; AL CM; Moral 7; XP 120

Agente Impiedoso (invocador meio-elfo) (W 3): BAC 0; Dano 1d8 (espada); CA 13; PV 7; MV 7; AE *Mísseis Mágicos* (x2), *Escudo Arcano*, *Braceletes da Defesa* CA 13, pode usar a espada; Tam M; INT alta; AL OB; Moral 8; XP 175

Agente Desolado (guerreiro githzerai/mago) (F 3/W 3): BAC +2; Dano 1d8 (espada); CA 14; DV 3; PV 15; MV 12; AE *Mãos Flamejantes*, *Força Fantasmagórica*, *Fechadura Arcana*; RM 10%; Tam M; INT média; AL N; Moral 7; 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
Duração: 1 dia/nível
Jogada de Proteção: nenhuma

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
Duração: 1 rodada/nível
Jogada de Proteção: Especial

Para que alguns personagens, particularmente os primevos, 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 uma JPS separada 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 "trataram 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.

Guvner (Guvner). Uma facção em Sigil que acredita que conhecer as leis físicas dará poder sobre tudo. Não é o tipo de gente com quem se discute lógica.

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 troco!" 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 forca, 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".

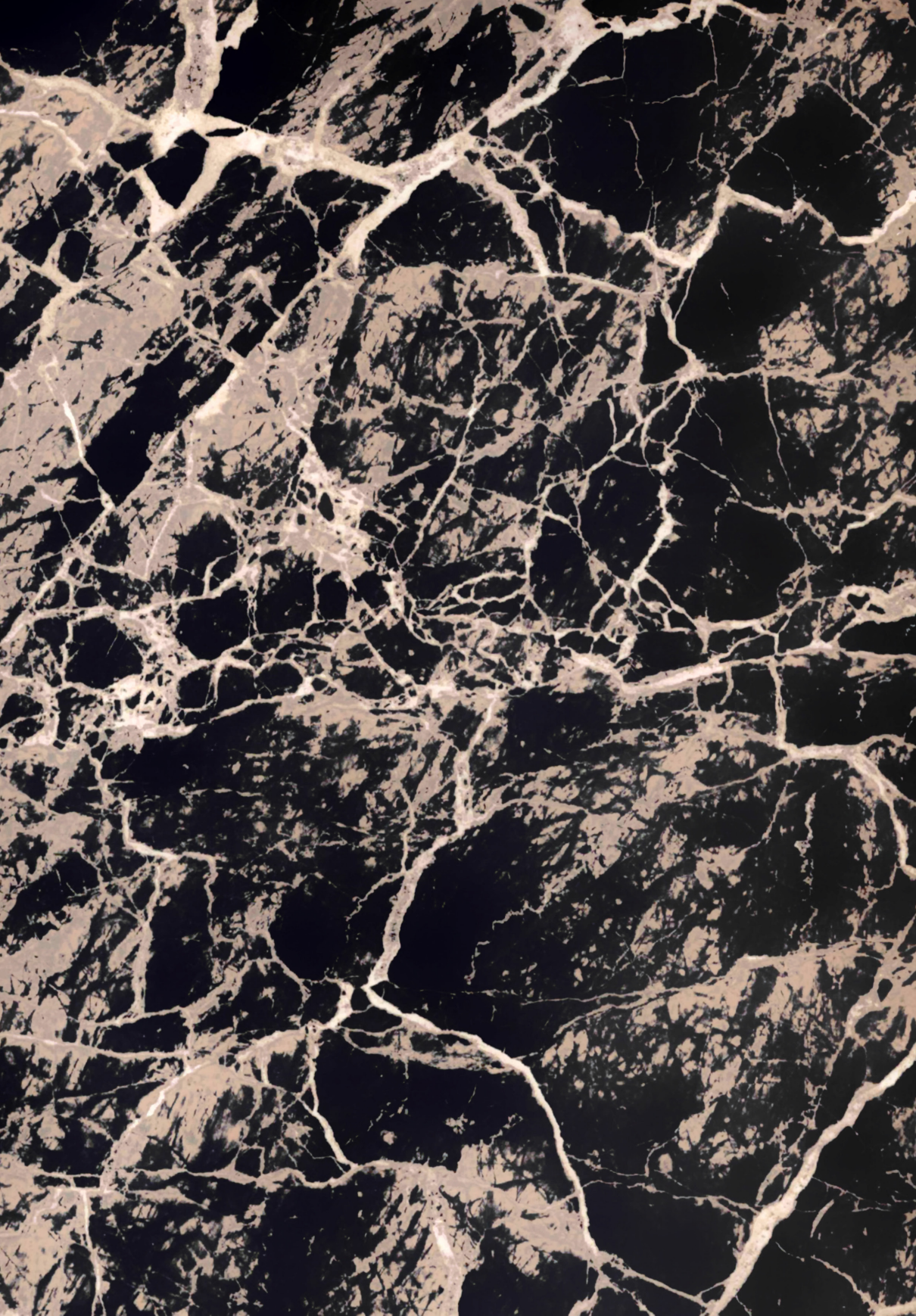
Esfolado (Scragged). Preso ou apanhado.

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.



SUPLEMENTO DE MONSTROS

Agentes de Set 198
Aleax 200
Barghest 202
Dabus 204
Espírito do Ar 206
Explorador Astral 208
Magmen 210
Modron 212
Nic'epona 220
Rato do Crânio 222
Vórtice 224
Yoguloth, Menor — Marraenoloth 226

Clima/Terreno:	Baator
Frequência:	Incomum
Organização:	Hierárquico
Per. de Atividade:	Qualquer
Dieta:	Carnivoro
Inteligência:	Alta
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Leal e Mal
Quant. Encontro:	1d20
CA:	22
Movimento:	12
Dados de Vida:	6
BAC:	+5
Nº De Ataques:	3/2 ou por forma
Dano/Ataque:	1d12 (mordida de cobra), por arma ou por forma
Ataques Especiais:	Veja abaixo
Defesas Especiais:	Jogadas de Proteção como guerreiro de 10º nível
Proteção à Magia:	10%
Tamanho:	M (1,97 de altura)
Moral:	12
Valor Em Xp:	1.400 Sacerdotes Sombrios: 2.000

Agentes de Set são proclamados de Set (dos mitos egípcios). Em sua forma natural, os lacaios parecem ser guerreiros empunhando espadas largas e vestidos com uma armadura de malha preta e escamosa. Às vezes eles são confundidos com aventureiros, uma vez que são pessoas com as quais eles mais se parecem, mas estão longe de ser humanos.

Os agentes de Set são dotados com o poder de se transformar em um animal. A segunda forma é mais frequentemente a de uma cobra gigante, mas alguns são capazes de assumir as formas de ursos das cavernas, crocodilos gigantes, hienas gigantes ou escorpiões gigantes. A transformação é completa, incluindo roupas e armas, não deixando vestígios de suas aparências humanas por trás.

Combate: Um agente de Set tipicamente inicia combate em forma humana, a menos que já esteja em forma de animal. Mudar para a forma animal é normalmente feito apenas quando absolutamente necessário. A maioria dos agentes prefere não divulgar suas capacidades, uma vez que uma vez descoberta sua utilidade para sua divindade é comprometida. Como humanos, 25% deles usam armas mágicas feitas em Baator, embora nenhuma seja maior que +2 de encantamento.

Se uma batalha for mal ou a necessidade for grande, os agentes de Set se transformam em suas formas animais assustadoras. A transformação leva menos de uma rodada, tendo apenas um modificador de iniciativa de 5. Assim, um personagem pode lutar com um guerreiro de armadura em uma rodada, apenas para descobrir a si mesmo enfrentando uma cobra gigante na próxima. A Classe de Armadura do agente não muda porque sua armadura é na verdade parte integrante

Forma	Dano
Urso da caverna	1d8/1d8/1d12
Crocodilo gigante	3d6/2d10
Hiena gigante	3d4*
Escorpião gigante	1d10/1d10/1d4**
Cobra gigante	1d12**

* Uma jogada de 20 indica que a hiena trancou suas mandíbulas ao redor de seu adversário. A vítima detida sofre –2 de penalidade para jogadas de iniciativa e ataque, e se move a metade de sua taxa normal.

** As vítimas atingidas pela cauda do escorpião ou as presas da cobra realizam uma JPC ou morre. Aqueles com sucesso no teste ainda sofrem 2d4 pontos de dano adicional.

A forma do agente também afeta suas táticas. Os mais comuns — aqueles que são cobras gigantes — lutam de forma independente, sem coordenar seus ataques. Aqueles em forma de urso das cavernas são igualmente solitários em batalha, mas são temíveis em sua determinação. Agentes capazes de tomar forma gigante de hiena geralmente lutam em bandos, concentrando seus esforços em uma única vítima. Idealmente, um deles trancará sua mandíbula no alvo enquanto os outros o destroem. Os dois tipos restantes, escorpiões gigantes e crocodilos gigantes, normalmente atacam em massa, embora não com a coordenação do tipo gigante da hiena.

Agentes de Set, totalmente dedicados ao seu poder, nunca checam o moral e são imunes à magia que cause medo ou dúvida, como *Medo*, *Aterrorizar* ou *Assassino Fantasmagórico*. Todos os agentes, independente da forma, são classificados como guerreiros de 10º nível. Para ataques mágicos, a jogada de proteção ocorre somente se a resistência mágica dos lacaios (10%) falhar.

Habitat/Sociedade: Como é claro pelo seu nome, os agentes de Set são os gestores desse poder maligno. Eles são seus representantes especiais. Uma vez postulantes do plano de Baator, Set os imbuiu de poderes especiais necessários para realizar sua vontade. Desde que eles subiram do grupo de postulantes, os agentes de Set não podem ser ressuscitados, reencarnados ou até falados após a morte. Nesse ponto, suas essências estão perdidas para o esquecimento.

Embora mal, Set é um poder leal. Ele não é uma daquelas criaturas do Abismo, então ele nunca irá destruir um de seus proclamados por um capricho, como poderia Juiblex ou outros poderes caóticos. Em troca, Set exige absoluta lealdade de seus agentes, que eles voluntariamente dão. Os agentes são fanáticos, que seguirão as instruções de Set até mesmo para suas próprias mortes.

No entanto, os agentes não são tolos ou autômatos. Eles são seres totalmente inteligentes, capazes de estratégias sofisticadas, que atuam como intermediários de Set e por todas as outras criaturas do multiverso. Eles comandam as forças de Set durante os momentos em

que ele é arrastado para a Guerra Sangrenta, vigia seus postulantes e até mesmo realiza sua vontade no Plano Material Primário. Eles também são inimigos implacáveis. Desafiar a vontade de Set, como definido pelos sacerdotes, é abraçar uma sentença de morte a menos que todo agente com conhecimento do desafio seja destruído. Um agente ofendido de Set é equivalente a toda uma seita de inimigos para a vida.

Ecologia: Dentro da ecologia distorcida de Baator, os agentes de Set são predadores. Quando não cumprem os desejos de seu mestre, os agentes roubam as larvas do baatezu para aumentar as suas próprias hordas.

Sacerdotes Sombrios: De aproximadamente a cada 20 agentes criados, Set encontra uma habilidade excepcional. Este indivíduo é elevado às fileiras dos *sacerdotes sombrios* de Set — comissários sinistros da divindade.

Além da habilidade de mudança de forma dos agentes regulares, os sacerdotes sombrios têm todas as habilidades clericais de um sacerdote normal de Set. Eles têm acesso maior às esferas de Todas, Astral, Combate, Guardião, Necromancia e Invocação, e desfrutam de acesso menor às esferas de Cura e Proteção. Eles podem memorizar e conjurar magias como se fossem sacerdotes do 6º ao 9º nível (1d4 + 5). Os sacerdotes sombrios também têm a habilidade de ataque pelas costas como um ladrão (no mesmo nível de suas habilidades de conjuração), e são imunes a todos os venenos e gases. Sacerdotes sombrios são capazes de comandar mortos-vivos se uma tentativa bem-sucedida do Poder da Fé for feita. Enquanto em Baator, todas as tentativas de comandar ganham +2 de bônus.

Como observado, os sacerdotes sombrios são os executores de Set. Eles punem qualquer lacaio obstinado o suficiente para se opor a Set e lideram grandes forças na batalha contra os inimigos de Set. Sacerdotes sombrios são frequentemente enviados a outros planos para punir aventureiros que irritaram Set.



Agente em estágio avançado de transformação

Clima/Terreno:	Planos de Fora
Frequência:	Muito Rato
Organização:	Solitário
Per. de Atividade:	Qualquer
Dieta:	Nenhum
Inteligência:	Gênio (17-18)
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Qualquer

Quant. Encontro:	1
CA:	Veja Abaixo
Movimento:	12, voando 12 (A)
Dados de Vida:	Veja Abaixo
BAC:	Veja Abaixo
Nº De Ataques:	Veja Abaixo
Dano/Ataque:	Veja Abaixo
Ataques Especiais:	Veja Abaixo
Defesas Especiais:	Veja Abaixo Veja
Proteção à Magia:	Abaixo
Tamanho:	M
Moral:	12
Valor Em Xp:	Veja Abaixo

O aleax é uma manifestação física da vingança decretada por um poder. Há apenas um aleax para cada divindade; ele é enviado para punir e redimir aqueles que se desviam dos ditames de seus alinhamentos, que não sacrificam tesouro suficiente, ou que de outra forma irritam o deus. Essas criaturas são criadas especificamente para cumprir esse propósito declarado, portanto, um aleax nunca será encontrado por acaso.

O aleax geralmente aparece em forma humana ou humanoide e se parece muito com a vítima pretendida. De fato, o ser é, em todos os aspectos (exceto como observado em outro lugar), uma duplicata exata. O aleax tem as mesmas pontuações de atributo, pontos de vida, Classe de Armadura, armas, itens mágicos, magias e assim por diante. Para o destinatário pretendido do castigo da divindade, o aleax parece estar banhado em luz cintilante que varia de cor de acordo com o alinhamento específico do deus: dourado para o leal e bom, verde vibrante para o leal e neutro, roxo profundo para o leal e mau, amarelo brilhante para o neutro e bom, prata para o neutro, azul royal para o neutro e mau, rosa e azul sempre ofuscando para o caótico e bom, cores caleidoscópicas de todos os tons para o caótico e neutro, e mudanças entre escarlate e índigo para o caótico e mau.

Espectadores, no entanto, veem o aleax como um indivíduo indescritível da mesma raça que o alvo. Quando o aleax ataca, parece aos espectadores que o personagem foi agredido por (ou atacou) um completo estranho. Aqueles que tentam ajudar o personagem rapidamente descobrem que não podem ajudar o objeto da ira divina. Companheiros do personagem punido podem fazer pouco além de ficar indefesos e esperar pelo resultado da batalha (veja abaixo).

Quando aparece, o aleax pronuncia algumas breves palavras na linguagem de sua divindade (que pode ou não ser compreensível para a vítima), afirmando que o mortal ofendeu o deus, delineando a natureza do crime, e insistindo que ele ou ela deve agora se submeter à punição. Depois que este decreto é pronunciado, o aleax ataca sem misericórdia. Nenhuma discussão ou apelo é atendido.

Combate: Personagens que tentam racionalizar com o aleax perdem sua reivindicação de uma jogada de iniciativa, porque o ser se move para atacar enquanto o PJ gagueja. Na batalha, usará as mesmas armas e magias que o personagem, junto com táticas similares ao seu alvo. O aleax tem 100% de proteção à magia a qualquer efeito mágico que não se origine de sua vítima. Da mesma forma, é imune a todos os danos de outras fontes além de seu alvo; somente as armas e a magia de seu alvo podem prejudicá-lo. Se um mago lança uma *Bola de Fogo* contra um sacerdote, a criatura fica ilesa (embora o sacerdote ainda esteja sujeito a dano), mas se o mago conjurar a mesma magia em um aleax atacando ele, a magia causaria dano normalmente. Claro, o aleax gosta de qualquer proteção à magia que o personagem alvo tenha. Mais distante, o aleax regenera naturalmente pontos de vida quando feridos, a uma taxa de 8 pontos de vida por rodada.

Um aleax também é imune a qualquer efeito mágico que toque sua fonte de vida, incluindo *Recipiente Arcano*, *Possessão*, *Dreno de Energia* ou *Regeneração Vampírica*. Ele tem sucesso automático em uma JPS quando confrontado por ilusões, e pode tentar quebrar uma magia de *Enfeitiçar* uma vez por rodada.

Apesar de suas numerosas vantagens táticas, um aleax tem uma vulnerabilidade especial ao ataque físico. Qualquer golpe com uma arma física (não um efeito mágico) que pontue em uma jogada natural de 19 causa dano duplo, e uma jogada natural de 20 causa dano quádruplo. No entanto, o dano infligido pelo aleax é sempre normal, independente do resultado de sua jogada de ataque.

Apesar de serem combatentes ferozes, eles nunca matam suas vítimas. Aquele que é "morto" por um aleax está simplesmente sofrendo o julgamento de seu deus. Embora para os espectadores pareça que o personagem tenha morrido, na verdade seu espírito está suspenso entre a morte e a vida. Ele está em comunhão com sua divindade e recebe uma última chance de trocar por sua vida. O espírito pode ser devolvido ao corpo do personagem, mas apenas pagando rapidamente o preço exigido pelo poder ofendido. A divindade pode exigir serviço, níveis, tesouro ou magia. A escolha não está aberta à negociação — ou o personagem aceita ou ele morre. Aqueles que escolhem a morte não podem ser ressuscitados.

O serviço pode ser qualquer *missão* (inquebrável até por uma magia de *Desejo*) estipulada pelo poder. A divindade também pode reivindicar até metade dos níveis de

um personagem, enquanto tesouros e confiscos de itens mágicos resultam na perda de *toda* a propriedade do personagem, não importa onde ele esteja oculto. Se a condição for aceita, o personagem é automaticamente levantado dos mortos (incluindo os elfos) com quaisquer condições acordadas imediatamente aplicadas. O personagem não receberá mais visitas do aleax enquanto ele ou ela permanecer fiel ao deus ofendido no futuro.



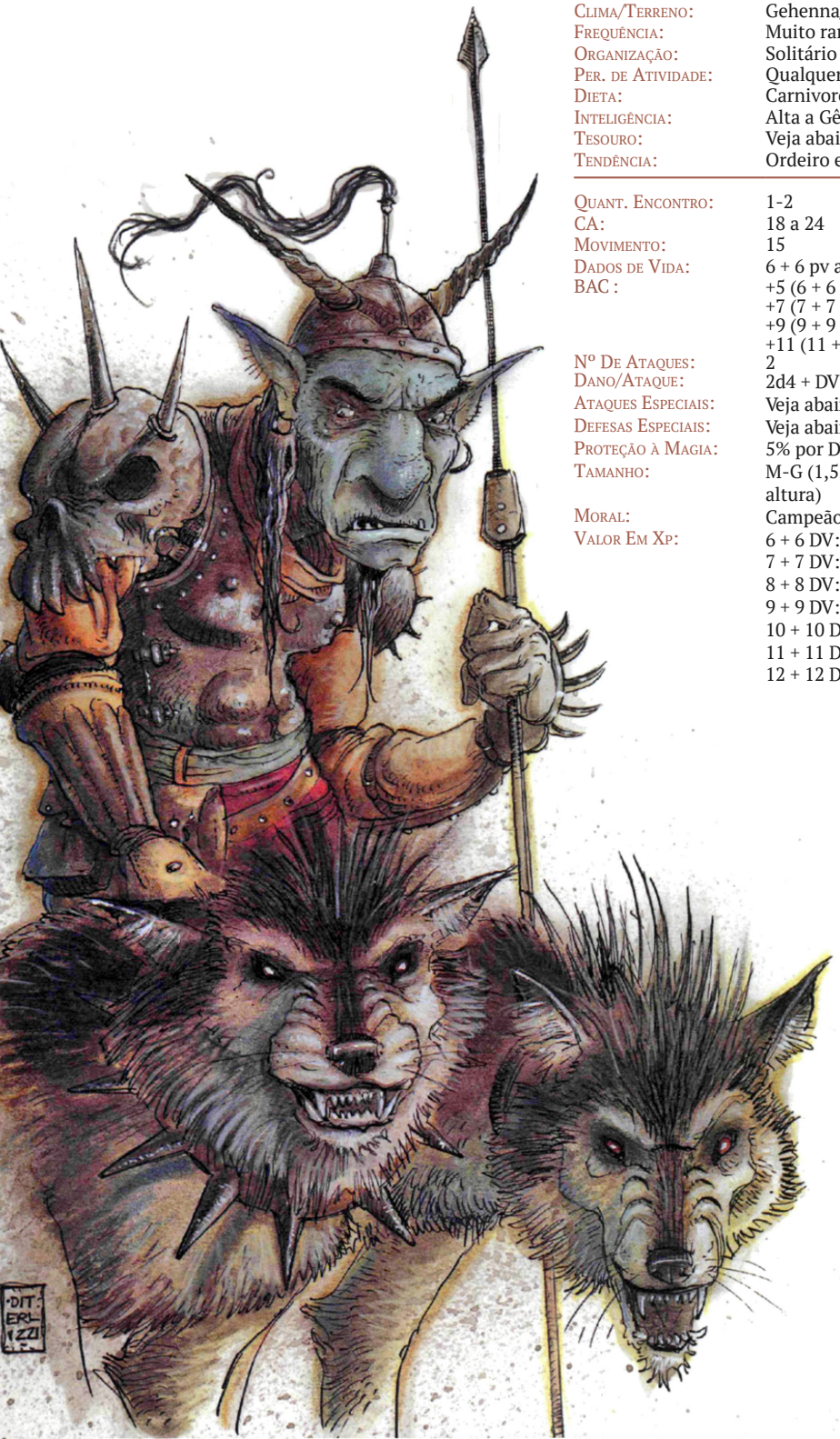
Se o personagem derrotar o aleax em batalha, alguma parte do espírito do aleax se funde com o personagem. A ira do poder é anulada, pois o destino julgou contra ela. Nenhum ataque será feito no personagem para aquela ofensa em particular (independente do personagem estar agindo de maneira apropriada), embora novas ofensas possam desencadear uma retribuição.

A união do espírito do aleax com o personagem do jogador traz recompensas e penalidades. A inteligência e os sentidos do personagem são aumentados desta mistura com o divino, então a Inteligência aumenta em 1 e o personagem recebe um bônus de +1 em todos os testes de surpresa. Além disso, outros podem ver que o personagem foi "tocado ao vivo", efetivamente concedendo um bônus de +1 ao Carisma. No entanto, o espírito aliado ainda luta pelo controle do personagem. Sempre que se deparar com uma situação semelhante à ofensa original do personagem (independente de o personagem estar agindo de maneira apropriada), o espírito tentará afirmar-se como um vingador legítimo. Nesse momento, o personagem realiza uma JPS ou torna-se possuído pelo desejo de punir aqueles que ofenderam o deus do aleax. O desejo permanece até que os infratores sejam punidos ou o efeito seja quebrado por uma Dissipar Magia. Observe que isso não libera o personagem em instâncias futuras, mas apenas cancela o efeito imediato.

Habitat/Sociedade: Aleax não tem habitat ou sociedade — são as criações dos poderes. Eles vêm à existência quando um deus deseja punir um mortal, e eles retornam à inexistência imediatamente após a conclusão de seus deveres. Um poder só pode criar um aleax em um determinado momento. Como a força de uma divindade diminui levemente toda vez que um de seus servos especiais é derrotado, os deuses como um todo não enviam esses vingadores de ânimo leve. Normalmente, os aleaxi são criados para corrigir os seguidores mais blasfemos, ou aqueles que representam uma grande ameaça à estabilidade do reino do poder.

Ecologia: Aleaxi essencialmente não existem até que sejam chamados pelos deuses. Alguns sábios especulam que um aleax é uma parte real da consciência de seu deus, que separa e adota uma forma física. Outros acreditam que é um ser mágico, criado no local a mando do deus ofendido. Em qualquer caso, um aleax existe por nenhuma outra razão que derrotar seu modelo mortal e retornar a sua divindade vitoriosa.

BARGHEST



Clima/Terreno:	Gehenna/Material Primário
Frequência:	Muito raro
Organização:	Solitário
Per. de Atividade:	Qualquer
Dieta:	Carnivoro
Inteligência:	Alta a Gênio (13-18)
Tesouro:	Veja abaixo
Tendência:	Ordeiro e mau
Quant. Encontro:	1-2
CA:	18 a 24
Movimento:	15
Dados de Vida:	6 + 6 pv a 12 + 12 pv
BAC :	+5 (6 + 6 DV) +7 (7 + 7 a 8 + 8 DV) +9 (9 + 9 a 10 + 10 DV) +11 (11 + 11 a 12 + 12 DV)
Nº De Ataques:	2
Dano/Ataque:	2d4 + DV valor
Ataques Especiais:	Veja abaixo
Defesas Especiais:	Veja abaixo
Proteção à Magia:	5% por DV (ignorar bônus)
Tamanho:	M-G (1,52-2,74 metros de altura)
Moral:	Campeão (15)
Valor Em Xp:	6 + 6 DV: 2.000 7 + 7 DV: 3.000 8 + 8 DV: 4.000 9 + 9 DV: 5.000 10 + 10 DV: 6.000 11 + 11 DV: 8.000 12 + 12 DV: 9.000

Dos vários monstros que habitam as fendas do plano da Gehenna, o mais difícil é certamente o mais comum e um dos mais temíveis. A forma natural do barghest é muito parecida com a de um goblin grande e, quando habita entre goblins, geralmente mantém essa forma.

Embora pareça ser um grande goblin quando filhote, sua pele escurece de amarelo para vermelho-azulado à medida que se torna maior e mais forte, e eventualmente sua pele fica azul na idade adulta. Os olhos do monstro brilham em laranja quando estão excitados, mas, por outro lado, são indistinguíveis dos de um goblin normal.

Um barghest também é capaz de assumir à vontade a forma de um grande cão de guerra ou um cão selvagem. Assim, a criatura muitas vezes foi chamada de "cão do diabo", mas isso é um equívoco. A forma precisa tomada pode variar de criatura para criatura, mas todas as formas são típicas de cães selvagens ou de guerra, e é quase impossível (95% improvável) dizer a uma pessoa de sua contraparte natural. No entanto, os cães naturais reconhecem instantaneamente, temem e odeiam o barghest, e eles o atacarão a qualquer momento.

Combate: Barghests empregam um ataque de garra/garra na batalha. (Na forma canina, eles só mordem.) Eles só podem ser atingidos por armas +1 ou melhor. Eles não são particularmente vulneráveis a qualquer forma de ataque, mas em sua forma canina eles correm o risco de falhar num a JPD quando submetidos a uma magia de *Bola de Fogo*, *Coluna de Chamas* ou *Chuva de Meteoros*: se atacados por tal magia enquanto em forma canina e um barghest falha em sua JPD, é instantaneamente arremessado para a Gehenna. Aqueles que voltaram para o Plano Exterior são mais provavelmente mortos ou escravizados por seus companheiros crescidos, mas mesmo que não sejam assim tratados, não podem re- tornar ao Plano Material Primário sem assistência externa.

Barghests são capazes de executar as seguintes habilidades similares à magia, uma vez por rodada, à vontade: *Alterar Forma* (na forma canina ou goblinoide), *Levitar*, *Confundir Detecção* e *Projetar Imagem*. Eles são capazes de executar as seguintes habilidades uma vez por dia: *Enfeitiçar* (pessoa ou monstro), *Porta Dimensional* e *Emoções*.

Quando na forma canina, as barghests são capazes de se mover com o dobro de sua taxa de movimento normal (máximo de 30), *Passos Sem Pegadas* (como a magia) e tornar-se 75% improvável de ser notado quando estiver imóvel. Se não detectados, eles impõem uma penalidade de –2 em testes de surpresa dos oponentes.

Habitat/Sociedade: Esses seres são nativos da Gehenna e tendem a viver isolados nesse plano. Lá, cada barghest tem sua própria fortaleza e força de servidores, sobre os quais governa despoticamente. Os goblins prontamente reconhecem e adoram barghests (mesmo em sua forma goblinoide), mas outras raças acham que eles são virtualmente indistinguíveis desses monstros comuns do Material Primário. Os anfitriões dos goblins temem e servem as barghests, muitas vezes fazendo grandes esforços para oferecer-lhes presentes e sacrifícios adequados, e as barghests respondem matando poderosos inimigos dos goblins, assim como geralmente enriquecendo os tesouros dos goblins.

Ocasionalmente, uma barghest na Gehenna gerará uma ninhada de seis jovens, que são imediatamente enviados ao Plano Material Primário para se alimentar e crescer. Aqueles que sobrevivem eventualmente retornam à Gehenna, mas enquanto estão longe, eles devem se alimentar de humanos e semi-humanos. Os filhotes mais barulhentos são encontrados sozinhos ou em pares no Plano Material Primário, geralmente vivendo perto de comunidades isoladas de humanos ou com bandos de goblins.

Quando os barghest chegam ao Material Primário, eles são relativamente fracos, tendo apenas 6 + 6 DV. No entanto, para cada nível de energia (experiência) humana (ou semi-humana) que eles matam ou devoram, 1 ponto de vida é adicionado ao total geral. Uma vez que eles absorverem oito níveis, eles ganham outro Dado de Vida, mais um ponto de vida adicional por dado. (Consequentemente, um barghest de 6 + 6 DV que absorve oito níveis de experiência torna-se um barghest 7 + 7 DV). Note que os personagens de nível 0 valem apenas metade de um nível de experiência para o barghest, então eles são alvos consideravelmente menos atraentes do que heróis de nível. Além disso, cada vez que um barghest ganha um Dado de Vida, sua Classe de Armadura diminui em 1 e sua pontuação de Força aumenta de 18/00 para um máximo de 24. Quando o barghest finalmente alcança crescimento e potência completos, descobre a habilidade de *Mudança de Plano* para Gehenna, onde ele procura o seu próprio vale fedorento para o lorde.

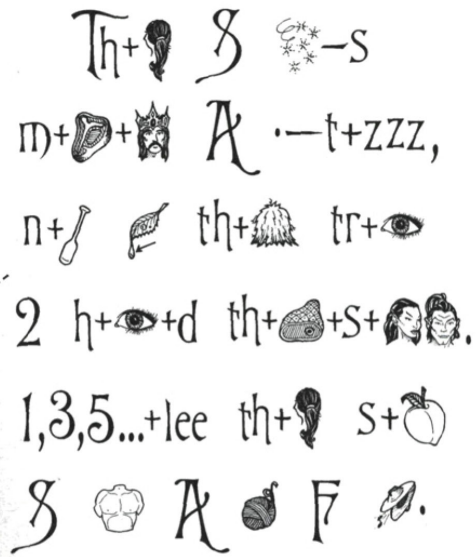
Quais tesouros os barghest se reúnem em suas próprias fortalezas na Gehenna é desconhecida, embora haja rumores de que seja grande. No entanto, enquanto eles vivem no Plano Material Primário, eles não acumulam nenhum tesouro pessoal.

Ecologia: O barghest passa por diferentes fases de sua vida. Como um filhote, é um caçador e rastreador consignado ao Plano Material Pirmário. Lá, ele cresce em astúcia e sabedoria até estar pronto para entrar no próximo estágio de sua vida. Nesta fase, ele retorna para Gehenna e se torna um líder. Ainda é um caçador, embora agora suas táticas e atitudes sejam maiores, para combinar com o jogo — outros seres inteligentes — que ele caça.



DABUS





(Não há dúvidas sobre um dabus, nem tentam se esconder. Estranhamente, a fala deles é apenas uma sequência de símbolos.)

Clima/Terreno:	Sigil
Frequência:	Incomum
Organização:	Hierarquia
Per. de Atividade:	Qualquer
Dieta:	Onívoro
Inteligência:	Muito
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Neutro
Quant. Encontro:	d18
CA:	13
Movimento:	12
Dados de Vida:	4 a 8
BAC :	4 DV: +3 5–6 DV: +5 7–8 DV: +7
Nº De Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d8 ou por arma
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Veja abaixo
Proteção à Magia:	Nenhuma
Tamanho:	M (1,82 m de altura)
Moral:	7
Valor Em Xp:	4 DV: 175 5 DV: 270 6 DV: 420 7 DV: 650 8 DV: 975

Altos, esbeltos e parecendo os enigmas que eles falam, os dabus são temidos por alguns como os verdadeiros mestres de Sigil, o gênio oculto de seu ser. Para outros, eles não são nada além de escravos que mantêm os poderosos motores de Sigil. Seus pensamentos literalmente enchem o ar quando passam, pois a fala do dabus é uma ilusão moldada em imagens que os mortais podem então remodelar em sons — o dabus não se comunica pela palavra, mas pelas complicadas estruturas do rebus. Estes são os últimos em imagens de pensamento, onde os símbolos são escolhidos para os sons feitos em uma linguagem, e os sons são amarrados juntos para formar palavras.

Combate: O dabus não são criaturas combativas. Eles não procuram batalha, pois a destruição não é seu papel e propósito na vida. Ainda assim, em uma cidade como Sigil, evitar o combate nem sempre é possível e o dabus lutará se necessário. O dabus não possui ataques especiais. Eles só podem lutar normalmente, com espadas, machados de mão ou martelos — os dois últimos são ferramentas que eles geralmente têm à mão.

O dabus nunca fica totalmente no chão. Eles não voam nem andam, mas existem na fronteira entre cada um, portanto são imunes a magias que afetam a superfície abaixo deles. Uma *Pedra em Lama* não os pegará, nem uma magia de Área Escorregadia os fará escorregar. Ao mesmo tempo, eles não estão realmente voando. Assim, magias que podem ser eficazes contra criaturas voadoras, como *Rajada de Vento*, não os enviarão girando fora de controle. Caso contrário, eles não têm imunidades incomuns ou resistências especiais.

Habitat/Sociedade: Sigil é o seu único habitat, que eles constroem constantemente, canibalizando uma parte para construir outra. Sabe-se que suas casas estão em subestruturas muito abaixo da cidade, mas poucos as viram. Eles não se importam com visitantes em suas oficinas apertadas e enganam aqueles que tentam segui-los para casa sem permissão.

O dabus afirmam ser organizados em células (se as suas repercussões forem lidas corretamente). Cada célula tem um dever na cidade, embora não esteja ligada a um lugar ou habilidade. Um dia, um membro de uma cela reúne o lixo que sai do Grande Bazar. No próximo, pode estar redefinindo pedras perto do Cortiço. O que quer que os guie em suas tarefas, os dabus parecem sempre saber o que se espera deles. Cada célula tem 2d6 membros.

Todos os dabus são do mesmo sexo, pois a raça parece não ter sexo algum. Não há dabus jovens, mas eles parecem ser capazes de substituir os perdidos por acidente ou desventura. Ninguém sabe ao certo como eles fazem isso, mas o melhor palpite é que um novo membro é construído a partir das ilusões fundidas dos outros, que as imagens-palavra assumem uma forma real, que o que é escrito/falado é realidade para essas criaturas traduz em realidade para os outros.

Isso leva ao seu estranho discurso, o aspecto mais intrigante da raça dabus. Eles têm bocas e parecem perfeitamente capazes de falar, mas nunca o fazem. Em vez disso, caso eles desejem se comunicar com alguém que não seja de sua raça, imagens aparecerão no ar. As imagens são as imagens equivalentes de sons que correspondem à linguagem que o espectador fala. Quando um dabus é animado, os rebuses podem piscar com velocidade deslumbrante.

Por que eles não falam? Será que eles entregaram a fala, cortando as abstrações que ligam a carne a uma imagem falsa do mundo, ou a linguagem é um mistério para eles, uma arte que não aprenderam? Eles são uma raça incapaz de aproveitar palavras e letras? Talvez eles sejam como algum sábio idiota, brilhante em suas próprias tarefas, mas cegos para os talentos comuns aos outros.

Ecologia: Não há dúvida de que o dabus tem um papel em Sigil. São suas células, consertando constantemente o corpo da cidade. É difícil imaginar o que aconteceria com Sigil sem eles, pois ninguém realmente conhece a extensão e o funcionamento das ruas e fornalhas de Sigil.

Interpretando o Dabus: Como interpretar uma raça que fala com imagens? A resposta mais fácil é simplesmente deixar que o dabus não fale. Eles mal reconhecem a presença dos outros, de qualquer maneira. Isso é bom para encontros comuns, onde esta raça estranha é parte do plano de fundo, ou quando a presença deles não é importante para a aventura. No entanto, mais cedo ou mais tarde, jogadores e Mestres vão querer lidar com essas criaturas misteriosas.

O Mestre pode adotar duas abordagens para os rebuses do dabus: primeiro, ele ou ela pode substituir alguns outros meios não-verbais de comunicação para simular sua estranheza. A pantomima é particularmente eficaz para isso, como um jogo de *Charadas* — o Mestre afirma que o dabus lança uma torrente de símbolos indecifráveis, depois recorre à pantomima para se fazer entender. Assim, confundir o que o dabus está tentando dizer se torna um desafio que envolve os jogadores na mesa. A pantomima é útil para aqueles momentos em que o mestre não preparou nenhum rebote e os personagens do jogador decidem subitamente questionar o dabus mais próximo.

Segundo, se o Mestre está disposto a se preparar, ele ou ela pode criar um senso ainda maior da estranheza da raça. Sabendo antecipadamente que os personagens dos jogadores devem lidar com um dabus, o mestre pode realmente fazer um rebus para eles decifrarem. Imagine a surpresa dos jogadores quando seus personagens fazem uma pergunta e o Mestre de repente mostra uma ou até mesmo uma série de rebuses como resposta.

Finalmente, os rebuses e a pantomima devem ser usados para diversão, para não atolar o jogo. Se os personagens realmente precisam saber alguma coisa e a representação não é tão importante, um espectador que não é jogador pode sempre "traduzir" o que o dabus diz. Isso evita o problema, mas perde parte da atmosfera.

Clima/Terreno:	Qualquer
Frequência:	Muito rara
Organização:	Matilha
Per. de Atividade:	Qualquer
Dieta:	Especial
Inteligência:	Média
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Neutro

Quant. Encontro:	1d10
CA:	16
Movimento:	12, Vn 24 (C)
Dados de Vida:	11 (50 pv)
BAC:	+10
Nº De Ataques:	2
Dano/Ataque:	2d10 (x2)
Ataques Especiais:	Bônus na iniciativa, controlar ventos
Defesas Especiais:	Armas +1 ou melhor para ser atingindo
Proteção à Magia:	Nenhuma
Tamanho:	G (2,43 metros de altura)
Moral:	11
Valor Em Xp:	4.000

Espíritos do ar são lacaios de poderes associados ao vento e ao ar — a maioria dessas divindades é de natureza elemental, mas qualquer deus que possa criar e controlar o vento pode criar e controlar um espírito do ar. Essas criaturas são ferozes em seus desejos de obedecer e servir. Eles podem ser meros mensageiros ou proclamados completos.

Os espíritos do ar parecem ser grandes criaturas semelhantes a morcegos, com pele negra, grandes asas, pés com garras e cabeças de macaco com presas. Eles se vestem com um tecido resplandecente e cintilante que envergonharia a melhor linha de seda ou aranha. Suas roupas são mais coloridas do que o arco-íris, em tons sempre em mudança que são impossíveis de nomear. Suas vozes são melodiosamente doces ou rudes, mas nunca são as mesmas ao mesmo tempo.

Os espíritos do ar nascem brancos como os frios do inverno, mas cada dia sem fim sob o sol carrega suas essências com as cores do mundo. À noite, suas cores desaparecem na prata da lua. A limpeza faz cócegas em seus espíritos até que sua risada seja ouvida flutuando pela noite. Com o amanhecer, suas cores pesadas retornam como os suspiros da brisa matinal.

Combate: Espíritos do ar lutam como criaturas de 11 DV. Seu alcance de armamento é amplo, mas uma escolha típica é um arco longo ou dardos para ataques com projéteis e uma espada de duas mãos ou uma maça de lacaio para combates corpo-a-corpo. Embora essas armas não tenham bônus mágicos, elas são imbuídas do poder de seu patrono e podem atacar criaturas que precisam de +3 ou mais armas para acertar. Esta propriedade é inerente, portanto, tal poder não é ganho por outras criaturas que empunham suas armas.

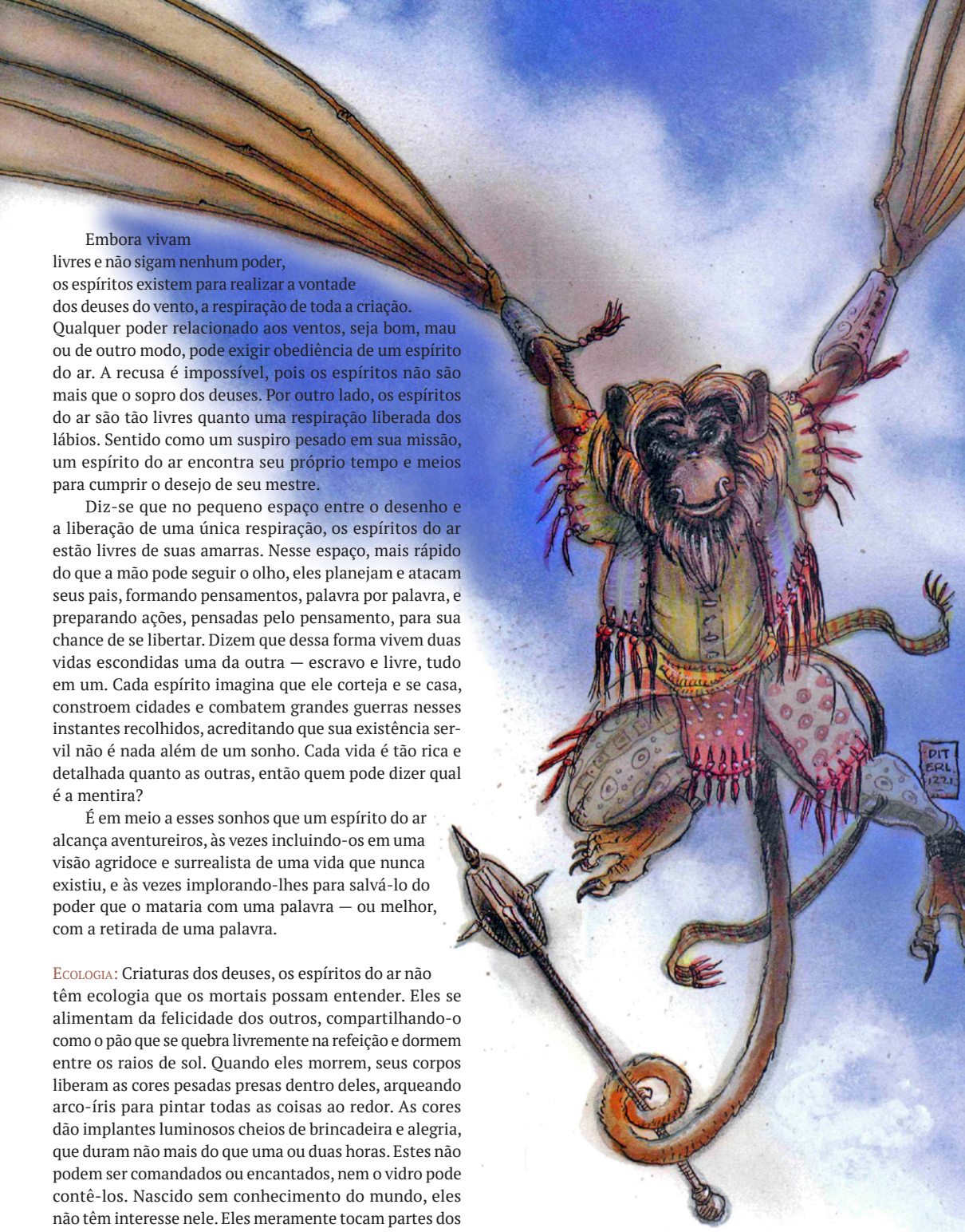
Sua maior vantagem em combate está na manobrabilidade. Eles vivem no ar, constantemente e para sempre. Mesmo quando eles lutam, seus pés nunca tocam o chão. Ao lutar contra "seres da terra", os espíritos do ar desfrutam de um modificador –2 em todos os testes de iniciativa. Ao lutar contra criaturas voadoras de classe de manobrabilidade B ou menos, elas têm um modificador de iniciativa –1.

Todo espírito do ar irradia uma aura mágica de 18 metros de raio na qual o espírito pode *Controlar os Ventos* à vontade, desde que sua atenção não seja ocupada pelo combate. Além dessa restrição, o espírito do ar pode controlar os ventos enquanto realiza praticamente qualquer outra atividade.

Espíritos do ar podem ser atingidos apenas por armas +1 ou encantamento maior.

Habitat/Sociedade: Espíritos do ar não são seres agressivos. Desembaraçados por seus próprios prazeres, eles ignorariam o mundo para deleitar-se com a pura alegria da fuga, pois não precisam de mais nada. Eles não são, no entanto, tão livres. Os espíritos do ar servem aos poderes — bons, maus, leais, caóticos ou neutros — sem questionamentos. É seu dever, ligado a eles por forças há muito esquecidas. Uma antiga lenda descreve sua sorte na vida:

> *Quando os poderes fizeram o multiverso, eles observaram todo o trabalho que tinham feito e sabiam que estava completo, exceto pela sua destruição final. A aniquilação de seu trabalho era tudo o que restava para ser feito na eternidade, a última coisa que restava para "criar". Essa eventualidade foi um triste fato para eles, e ainda assim os fez felizes, e eles disseram: "Realmente somos oniscientes, pois podemos visualizar o fim de tudo que fizemos. Desde que previmos este fim, não precisamos criá-lo, e nossa criação viverá incompleta para sempre".*
>
> *Mas os poderes não eram verdadeiramente oniscientes, pois nunca viram a fonte de sua própria criação. Este erro escondeu muitos outros de seus olhos, mas logo ficou claro para eles que tinham errado, pois depois que falaram, eles perceberam que o próprio sopro de suas palavras dera vida ao ar ao redor deles. Antes que eles pudessem pará-los, as palavras dos criadores tomaram forma e fugiram, tornando-se pequenos seres prateados que zombavam da arrogância de seus pais.*
>
> *Tal desrespeito por parte de seus filhos irritou os poderes que, ainda sendo poderosos (mas não oniscientes), prenderam a respiração, roubando de volta a vida que haviam dado. Assim, os espíritos do ar estavam ligados pela vontade dos poderes. Assim, as crianças ricas ouvem para sempre a respiração dos deuses, cujos suspiros rítmicos trazem mensagens secretas aos seus mensageiros aéreos.*



Embora vivam livres e não sigam nenhum poder, os espíritos existem para realizar a vontade dos deuses do vento, a respiração de toda a criação. Qualquer poder relacionado aos ventos, seja bom, mau ou de outro modo, pode exigir obediência de um espírito do ar. A recusa é impossível, pois os espíritos não são mais que o sopro dos deuses. Por outro lado, os espíritos do ar são tão livres quanto uma respiração liberada dos lábios. Sentido como um suspiro pesado em sua missão, um espírito do ar encontra seu próprio tempo e meios para cumprir o desejo de seu mestre.

Diz-se que no pequeno espaço entre o desenho e a liberação de uma única respiração, os espíritos do ar estão livres de suas amarras. Nesse espaço, mais rápido do que a mão pode seguir o olho, eles planejam e atacam seus pais, formando pensamentos, palavra por palavra, e preparando ações, pensadas pelo pensamento, para sua chance de se libertar. Dizem que dessa forma vivem duas vidas escondidas uma da outra — escravo e livre, tudo em um. Cada espírito imagina que ele corteja e se casa, constroem cidades e combatem grandes guerras nesses instantes recolhidos, acreditando que sua existência servil não é nada além de um sonho. Cada vida é tão rica e detalhada quanto as outras, então quem pode dizer qual é a mentira?

É em meio a esses sonhos que um espírito do ar alcança aventureiros, às vezes incluindo-os em uma visão agridoce e surrealista de uma vida que nunca existiu, e às vezes implorando-lhes para salvá-lo do poder que o mataria com uma palavra — ou melhor, com a retirada de uma palavra.

Ecologia: Criaturas dos deuses, os espíritos do ar não têm ecologia que os mortais possam entender. Eles se alimentam da felicidade dos outros, compartilhando-o como o pão que se quebra livremente na refeição e dormem entre os raios de sol. Quando eles morrem, seus corpos liberam as cores pesadas presas dentro deles, arqueando arco-íris para pintar todas as coisas ao redor. As cores dão implantes luminosos cheios de brincadeira e alegria, que duram não mais do que uma ou duas horas. Estes não podem ser comandados ou encantados, nem o vidro pode contê-los. Nascido sem conhecimento do mundo, eles não têm interesse nele. Eles meramente tocam partes dos sonhos dos espíritos de outra vida ou giram em torno de cabeças de aventureiros, tagarelando e rindo em vozes agudas e de alta velocidade.

Clima/Terreno:	Planos de Fora
Frequência:	Muito raro
Organização:	Solitário
Per. de Atividade:	Qualquer
Dieta:	Nenhuma
Inteligência:	Nenhuma
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Neutro
Quant. Encontro:	4d6
CA:	10
Movimento:	12
Dados de Vida:	2
BAC:	+1
Nº De Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d6
Ataques Especiais:	Todas as vítimas tem CA 5
Defesas Especiais:	Nenhuma
Proteção à Magia:	50%
Tamanho:	M
Moral:	11
Valor Em Xp:	175

Os exploradores astrais são a ruína dos viajantes planares no vazio prateado. São conchas irracionais de forma humanoide nebulosa, criadas por pensamentos concentrados ou traumatizados de personagens primordiais no Plano Astral. Morte violenta, magias destrutivas lançadas enquanto no Plano Astral e combate astral frequentemente resultam na criação de exploradores astrais. Na maioria das vezes, o criador ou fonte do explorador astral nem sequer está ciente dos resultados de suas ações, e essa criatura surge sem malícia de premeditação ou outra intenção.

Impulsionados por suas conexões passadas com seres materiais, os exploradores astrais buscam obsessivamente por corpos materiais a serem possuídos. Enquanto vagueiam pelo Plano Astral, eles buscam pontos fracos no tecido cósmico que conecta o Astral aos outros planos, e se agrupam nesses pontos, esperando que as linhas de tensão se tornem colineares para que possam passar para outros mundos. Tais "rasgos" na tapeçaria planar existem naturalmente, mas eles também podem ser criados em pontos onde viajantes astrais entram e saem do Plano Astral, caso em que eles existem apenas temporariamente (1d6 rodadas). Exploradores astrais também se reúnem perto dos poços de cores que conduzem ao Material Primário e Exteriores, mas são incapazes de passar por eles a menos que um ser planar passe por eles.

Combate: Assim que um explorador astral encontra seu caminho em outro plano ou encontra um personagem planar no Plano Astral, ele procura atacar. A criatura é exigente com seus alvos — apenas humanoides vivos são considerados presas. Além disso, personagens do Material Primário são imunes a ataques enquanto estão no Plano Astral, pois seus cordões de prata de alguma forma atuam como um escudo. Por outro lado, personagens dos Planos Interiores e Exteriores (que não possuem cordões de prata no Astral) não são protegidos dessa maneira.

Os exploradores astrais podem ser atacados fisicamente ou com magias que causam dano. Embora armas pareçam atravessar suas formas fantasmagóricas, elas realmente causam danos. No entanto, os exploradores astrais tem 50% de proteção à magia e só podem ser atingidos por armas +1 ou mais de bônus. Se reduzido a 0 pontos de vida, a vontade de existir da criatura é finalmente quebrada e ela se dissipa em uma nuvem de vapor inofensivo.

Um explorador astral ataca a psique de sua vítima pretendida, e todos os alvos são tratados como tendo Classe de Armadura 5 para os propósitos de batalha. Apenas *Anéis de Proteção* e bônus por alta Sabedoria alteram a Classe de Armadura do alvo. A criatura ataca com garras fantasmagóricas, como deve tocar sua vítima para ser eficaz. O ataque é como um chicote de energia psíquica. Seu assalto pode ser bloqueado psionicamente da mesma maneira que *Insinuação de Id*.

Todo dano infligido pelo explorador astral é puramente mental, embora a mente da vítima crie sentimentos de dor e dano, dando a impressão de um ataque físico. A agonia mental "cura" rapidamente, a uma taxa de 1d8 pontos por turno. No entanto, a ofensiva é real. Se um explorador astral der um golpe fatal (acerta e reduz a vítima a 0 pontos de vida ou menos), a vítima entra em coma enquanto o explorador entra no corpo e destrói a psique da vítima, efetivamente matando-a. Os danos causados por um explorador astral podem ser combinados com o de outra fonte. Se outra criatura realmente der um golpe fatal, o explorador astral não poderá tomar posse do corpo.

Se o explorador astral se apropria com sucesso de um corpo, a mente e a personalidade da vítima são destruídas. O explorador adquire as habilidades físicas e os pontos de vida totais da vítima (já que todo o dano infligido no ataque agora desaparece), mas não a personalidade anterior do personagem. Em vez disso, o personagem é preenchido com a forte emoção que primeiro levou à criação do explorador: raiva, medo, determinação ou o que quer que seja. O corpo recém-possuído pode fazer barulho refletindo seu estado emocional, mas não pode falar. Todo o conhecimento de magias e habilidades é perdido.

Habitat/Sociedade: Até que eles habitem um corpo, os exploradores astrais não têm vida. São simplesmente massas de emoção, desconectadas de tudo o mais. Uma vez que o corpo esteja seguro, a primeira preocupação da criatura é recriar a atmosfera que levou à sua criação. Assim, um explorador astral nascido do medo de captura de um mago pelos githyanki tentaria continuamente criar uma atmosfera de terror em torno dele. O explorador assume que a

emoção é o estado verdadeiro e natural do multiverso.

Exploradores astrais são aprendizes rápidos, no entanto, uma vez que residem dentro de mentes já ensinadas. Habilidades, como proficiência em idiomas e não similares, retornam rapidamente — talvez em poucas horas — e reaprender a maioria das outras tarefas leva apenas um quarto ou menos do tempo normal. Mesmo habilidades e níveis de classe podem ser recuperados. No entanto, memórias e experiências de vida são perdidas para sempre, como se o personagem original sofresse de amnésia permanente. O explorador/personagem se deixará nomear, e pode até cair em partes da antiga identidade de sua vítima, mas nunca renunciará a suas obsessões, nem poderá ganhar novos níveis de experiência.

Ecologia: Exploradores astrais não têm substância física até o momento em que eles tomam posse de um corpo. Eles podem ser exorcizados, mas a psique original foi completamente destruída, e o personagem não pode ser ressuscitado ou trazido de volta por qualquer meio que não seja uma magia de *Desejo*. Se o explorador astral for expulso de seu hospedeiro, o corpo vazio permanece desprovido de qualquer essência vital e pode representar um convite aberto a demônios ou outras criaturas incorpóreas que procuram uma forma física para dominar.

Há contos de planares voltando para casa, todo conhecimento de seu passado desaparecido, e ainda vivendo entre sua família e amigos por muitos anos como doentes mentais. Só mais tarde, quando alguém mais conhecedor chega pela cidade, é que aqueles próximos à vítima descobrem a verdade real.



Clima/Terreno:	Plano Paraelemental do magma
Frequência:	Muito raro
Organização:	Tribal
Per. de Atividade:	Qualquer
Dieta:	Elemental
Inteligência:	baixa
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Caótico e neutro
Quant. Encontro:	2d12
CA:	14
Movimento:	9 (6)
Dados de Vida:	2
BAC:	+1
Nº De Ataques:	1
Dano/Ataque:	3d8
Ataques Especiais:	Toque inflamável
Defesas Especiais:	Armas +1 ou melhor para ser atingido; imune a ataques baseados em fogo
Proteção à Magia:	Nenhum
Tamanho:	P (90 cm de altura)
Moral:	5
Valor Em Xp:	120

Magmen são criaturas do Plano Paraelemental de Magma. Eles têm 90 centímetros de altura e são criaturas humanoides brilhantes, muito parecidas com gnomos ou goblins encobertos por fogo. Pequenos sopros de chamas estouram constantemente de sua pele, como se estivessem transpirando querosene, que inflama quando acumula o suficiente. Os magmens irradiam calor como pequenas fogueiras, tornando a área perto deles bastante desconfortável para a maioria das criaturas que não gostam de fogo. Seus rostos são quase sempre torcidos com alegria maliciosa.

Combate: Magmen não estão realmente interessados em lutar, mas eles são pequenas criaturas caprichosas que causam destruição por suas próprias naturezas. Sempre que encontram uma criatura desconhecida, que — sendo do plano do Magma — é quase qualquer outra coisa, tentam incendiá-la, só por diversão. Talvez eles não entendam que os outros temem suas chamas, ou talvez eles não se importem. Qualquer tentativa de racionalizá-los fora desse curso de ação está quase certamente fadada ao fracasso. Na melhor das hipóteses, uma criatura pode suborná-los com outro alvo ou um pedaço de comida em chamas.

Em combate, eles atacam simplesmente com um toque. Seus dedos flamejantes inflamam os itens inflamáveis (roupas, cabelos, etc.) de qualquer criatura atingida, causando 1d8 pontos de dano por rodada por 1d4 + 2 rodadas. Observe que itens carregados extraordinariamente inflamáveis - frascos de óleo e similares – terão chance normal de também se inflamar e causar seus próprios danos adicionais. Este teste é feito uma vez por rodada até que as chamas estejam fora ou a vítima descarte o item. Além disso, itens mágicos combustíveis (pergaminhos, etc.) devem fazer suas próprias JPS bem-sucedidas ou serem destruídos. Novamente, o teste é feito uma vez a cada rodada, a menos que o item seja descartado.

Magmen não são lutadores e, se atacados e realmente feridos, sua primeira escolha é fugir — não muito longe, mas longe o suficiente para estar fora do perigo imediato. Uma vez seguros, eles são curiosos e tolos o suficiente para voltar. Se encurralados, os magmen se defenderão, golpeando com um punho derretido e infligindo 3d8 pontos de dano num golpe bem sucedido. Criaturas resistentes ao fogo, incluindo aquelas protegidas pela magia, sofrem apenas metade do dano causado por esse ataque.

Magmen não são fáceis de ferir, no entanto. Uma arma mágica +1 ou melhor é necessária para atingi-los. Além disso, armas com menos de +2 de encantamento fazem um teste de 1 chance em 1-6 a cada acerto bem-sucedido. Se o teste falhar, a arma se desfaz em escória inútil. Não é de surpreender que os magmen sejam imunes a todos os ataques baseados em fogo. Por outro lado, os ataques com base no frio causam dano duplo e fazem checagens imediatas de moral.

Habitat/Sociedade: Magmen são criaturas do Plano Paraelemental de Magma, e como tal eles não têm sociedade em outros planos. Quando eles aparecem fora de suas próprias terras de fogo, sua única preocupação parece ser se divertir... pelos *seus* padrões. Os magmens amam a chama e são fascinados por coisas ardentes. Se não fosse pelo dano que a curiosidade causa, o prazer infantil pode ser quase tocante ou divertido. De alguma forma, isso nunca ocorre para essas criaturas (ou se isso acontece, elas perversamente a ignoram) que outras criaturas podem realmente ser feridas por suas ações. Tendo vindo de um ambiente de fogo, a reação de pânico das criaturas do Material Primário que são incendiadas parece simplesmente cômica para elas, quase palhaçada. Talvez isso aconteça porque a associação entre dor e fogo é totalmente estranha à sua espécie.

Em seu próprio plano, magmens vivem como caçadores-coletores. Eles se unem em pequenas tribos, organizadas em torno de uma única "colônia" estendida. (Colônia é a única palavra apropriada, pois os magmens não têm sexos, reproduzindo-se por simples divisão à medida que crescem). Cada tribo é liderada pelo magman mais velho. Eles vasculham a planície derretida, procurando por pedaços escolhidos de minerais flamejantes ou caçando outras criaturas elementais.

Ocasionalmente, os magmens passam para outros Planos Interiores ou para o Plano Material Primário através de lacunas criadas pelo calor e pressão excessivos da lava subterrânea. Estes portais têm uma forte atração para os magmen, pois a pedra fundida de tais aberturas tem um "sabor" diferente do de sua casa. Os magmens entram no vórtice para experimentar a essência, e eles são invariavelmente atraídos pelo portal e para o outro plano. Alguns sábios especulam que os estranhos minerais desses portais podem ter um efeito intoxicante nas pequenas criaturas.

Isso certamente explicaria seu comportamento frívolo fora de seu plano.

Os magmens só podem alcançar os Planos Exteriores se forem convocados. Suas naturezas perniciosas e destrutivas proporcionam diversão perversa a tanar'ri e baatezu, e esses demônios às vezes mantêm magmen cativos em piscinas especiais de fundição. Magmen são por vezes convocados para o meio das fileiras inimigas na Vastidão Cinza, Gehenna e Cárceri, proporcionando ataques diversionistas na interminável Guerra Sangrenta. Militarmente, eles são bons para pouco mais que isso, já que seu voo e covardia os tornam inadequados para o combate em campo.

Os magmens gostam especialmente de nadar em vulcões ativos, pois quando eles entram em erupção, os magmen são liberados para se engajar em seu esporte favorito de acender todos os materiais combustíveis que eles podem alcançar. Magmen pode permanecer fora da lava ou algum outro habitat de fogo por um máximo de seis horas antes de endurecerem e ficarem imóveis. Eles raramente permanecem longe de seu ambiente por mais de duas ou três horas de cada vez, pois consideram que qualquer coisa abaixo de 530º celsius seja desconfortavelmente fria.

Os magmens falam seu próprio e nenhum outro.

Ecologia: A maioria dos sábios e viajantes acrditam que magmen comem pedaços de pedra derretida, embora seja possível que eles absorvam grande parte de seus nutrientes diretamente através da pele.

Ocasionalmente, um mago convocará um magman para acender uma fornalha para um procedimento mágico, mas magos sábios devolvem os pequenos desordeiros assim que a necessidade passar. Alguns são tentados a aprisionar as criaturas e deixá-las esfriar, já que estatuetas de magmen às vezes são coletadas como ornamentos de jardim para os ricos. No entanto, a morte iminente torna os pequenos seres hostis e perigosos, e mais do que alguns quarteirões da cidade foram destruídos em suas tentativas de fuga.



	Monodrone	Duodrone	Tridrone	Quadrone	Pentadrone	Decaton	Nonation	Octon
Freqüência:	Comum	Comum	Incomum	Incomum	Raro	Raro	Raro	Raro
Organização:	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia		Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia
Per. de Atividade:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Hierarquia	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Dieta:	Especial	Especial	Especial	Qualquer	Especial	Especial	Especial	Especial
Inteligência:	Semi	Baixa	Média	Especial	Muito	Alta	Alta	Exepcional
Quant. Encontro:	12d12	1d12	1d4	Muito	1d4 1	1 (de 100)	1 (de 81)	1 (de 64)
CA:	13	14	15	16	17	18	19	20
Movimento:	6, Vn 18 (D)	9, Vn 9 (E)	12	15, Vn 15 (D)	18	15, Vn 3 (E)	18	9, VN 9 (B)
Dados de Vida:	1+1 ou 1–1	2+2	3+3	4+4	5+5	10+10	11+11	12+12
BAC:	1+1	+1	+3	+3	+5	+9	+11	+11
Nº De Ataques:	1 ou nenhum	2	3	4 ou 2	5	10	9	8
Dano/Ataque:	1d4 ou arma	1d4+1 (x2) ou arma	1d4+2 (x3)	1d4+3 (x4), 1d5+5 (x2), ou arma	1d4+4 (x5)	1d4x10	1d6x9	1d8x8
Ataques Especiais:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Ataca como se fosse 8 DV	Gás paralisante	Magias	Magias	Veja abaixo
Proteção à Magia:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum M	10%	20%	30%
Tamanho:	P	P	M	M		M	G	G
Valor Em Xp:	1–1 DV: 35 1+1 DV: 120	175	270	650	2.000	9.000	10.000	12.000

	Septon	Hexton	Quinton	Quarton	Tertian	Secundus	Primus
Freqüência:	Muito raro	Muito raro	Muito raro	Muito raro	Muito raro	Muito raro	Único
Organização:	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia
Per. de Atividade:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Dieta:	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
Inteligência:	Excep.	Gênio	Gênio	Supra	Supra	Divina	Divina
Quant. Encontro:	1 (de 49)	1 (de 36)	1 (de 25)	1 (de 16)	1 (de 9)	1 (de 4)	1
CA:	21	22	23	24	25	26	30
Movimento:	9	12, Vn 12 (C)	6, VN 6 (C)	12, Vn 24 (B)	12	18, Vn 18 (B)	24, VN 24 (A)
Dados de Vida:	13+13	14+14	15+15	16+16	17+17	18+18	220 pv
BAC :	+13	+13	+15	+15	+15	+17	+19
Nº De Ataques:	7	6	5	4	3	2	1
Dano/Ataque:	1d10 (x7)	1d12+1 (x6)	2d8+1 (x5)	2d12+2 (x4)	5d8 (x3)	6d12 (x2)	20d8 + especial
Ataques Especiais:	Veja abaixo	Veja abaixo	Veja abaixo	Veja abaixo	Veja abaixo	Veja abaixo	Veja abaixo
Proteção à Magia:	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
Tamanho:	M	G	G	G	G	G	G
Valor Em Xp:	13.000	14.000	15.000	16.000	18.000	19.000	36.000

Clima/Terreno:	Mecânus
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Leal e neutro
Defesas Especiais:	Veja abaixo 12
Moral:	

O que um mortal pode fazer com os modrons, aquelas estranhas criaturas de ordem absoluta que zumbem e clicam no plano de Mecânus? Eles não são como outras vidas — até mesmo o baatezu infinitamente sutil é mais compreensível que estes drones barulhentos. Para um estranho, parece que os modrons não têm outra existência senão como um todo. De fato, há um ditado: "Olhar para um modron é olhar para todos eles".

É apenas lógico, assim como é com todas as coisas, que eles são nativos do plano ordenado de Mecânus. Os dois, plano e modrons, provavelmente não existiriam um sem o outro — a sociedade de modrons define o plano, assim como o plano os molda. Para entender os modrons, um ser deve parar de pensar como uma pessoa, como um indivíduo. Só então alguém pode esperar compreender os padrões da vida dos modrons.

Os modrons são estritamente divididos em quatorze castas. Castas dificilmente são únicas, mas a abordagem modron para elas é. Não só cada posto tem suas próprias funções, mas cada um também tem sua própria forma corporal, de modo que a posição de qualquer modron pode ser prontamente identificada pela aparência da criatura.

Governando as castas está Primus, o Único e Primeiro. Ele e o plano são um em pensamento e ação; como Primus gira, o mesmo acontece com as rodas de Mecânus.

Combate, Geral: Independente da classificação, todos os modrons possuem certas habilidades e imunidades, mas

por causa da classificação, certos modrons — os hierarcas — possuem habilidades adicionais. Se qualquer uma dessas imunidades e poderes existem como propriedades de sua raça ou de associação com o plano de Mecânus, ninguém sabe. A maioria dos estudiosos acha que esses poderes são naturais para a raça, já que nenhum deles é perdido por modrons operando fora do plano de Mecânus.

Todos os modrons não são afetados por quaisquer ilusões ou magias que afetem a mente, como *Sedução*, *Enfeitiçar*, *Dominação*, *Imobilizar*, *Hipnose* e *Sono*. *Medo* e outras magias de emoção são igualmente ineficazes contra um modron, assim como os ataques baseados nos Planos de Energia Positiva e Negativa (incluindo poderes de drenagem de vida). Todos os modrons realizam jogadas de proteção contra ataques de frio, fogo e ácido com um bônus de +1, e eles sofrem dano de tais ataques com um modificador de –1 por dado.

As hierarquias dos modrons nunca são surpreendidas, e sua precisão de ordem sempre lhes permite determinar seu lugar específico na sequência de iniciativa de todas as rodadas de ataque. Assim, eles nunca jogam iniciativa, e o Mestre escolhe quando vai agir. Normalmente, isso acontece no momento mais eficaz, pouco antes de a lâmina do espadachim se mover pelo ar ou o mago proferir a palavra final de uma magia, e assim por diante. Os modrons de elite também podem executar as seguintes habilidades similares à magia, uma vez por rodada, à vontade: *Claraudiência*, *Clarividência*, *Comando*, *Porta Dimensional*, *Teleportação Exata* e *Muralha de Energia*. Eles também são capazes de viajar nos Planos Astral e Etéreo, mas nunca farão isso a menos que sejam ordenados por Primus.

Todas as hierarquias podem se comunicar telepaticamente, e o alcance desse poder é o seguinte:

Posto	Quilômetros
Decaton	70
Nonaton	101
Octon	128
Septon	305
Hexton	347
Quinton	383
Quarton	617
Tertian	651
Secundi	675
Primus	Toda Mecânus

Habitat/Sociedade: Para entender a sociedade modron, é preciso abandonar toda a compreensão do ser. Em tal esquecimento vem o conhecimento, assim com na rendição a vitória é ganha. Se o estudioso mantiver o menor vislumbre de quem ele é, suas palavras estão manchadas e suas observações mentem. Diz-se que aqueles capazes de despir suas almas tão nuas tornam-se modrons, eles mesmos e seus espíritos se tornam diferentes de suas conchas.

É uma propriedade fundamental dos modrons que cada posto só possa compreender a existência do posto diretamente acima e abaixo dele. Por exemplo, os monodrones obedecem a vontade dos duodrones, mas eles não podem sequer conceber a existência dos tridrones. Quando um monodrone vê um tridrone, ele não vê um modron, e ele não poderia nem mesmo dizer o que vê. Algumas afasias aparentemente quebram a ligação entre a visão do modron superior e o que ele realmente é. Essa cegueira leva a uma conclusão interessante, pois cada posto acredita que aqueles imediatamente acima dela são a forma mais elevada de vida e a fonte da lógica suprema. Assim, a liderança de Primus é secreta a todos os modrons, mas os quatro secundi, que passam seus editais para os nove tertians, que por sua vez os transmitem para os quartons (que não têm conhecimento ou compreensão do secundi ou do Primus), e assim por diante.

Há uma consciência de todos os postos abaixo da estação de um modron, mas a comunicação é exclusivamente limitada a postos adjacentes. Parece que o monodrone é quase tão estranho ao tridrone quanto o tridrone é ao monodrone. Este não é o resultado do elitismo. Em vez disso, a ordem estrita observada pela raça nega completamente a menor necessidade de comunicação para além dos superiores e inferiores imediatos.

A percepção de um modron de seus superiores imediatos também não deve ser confundida com deificação. O que os outros podem chamar de deus, os modrons não podem imaginar, pois são incapazes de conceber tal existência individual. Em vez disso, toda a vida e direção surgem de um conjunto de ações lógicas — tudo o que é certo acontece porque deve ser inescapavelmente, e tudo o que está errado é aquilo que *não* deve ser. Essas limitações metálicas fazem dos negócios com os modrons um desafio. Dentro de cada posto não há individualidade, seja na forma ou no pensamento. Todos os modrons chamam a si mesmos de "nós", e um personagem não tem como saber se um pentadrone com o qual ele falou hoje é o mesmo que aquele que realizou a mesmo mensagem ontem. Isso seria menor se os modrons não fossem tão burocraticamente orientados, exigindo que estranhos aparecessem e reaparecessem antes de funcionários, tribunais, e quadros. Alguns viajantes resolvem o problema com um pincel e uma tinta, marcando os modrons com runas simplesmente para distingui-los. A menos que seja instruído a remover essas marcas, um modron pode usar um toque de cor ou uma estranha marca pelo resto de sua vida, pois eles não parecem notar as marcas em si.

Até o tamanho da sociedade dos modrons é rigidamente fixa. Em cada posto, há apenas um número definido de modrons. Se um modron de qualquer posto morrer, um candidato disponível a partir do próximo posto mais baixo é promovido, e então o próximo no posto inferior é preenchido por promoção do posto ainda mais baixo. Isso continua até que o posto de monodrones seja alcançada. Sem fileiras inferiores, as criaturas neste nível se reproduzem por fissão, quando um de seus membros se divide

misteriosamente em dois. (Diante disso, a afirmação de que todos os modrons são um pode ser mais verdadeira do que parece).

A promoção ocorre aparentemente por acidente. Tão logo ocorra uma vaga, o modron mais próximo da próxima classificação mais baixa é recrutado para ascender. Como eles não têm individualidade, não há sentido em tentar promover os "melhores e mais brilhantes"; todos os modrons de uma determinada classificação são considerados iguais. A promoção é traumática — o modron escolhido não apenas passa por uma dolorosa mudança de forma para a forma do novo posto, mas de repente adquire uma compreensão de um mundo antes velado: a existência de um posto ainda superior. Imagine o choque de um duodrone, que sabia apenas de monodrones, duodrones e tridrones, quando de repente descobre que essas inexplicáveis criaturas em torno dele são quadrones e membros de sua própria raça! Por outro lado, o modron recém-promovido parece adaptar-se instantaneamente à sua nova forma, e é o observador humanoide que muitas vezes é mais abalado pela experiência.

Do maior ao menor, as castas dos modrons estão listadas abaixo. Não são dados números para os modrons, uma vez que nenhum estudioso produziu ainda o organograma definitivo dessas criaturas. Depois de cada nome há uma breve descrição dos deveres desse posto no reino de Mecânus.

Primus: Governante absoluto de todos os modrons

Modrons hierárquicos

Secundi:	Vice-reis dos quatro quadrantes
Tertians:	Juízes
Quartons:	Administradores das quatro regiões dos quatro quadrantes
Quintons:	Chefes e guardiões de registros
Hextons:	Generais dos exércitos de modrons
Septons:	Inspetores
Octons:	Governadores dos quatro setores das quatro regiões dos quatro quadrantes
Nonatons:	Supervisor da polícia
Decatons:	Bem-estar físico dos modrons base

Modrons base

Pentadrones:	Polícia menor, aplicação da lei
Quadrones:	Múltiplas tarefas complexas, supervisão
Tridrones:	Múltiplas tarefas, supervisão menor
Duodrones:	Tarefas complexas
Monodrones:	Trabalhadores gerais

O reino dos modrons ocupa 64 das engrenagens de Mecânus, chamadas setores, e cada uma é governada por um octon. Os setores, por sua vez, estão agrupados em regiões de quatro setores, supervisionadas pelos 16 quartons, e cada grupo de quatro regiões, denominadas quadrantes, é supervisionado por um dos quatro secundi. E, claro, tudo isso é governado por Primus.

Nascidos através da partenogênese, os modrons não têm família, tribo ou clã. Em vez disso, eles vivem em unidades numéricas rígidas chamadas, por falta de uma palavra melhor, batalhões. Isso faz com que eles pareçam mais bélicos do que realmente são, embora os modrons tenham exércitos permanentes que não devem ser enganados.

Embora alguns estudiosos menos informados afirmem que nenhum modron atua exceto pelas ordens de um superior, isso não é perfeitamente preciso. Em geral, um modron pode agir e reagir a uma situação por conta própria, desde que a situação esteja dentro do alcance de sua finalidade. Assim, monodrones, que só podem cumprir uma única tarefa em um dado momento, são corretamente vistos como incapazes de reagir. À medida que nos movemos mais alto nas fileiras, o leque de escolhas e reações disponíveis para qualquer modron aumenta. Mesmo assim, os modrons são notórios por suas reações previsíveis e rígidas aos eventos.

Não é de surpreender que o objetivo e propósito de cada modron seja organizar Mecânus da maneira mais ordenada possível, mas seu objetivo não se limita apenas às suas 64 engrenagens ou até ao próprio Mecânus. Dada a oportunidade, eles espalhariam seu rígido padrão de organização sobre todo o multiverso. Felizmente para o resto dos planos, a ordem é constantemente desafiada pelo caos, mesmo na vastidão mecânica de Mecânus. Como até mesmo a menor imperfeição de ordem é suficiente para perturbar a harmonia que os modrons buscam, eles raramente encontram tempo ou recursos para levar sua cruzada a outros reinos ou planos.

Os modrons falam sua própria linguagem matemática e precisa, mas os duodrones ou maiores podem administrar pelo menos parte da língua comercial encontrada nos planos.

Ecologia: Modrons cumprem muitas funções dentro de Mecânus. Eles mantêm partes da esfera e são mantidos por ela. Eles fazem guerra com seus inimigos e negociam com seus vizinhos. Juntos, eles são uma entidade social viva. Aqueles poucos que se aventuram fora de seu plano (sob ordens de seus superiores) sempre tentarão trazer ordem ao caos, sentido ao sem sentido.

Modrons não são completamente sem seus usos para o resto do multiverso. Sua busca obstinada da ordem tem certa utilidade em alguns campos. Em raras ocasiões, não-modrons podem contratar membros desta raça para tarefas específicas. O processo nunca é simples, uma vez que o empregado em potencial nunca pode tomar a decisão em si — todas as solicitações devem ser aprovadas por seus superiores. Normalmente, o pedido tem que passar por várias fileiras antes que uma resposta seja dada.

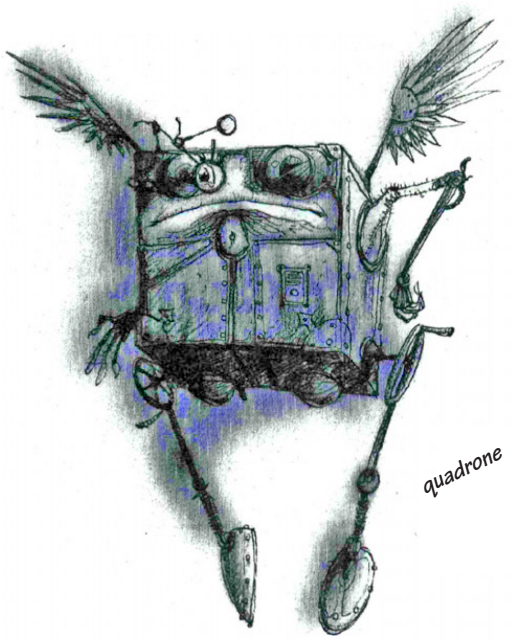
Se a permissão for concedida, alguns magos acham os modrons incrivelmente úteis como bibliotecários, e os comerciantes podem retê-los como guarda-livros, embora tais modrons sempre devam ser observados por excesso de zelo. Às vezes, sua compreensão da ordem, muito mais profunda do que a da maioria dos outros seres, desafia a compreensão humana. Em uma biblioteca, todos os livros podem ser organizados por assunto, em outro pela primeira letra da primeira palavra e em um terceiro pela página onde o último diagrama aparece. Todos os três podem ser chaves vitais na ordem geral do universo modron. Ordem, afinal, não precisa necessariamente ser compreensível.

Os corpos dos modrons mortos em qualquer lugar imediatamente se desintegram. Suspeita-se que quaisquer energias que tenham ficado presas dentro da forma mortal da criatura encontrem seu caminho de volta para Mecânus e se fundam com o campo de energia do plano. Este campo é o que sustenta a raça dos modrons. Embora os modrons comam comida física, não é a substância que os sustenta, mas a essência de energia nela contida. Enquanto os modrons forem capazes de recorrer a essa essência, eles podem continuar a dividir e perpetuar sua espécie. Na verdade, especula-se que o único meio de realmente esmagar essa raça é cortá-la desse poço de energia. Dada a impossibilidade deste feito, é uma sorte que os modrons não sejam uma raça particularmente agressiva. Quem, afinal, poderia resistir a um exército obstinado que se regenerasse constantemente?

Monodrone (Modron Base): Essas criaturas compõem a maior parte da população de Mecânus. São pequenas esferas com um único olho, asas e dois braços/pernas. Os monodrones são modrons de função única, atribuídas a trabalho ou serviço simples nos regimentos do exército de modrons. Milhares de monodrones esféricos, armados com lanças, fouchards e bestas são impressionantes quando avançam contra um inimigo com sua performance inabalável e obstinada. Eles existem apenas pelo seu trabalho.

Os monodrones são pouco inteligentes. Eles são incapazes de falar ou ler, mas podem entender os comandos falados na língua de sua raça (embora eles prestem atenção apenas a um duodrone). Monodrones são capazes de apenas uma ação de cada vez. Diga-lhes para atacar e eles o fazem até serem mortos, mesmo que isso signifique atacar um ao outro depois que o inimigo for destruído. Ordene-os a vigiar e eles guardam sem comida ou sono. É uma sorte que eles se alimentem da própria substância do ar ao redor deles; caso contrário, seria necessário ordená-los a comer todos os dias.

Duodrone (Modron Base): Os duodrones são modrons bifuncionais que supervisionam 12 esquadrões de monodrones ou executam tarefas complexas além das habilidades dos monodrones. Eles são criaturas retangulares e de grande força. Como todos os modrons, eles são absolutamente leais aos comandos de seus superiores imediatos.



Capazes de interpretar dois comandos de uma só vez, os duodrones servem nas forças do exército de modrons como corporais e sargentos, ou como tropas de choque especiais armadas com armas impulsivas e esmagadoras. Normalmente, eles recebem apenas um único comando por vez, permitindo-lhes a capacidade limitada de reagir. Se for ordenado atacar, por exemplo, eles o farão até que o inimigo seja morto e então procure um novo inimigo, em vez de atacar um ao outro. Duodrones têm capacidade de conversação limitada, mas podem relatar suas operações e observações de forma clara e completa. Os duodrones têm infravisão de 27 metros.

Tridrone (Modron Base): Tridrones aparecem como pirâmides de três lados com braços e pernas de aranha. Eles supervisionam esquadrões de 12 duodrones, que por sua vez passam suas ordens para os monodrones. Os tridrones podem realizar projetos de múltiplas tarefas por conta própria. Normalmente, eles recebem uma ordem geral, que eles dividem em tarefas menores para serem atendidas pelos duodrones. No exército dos modrons, os tridrones servem em companhias especiais, equipadas cada um com três azagaias, que eles arremessam antes de entrar em combate corpo a corpo.

Os tridrones são capazes de reportar ações e observações e planejar objetivos limitados no campo de batalha. Eles falam sua própria língua e a língua comercial do multiverso.

Quadrone (Modron Base): Os quadrones cúbicos compreen-

dem o nível superior de modrons trabalhadores. Eles servem como oficiais de campo, e cada batalhão tem uma "dúzia de unidades" especiais, contendo apenas guerreiros quadrones. Com seus quatro braços, eles são capazes de empunhar dois arcos ao mesmo tempo. Alguns quadrones são alados (as asas substituem um conjunto de braços e negam o uso de um arco) que são usados para missões especiais ou para o combate aéreo. Como criaturas de quatro funções, quadrones podem relatar ações e observações, fazer planos, reagir a ocorrências inesperadas e agir para remediá-las.

Todos os quadrones têm sentidos iguais a 150% dos padrões humanos normais. Eles possuem infravisão de 54 metros. Equipados com órgãos sensoriais em todos os seis lados de seus corpos cúbicos, os quadrones nunca são surpreendidos em circunstâncias normais.

Pentadrone (Modron Base): O mais alto dos modrons base, os pentadrones servem como a polícia da população de base e como intermediários entre os modrons base e os divinos (na visão deles) hierarcas decatons. Os pentadrones recebem instruções transmitidas pelo regente de Mecânus e garantem que elas sejam implementadas pelos quadrones, policiando-as conforme necessário.

Como seres de cinco funções, essas criaturas podem se comunicar, operar, monitorar, planejar e gerenciar. Eles também podem reagir a situações não planejadas. Nos exércitos dos modrons, uma dúzia deles é sempre designada para cada sede regimental como uma unidade de elite, enquanto outros comandam o regimento.

Essas criaturas de cinco braços se assemelham a estrelas-do-mar em pernas finas e semelhantes a pernas de pau. Além dos poderosos ataques de braço e um efetivo escore de Força de 18/00, os pentadrones têm um gás de paralisia que eles emitem em um cone de 60 centímetros de diâmetro e 1,5 metros de comprimento. Qualquer criatura capturada nesse fluxo deve ter sucesso em uma JPC ou permanecerá imóvel por cinco rodadas. Pentadrones podem usar este fluxo de gás não mais do que uma vez a cada cinco turnos, com um máximo de cinco utilizações por dia. Como alternativa, os pentadrones podem usar esse gás para levitar (como magos de 5º nível).

Pentadrones podem sobreviver virtualmente em qualquer ambiente, suportando extremos de temperatura de 100º celsius a –73º sem desconforto. Ataques de frio, fogo e ácido recebem um modificador de –2 por dado de dano. Eles são imunes à ilusão e magias que afetem a mente, e apenas armas mágicas +1 ou melhores irão prejudicá-los.

Os pentadrones têm duplo sentido humano e dupla infravisão normal (alcance de 54 metros).

Decaton (Modron Hierárquico): Os decatons são a ordem mais baixa de oficiais encontrados na sociedade dos modrons. Essas criaturas aparecem como esferas de 10 tentáculos em pernas troncudas. Eles são os supervisores do bem-estar físico dos modrons base, a voz do grande poder para a classe trabalhadora. Um decaton é atribuído a cada setor do reino, enquanto os 36 restantes servem nas equipes das 36 legiões do exército modron.

Decatons têm habilidade mágica igual a de um clérigo de 10º nível, mas eles não têm o Poder da Fé. Eles também têm os seguintes poderes similares a magia, que se aplicam somente a outros modrons: *Curar* 1 ponto de dano para todos os modrons até 44 metros, *Curar Doenças* em um raio de 3,5 metros, *Cura Completa* por toque até 10 modrons por rodada e *Remover Paralisia* por toque para até 10 modrons por rodada. Esses poderes são utilizáveis um de cada vez, à vontade, uma vez por rodada. Curiosamente (como a maioria das coisas modron), os poderes afetam todos os modrons se o decaton reconhece o posto ou não.

Os esféricos decatons voam gerando um gás leve dentro de seus corpos, tornando-as mais leves que o ar. Geralmente eles só surgem no ar para obter uma visão geral da situação quando comandam exércitos de modrons.

Nonaton (Modron Hierárquico): Existem 81 postos de nonaton identificados na sociedade modron. Esses modrons cilíndricos atuam como comissários e inspetores-chefes do universo de modrons. Nove nonatons carregam as ordens dos octons, 64 regulam as ações dos decatons nas 64 engrenagens do reino, e oito monitoram a lealdade dos decatons do exército. Cada nonaton tem dez tenentes decaton, que por sua vez têm cinco pentadrones para servi-los.

Os nonatons têm os poderes mágicos dos clérigos de 11º nível, mais as seguintes habilidades similares à magia, utilizáveis à vontade, uma vez por rodada: *PES*, *Reflexos*, *Lentidão*, *Teia*, *Detectar o Bem/Mal*, *Detectar Mentiras* e *Detectar Feitiço*. Eles podem usar *Palavra de Poder, Atordoar* uma vez por dia.

Os nonatons normalmente lideram investigações de unidades modrons desonestas e lidam com invasões de pequenos grupos de outros planos. No último caso, eles primeiro tentam detectar as intenções dos invasores, então agem de acordo.

Octon (Modron Hierárquico): Existem 64 octons, um responsável por cada setor do plano no reino modron. Essas criaturas governam as engrenagens e podem comandar quaisquer exércitos posicionados ali. Os modrons menores de cada engrenagem são considerados alas dos octons, que guardam seus setores com bastante rigidez e veem que as regras são obedecidas, a rotina é observada e os relatórios são invariavelmente corretos.

Um octon move-se através do ar e da água por meio de um colar circular no nível dos ombros, que faz parte do corpo do octon. Força o ar ou o líquido através do colar, dando à criatura sustentação, propulsão e uma grande capacidade de manobra. Oito braços tentaculares estão presos ao lado externo desse colarinho.

Octons usam magias como clérigos de 12º nível. Eles também podem empregar as seguintes habilidades como

as magicas à vontade, uma vez por rodada, uma de cada vez: *Andar na Água* (como o anel desse nome), *Velocidade*, *Detectar o Bem/Mal* e *Telecinese* (máximo de 35 quilos). Eles são imunes a psionismo.

Cada octon tem uma equipe pessoal de um nonaton, que por sua vez comanda um decaton, que controla cinco pentadrones, depois 16 quadrones, 81 tridrones, 256 duodrones e 1728 monodrones através da cadeia de comando. Essas forças mantêm torres que são versões menores das torres dos quartons, secundi e Primus, embora não entendam quem construiu essas estruturas.

Septon (Modron Hierárquico): Os Septons são oficiais que mantêm a ordem e veem se todos os regulamentos foram obedecidos. Sete deles servem cada hexton atribuído aos quintons. Os septons viajam de um lugar para outro como inspetores e examinadores de trabalho e registros, e eles são encarregados de transferir informações das áreas periféricas para as torres das regiões, quadrantes e a própria torre da capital.

Septons aparecem como humanoides com grandes cabeças calvas. Eles têm coleiras de ombro semelhantes às dos octons, embora sejam menores e, embora insuficientes para impulsioná-las pelo ar, proporcionam excelente transporte subaquático.

Para garantir o desempenho adequado de suas funções, cada septon tem sete sentidos que operam continuamente: audição, visão, olfato, paladar, tato, PES (alcance de 9 metros) e *Detectar Magia*. Eles também são conjuradores poderosos, possuindo as habilidades de um sacerdote de 13º nível e um mago de 12º nível.

Os Septons, como todos os hierarcas que não têm capacidade psiônica, são completamente imunes a ataques psiônicos e combate.

Hextons (Modron Hierárquico): Os hextons cumprem vários papéis na vida dos modrons. Primeiro, eles são os generais dos 36 exércitos de modrons. Em segundo lugar, seis estão ligados a cada uma das engrenagens do reino, onde mantêm a cadeia de comando na vida dos modrons. Outros seis também servem na torre de Primus, embora não tenham conhecimento de sua existência. Há, sem dúvida, mais hextons, embora ninguém tenha descoberto todos os postos.

Hextons aparecem como humanoides com seis braços — dois grandes braços humanos com seis dedos e quatro tentáculos com garras afiadas abaixo. Eles têm asas finas e dobradas em forma de leque, unidas nos ombros.

Hextons usam magias como sacerdotes de 14º nível, mas eles não têm habilidades especiais semelhantes a magia, exceto aquelas notadas para todos os modrons hierárquicos. Eles são imunes a todos os ataques psiônicos.

Há 75% de chance de que qualquer hexton seja acompanhado por sua guarda pessoal: uma equipe de um septon, dois octons, três nonatons, cinco decatons e 25 pentadrones, todos fanáticos em sua dedicação às suas ordens.

Quinton (Modron Hierárquico): Quintons são os principais chefes de agências e detentores de registros de Mecânus. Cada um tem um assistente hexton, sete septons e um octon como sua equipe. Há agências em cada uma das regiões e quarteirões, cinco escritórios principais na torre de Primus na capital, e cada um desses departamentos é dirigido por um quinton.

Quintons parecem humanoides altos e atarracados, com quatro braços flexíveis saindo dos ombros. As caudas preênseis servem como o quinto braço das criaturas. Eles têm asas similares aos dos hextons. Como um símbolo de classificação, os quintons têm um diamante inscrito em suas testas.

Quintons são capazes de lançar *Lendas e Histórias* como se o objeto questionado ou a pessoa estivesse à mão (1d4 rodadas). Eles podem *Detectar o Bem/Mal* à vontade e podem conjurar magias como sacerdotes de 15º nível.

Quarton (Modron Hierárquico): Os quartons administram as 16 regiões do reino dos modrons e supervisionam o funcionamento da agência, dos governadores do setor e das unidades do exército ligadas às suas regiões. Cada quarton tem uma equipe pessoal daqueles hierarcas designados para seu comando, além de 36 pentadrones que atuam como uma unidade de guarda. (Esses pentadrones só podem ser instruídos a guardar o objeto parecido com o quarton, sem nunca entender seu papel ou propósito em suas vidas).

Quartons são humanoides de 3 metros de altura com quatro braços articulados e asas semelhantes a leques. Eles conjuram magias como sacerdotes de 16º nível.

Tertian (Modron Hierárquico): Processo, julgamento e sentenciamento de todas as criaturas no reino modron é a província dos nove tertians. Eles supervisionam os quartons e ouvem todos os crimes trazidos contra a rígida ortodoxia do reino. Para o grosso da população de modrons, os tertians são estrangeiros e desconhecidos, os juízes finais imparciais. Se apresentado com um caso contra um duodrone, o modron de base só pode imaginar (se ele puder imaginar algo) o tertian sendo alguma manifestação incompreensível da lógica suprema — um "super-tridrone" por assim dizer.

A maioria dos julgamentos trata de modrons desonestos, isto é, qualquer modron que se desvie da ordem apropriada. Além disso, os tertians transmitem as ordens do secundi, a quem todos relatam.

Os tertians parecem bastante humanos, exceto pela altura de 6 metros, os chifres que se projetam dos lados de suas cabeças calvas e suas longas hastes preênseis que terminam em uma bola de tamanho grande. Qualquer um atingido por esta bola deve ter sucesso em uma JPC com uma penalidade de –4 para o teste ou cai paralisado até que o tertian o libere. Além disso, os tertians podem conjurar magias como sacerdotes de nível

17 e magos de 20º nível. Como com outras hierarquias, eles não podem usar psionismo, mas eles também são imunes a eles.

Secundus (Modron Hierárquico): Os quatro secundi, vice-reis dos quadrantes, são os governantes virtuais de Mecânus, reportando-se apenas a Primus. Cada secundus tem uma equipe de dois tertians, que por sua vez comandam outras hierarquias.

Os secundi aparecem como humanoides incrivelmente finos e altos, com faces longas e estreitas e olhos profundos. Eles lançam magias como sacerdotes de 18º nível e magos de 20º nível. Se a jogada de ataque de um secundus exceder o número necessário para acertar em 5 ou mais, a vítima fica atordoada até o secundus soltá-la, a menos que a vítima seja um semideus ou status superior.

Os secundi vivem em grandes cidades altas perto dos centros de seus quadrantes. Eles sempre vivem em harmonia um com o outro, exceto naqueles momentos extremamente raros em que um novo Primus deve ser escolhido (veja abaixo).

Primus (O Único e o Primeiro): Primus é o governante de todo o reino dos modrons. Ele e sozinho entendem toda a estrutura da raça dos modrons, já que ele está no auge. De lá, decreta o que é ordem, escreve as leis e estabelece as regras e regulamentos. Todos os outros modrons existem para realizar os planos e obedecer às regras do Primus. O não cumprimento dos padrões desta poderosa criatura resultará em um modron sendo declarado desonesto e sentenciado de acordo.

Primus é um ser enorme que se eleva de um poço de energia na parte central de sua grande torre no centro do plano (embora Primus também possa aparecer como um ser humano andrógino normal). Na forma gigante, as mãos de Primus não são vistas, pois a da direita está envolta em brilhantes matizes do arco-íris e a esquerda é coberta com nuvens escuras.

Dentro de Mecânus, Primus tem o status de uma poder maior, exceto que é possível que Primus morra, embora apenas em condições quase impossíveis. Sua única preocupação é com os modrons. Não envia avatares para outros planos nem participa das brigas e guerras normais dos poderes planares. Todos os modrons com poderes sacerdotais ganham suas magias diretamente dele.

A morte de Primus não rompe o elo na sociedade dos modrons, pois como todas as lacunas, a vaga é preenchida pela promoção de um dos secundi. No entanto, o processo geralmente cria turbulência, uma vez que, sem um Primus, o caos é permitido entrar na perfeição da sociedade dos modrons. Alguns estudiosos interpretaram erroneamente este caos como guerra civil nesta raça ordenada. O primeiro ato do novo Primus é devolver a ordem à sua raça, um processo que pode levar algum tempo.

UNIDADES DESONESTAS

Mesmo no mundo perfeito dos modrons há desordem e, às vezes, esse distúrbio atinge o próprio tecido da sociedade dos modrons. Quando isso acontece, um modron pode ser desonesto. Isso é mais comum nos modrons base, embora haja casos em que algumas poucas hierarquias sejam afetadas dessa forma (mas certamente nenhuma hierarquia de status de quarton ou superior!). Modrons desonestos não agem de acordo com os desejos e diretivas de Primus, mas infringem as leis, desobedecem às ordens e às vezes se tornam violentos. Esses desonestos são caçados, geralmente pelos pentadrones sob o comando dos nonatons.

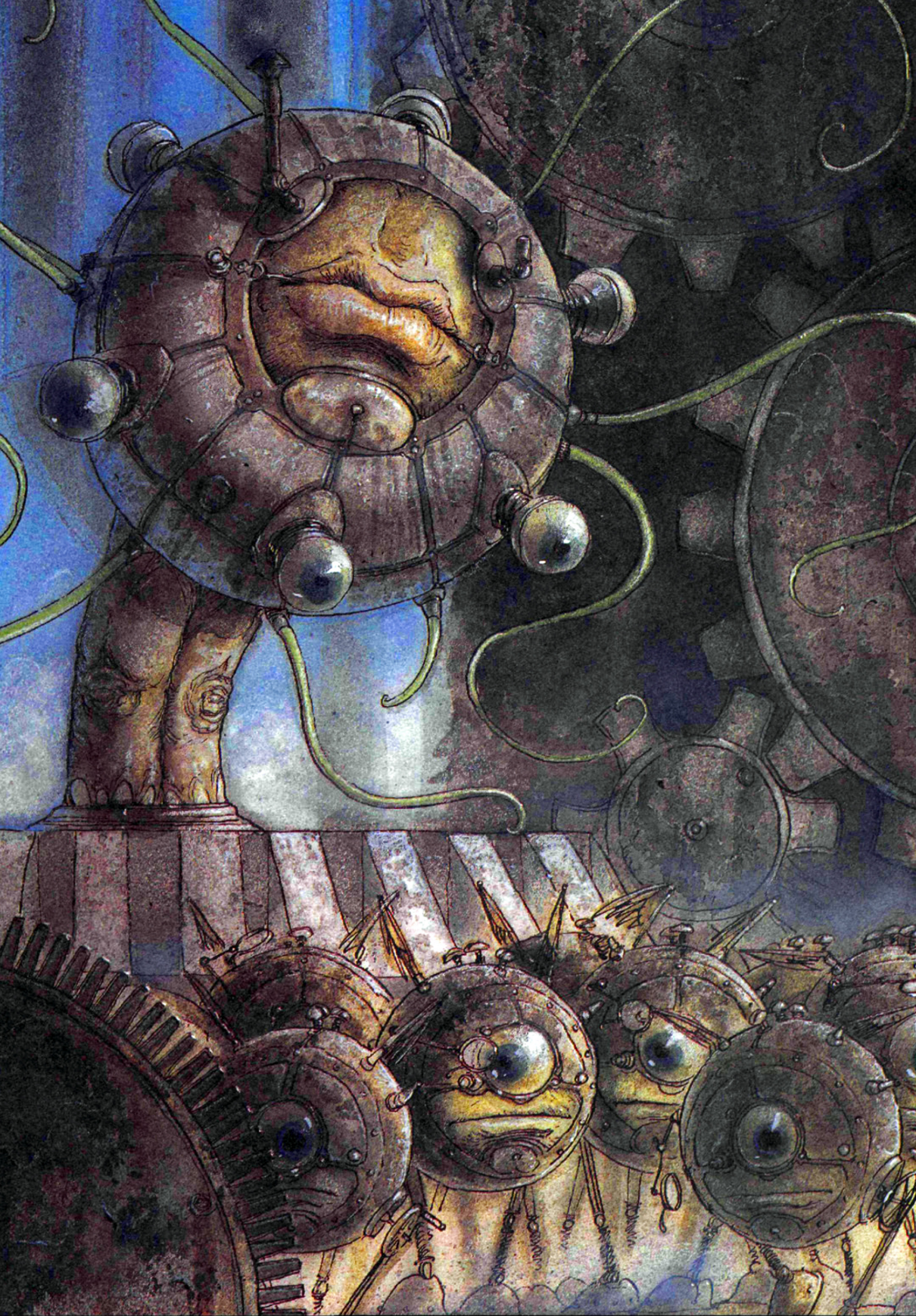
Uma vez capturado, o desonesto é julgado e sentenciado de acordo com as leis de Primus. Para um modron de base baixa, esta é uma série desconcertante de eventos, já que seres estranhos (modrons hierárquicos) descrevem os crimes cometidos e a punição devida. Pode parecer apenas o julgamento de anjos sobre um mortal infeliz, e muitos sábios adorariam saber exatamente o que a teologia dos modrons diz da coisa toda.

OS EXÉRCITOS DOS MODRONS

Há 36 grandes exércitos no reino dos modrons, cada um deles uma poderosa força de combate. Cada uma das 16 regiões do plano tem seu próprio exército, e os secundi têm dois exércitos cada, além de suas forças regionais. Os tertians têm três para ajudar na aplicação da lei e na punição. Os nove exércitos finais estão estacionados fora da torre de Primus e servem como força de reserva, caso sejam necessários.

Cada exército é comandado por um hexton e é composto por quatro corpos. Cada corpo é liderado por 40 pentadrones em uma conexão telepática com o hexton general. Cada corpo tem duas divisões comandadas por 20 pentadrones, e cada divisão tem quatro brigadas lideradas por 10 pentadrones. Cada brigada tem quatro regimentos, cada um sendo a unidade tática de base, liderada por cinco pentadrones. Há 70 oficiais, 192 graduados, 252 mensageiros e 2628 soldados de linha numa brigada, para um total de 3142.

Um regimento consiste em duas "batalhas", mais um esquadrão de mensageiros monodrones alados e um esquadrão especial de 12 pentadrones. Cada batalha é liderada por quatro quadrones e consiste em seis companhias de monodrones, duas companhias de duodrones, uma companhia especial de tridrones, um esquadrão de quadrones e outro esquadrão de mensageiros. As oito companhias regulares são divididas em duas alas, além de uma unidade central. Cada companhia é composta por 12 esquadrões e três oficiais. Um esquadrão conta com 12 soldados e conterá um suboficial do mesmo tipo das tropas. Unidades especiais de mensageiros, "tropas de choque" e similares podem ser anexadas às unidades da sede de brigadas, divisões e corporações.

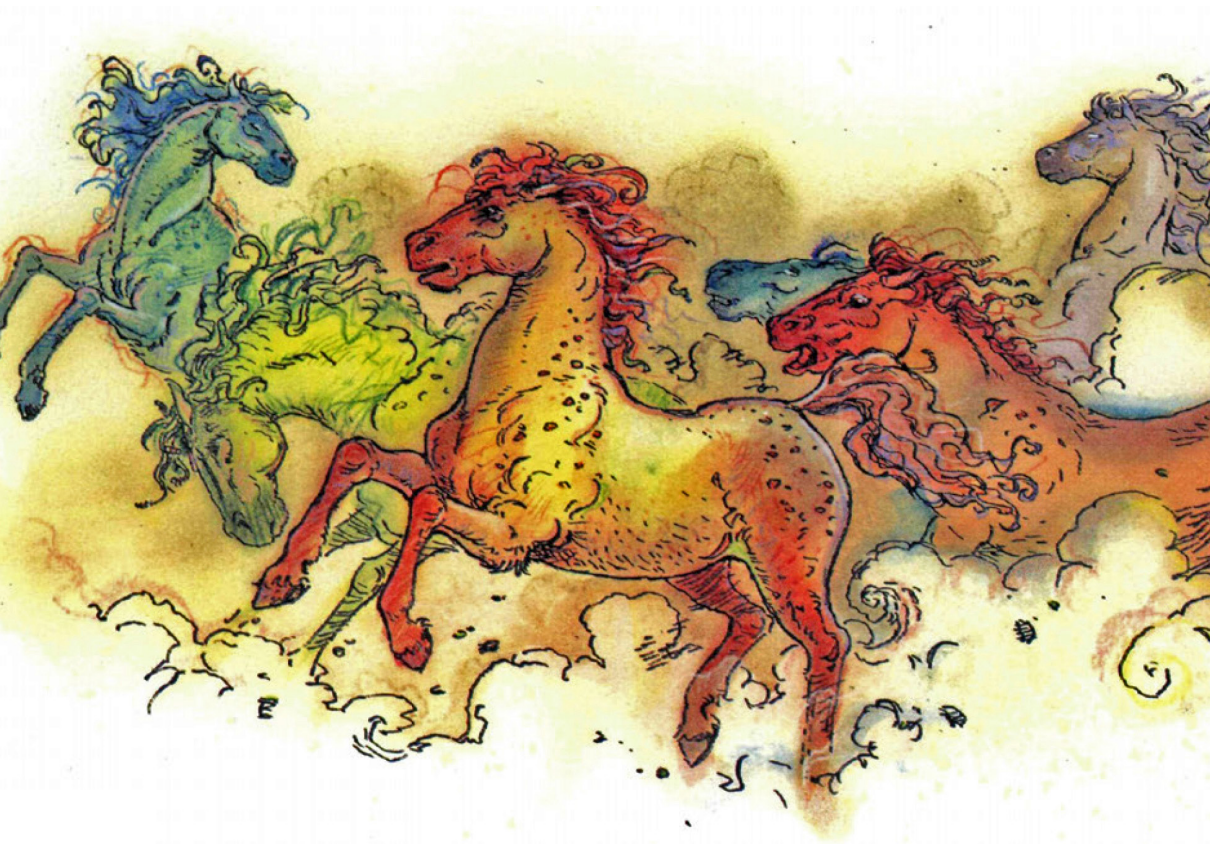


Clima/Terreno:	Qualquer plano
Frequência:	Muito raro
Organização:	Solitário ou rebanho
Per. de Atividade:	Qualquer
Dieta:	Herbívoro
Inteligência:	Excepcional (15–16)
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	neutro
Quant. Encontro:	1 ou 5d10
CA:	18
Movimento:	24
Dados de Vida:	7
BAC:	+7
Nº De Ataques:	3 (casco/casco/mordida) ou 1 (coice)
Dano/Ataque:	1d8/1d8/1d4 ou 3d8
Ataques Especiais:	Veja abaixo
Defesas Especiais:	Veja abaixo
Proteção à Magia:	30%
Tamanho:	G
Moral:	10
Valor Em Xp:	2.000

Nic'Epona, também conhecidas como filhas de Epona, estão entre algumas das criaturas com a capacidade de se mover entre os planos à vontade. Eles são, segundo rumores, descendentes diretos da deusa-cavalo Epona, e eles tiram seu poder dela. Eles são os defensores de seu reino, Tir na Og (nas Terras de Fora), e cavalgam em ondas enormes para subjugar aqueles que a ameaçariam.

O nic'Epona se parece com cavalos comuns quase exatamente, embora haja um brilho de inteligência por trás de seus olhos que desmente o aspecto de um animal comum. Eles podem aparecer em qualquer cor do arco-íris (histórias são contadas sobre aqueles cuja cor está além do violeta mais profundo ou acima do vermelho mais brilhante), e eles têm uma habilidade inata de mudar sua coloração à vontade. Geralmente eles adotam uma cor ou padrão de cor como seu favorito,

Combate: O nic'Epona, como os defensores do reino de Epona, são naturalmente inimigos ferozes em combate. Cada um usa seus cascos e seus dentes poderosos para um bom efeito. De bom grado, mordem os que são tolos o suficiente para se aproximarem sem permissão, e suas



pernas afiadas podem atacar tão poderosamente quanto um machado de guerra. Se houver um oponente atrás dela, um nic'Epona pode escolher dar um chute poderoso com suas pernas traseiras. (No entanto, isso significa que a nic'Epona renuncia a qualquer outro ataque que gire, enquanto ela gasta a órbita e se equilibra para a execução deste poderoso golpe.) Um ataque de nic'Epona funciona como se todo o seu corpo fosse uma arma +2, permitindo que ele acerte aqueles seres que recebem dano apenas de magia ou prata. Note que o nic'Epona não ganha o bônus de +2 para acertar ou causar dano, mas apenas tem a habilidade de acertar criaturas imunes a armas menores.

Quando em uma manada de 20 ou mais, o nic'Epona também pode criar uma *debandada* para varrer seus inimigos. A debandada tem 18 metros de largura e pelo menos dois nic'Epona profundo (um nic'Epona a cada dois metros). Cada grupo adicional de 10 nic'Epona amplia a debandada em 18 metros ou acrescenta outro posto das criaturas — elas se espalham de acordo com o número de oponentes dispostos contra elas. Os corcéis cobram sem medo e nunca precisam checar o moral em uma debandada. Eles precisam de 45 metros para criar boa velocidade, quando qualquer um em seu caminho sofre 10d6 pontos de dano por rodada por um número de rodadas igual ao número de fileiras de nic'Epona, dividido por 4 (arredondar para cima). Por exemplo, se existem três categorias de nic'Epona, qualquer um em seu caminho sofre 10d6 pontos de dano em um único turno. Se houver oito categorias, os adversários sofrem 10d6 pontos em duas rodadas. As vítimas devem ter sucesso em uma JPD para metade do dano.

O nic'Epona também possui uma defesa impressionante. Eles podem ser atingidos apenas por armas +2 ou de maior poder, ou por aqueles cujas habilidades inatas permitem que eles ataquem como uma arma +2, como eles. Eles também são completamente imunes a magias relacionados a *Enfeitiçar* e estão cientes disso quando alguém tenta usar magia para ganhar sua confiança. Mesmo os itens mágicos que encantam os animais não afetam o nic'Epona, pois eles não são cavalos normais. No entanto, uma vez que essa imunidade não é amplamente conhecida, o nic'Epona se deleita em fingir cair sob a influência de tal magia, abandonando o lançador em um plano hostil, muitas vezes em uma situação ruim.

A característica mais marcante da defesa do nic'Epona é sua habilidade de *Mudança de Plano* (como a magia) à vontade, exigindo apenas alguns passos para fazer a magia. Eles podem viajar para qualquer ponto em qualquer um dos Planos Exteriores que tenham visto, embora reinos de poderes hostis estejam fechados para eles, a menos que sejam especificamente convidados. Se o combate não está indo para o seu caminho, um nic'Epona recua um pouco, ataca seu inimigo e o plano se desloca um pouco antes do contato, deixando uma silhueta de arco-íris que desaparece depois de alguns instantes. Seus cascos brilham com um fraco fogo roxo quando ele ativa esse poder.

Finalmente, o nic'Epona consegue manter-se em pé em qualquer superfície, da água à areia movediça e ar. Seus cascos criam uma passagem momentânea sobre a qual eles galopam, dando a impressão de que estão voando, atravessando a água ou realizando algum outro feito aparentemente impossível. Eles podem até mesmo subir em superfícies verticais, tratando a transição da horizontal para a vertical como apenas mais um passo. (Isso pode ser um pouco chocante para os cavaleiros que não estão acostumados a isso.) O nic'Epona pode ativar essa "via fugaz" por um turno/hora; quando o fazem, seus cascos se abrem com uma chama azul brilhante. Nenhuma outra criatura além do nic'Epona pode usar a via (exceto um cavaleiro).

Habitat/Sociedade: Embora pareçam ser criaturas solitárias, nic'Epona se reúne em grandes rebanhos no reino de Tir na Og, nas Terras de Fora. Embora tenham rédea solta através dos planos, eles chamam Tir na Og de casa, porque é a casa do poder de seu patrono, Epona. Quando eles estão em casa, eles têm pouco a ver com os planares, primevos e postulantes que procuram favores ou transporte através dos planos. Como eles têm a companhia de sua própria espécie em Tir na Og, eles não precisam dos mortais comuns. Eles quebram essa regra apenas para aqueles que chamam de amigos ou para aqueles a quem devem uma dívida de honra.

Ecologia: Nic'Epona são todas mulheres, apesar dos persistentes rumores de machos nic'Epona. Elas são produzidas pela união de um nic'Epona com um equino masculino (um cavalo, pégaso ou unicórnio). A descendência de tal união é um nic'Epona se for mulher, mas se for macho descenderá do pai. A manada é extremamente protetora de seus potros e se voltará em massa para qualquer um que tente roubar um, atacando o ladrão pelos planos, se necessário.

As filhas de Epona são gregárias, desfrutando da companhia e das atenções de outros seres. Ocasionalmente eles entrarão em contato com os tipos aventureiros, engajando-os em conversas na tentativa de aprender fofocas interessantes e lugares para viajar. Se bem tratado e entretido, cada nic'Epona pode se oferecer para transportar uma pessoa de um plano para outro.

Aqueles que montam uma das filhas de Epona devem ter presentes finos e palavras lisonjeiras para cortejar suas afeições. Eles devem primeiro ganhar sua confiança, pois se ela tiver fé no cavaleiro, ela fornecerá transporte — uma vez e uma vez apenas — para o destino da escolha do cavaleiro. Se ele faz algo para trair essa confiança, a nic'Epona pode facilmente depositar o cavaleiro em algum plano inóspito. Baator é um ponto de parada favorito para a nic'Epona sobrecarregada de cavaleiros cansados.

Se a nic'Epona é particularmente bem tratada, ou aprende devoção por um ser, ela permitirá que esse seja o seu nome. Depois disso, ela responderá ao nome, tratando-o como uma convocação até três vezes (mais a critério do Mestre, embora os Mestres devam ser informados de que até três vezes é um número excepcional). Ela chegará em até 10 rodadas, galopando pelos planos para manter sua amiga longe de qualquer perigo que possa ameaçar. A seguinte passagem é retirada dos sonhos de Bilfar, o

Clima/Terreno:	Planos de Fora
Frequência:	Incomum a muito raro
Organização:	Matilha
Per. de Atividade:	Escuridão
Dieta:	Lixo
Inteligência:	Baixa a supragênio (5–20)
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Neutro e mau
Quant. Encontro:	2d10
CA:	14
Movimento:	15
Dados de Vida:	1
BAC:	+1
Nº De Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d4
Ataques Especiais:	Veja abaixo
Defesas Especiais:	Veja abaixo
Proteção à Magia:	Variável
Tamanho:	D (15 cm de comprimento)
Moral:	5
Valor Em Xp:	65 XP cada

Adivinho, que acreditava que os segredos fugiam de seus mestres adormecidos todas as noites:

Uma pequena forma rastejante coçava na parte de trás do meu cérebro e eu sonhava com suas palavras. Meus sonhos pegaram os segredos de um chamado vishkar, e dizia:

Tema-me. Medo minha vinda. O que os outros sabem de mim é uma máscara que esconde meu verdadeiro poder. Eles pensam que eu sou um verme, aqueles ratos cujos cérebros pulsam com luz biliosa. Eles não sabem que eu vejo através dos mil olhos do meu corpo. Meu corpo vive entre eles e eles não me vêem.

Ao acordar, tive a imagem do rato do crânio, comumente visto nos cantos escuros das aldeias pestilentas, trancado em minha mente. Mas meu sonho era essa criatura e, no entanto, não era. Talvez eu sonhe de novo.

Na verdade, ele sonhou de novo, mas Bilfar nunca viveu para publicar seus segredos roubados. Um mês depois de ter escrito essas palavras, ele estava morto. Talvez, seus sonhos tenham captado outro segredo mais sombrio, pois seu criado o encontrou certa manhã, sangrando seco de uma centena de pequenas feridas.



Combate: Embora perigoso e desagradável, o rato do crânio não é uma criatura agressiva. Como a maioria dos vermes, evita ataques abertos em favor de vôos ou emboscadas. De fato, na última ação, o rato do crânio mostra uma habilidade astuta.

Os ratos do crânio geralmente se movem em bandos de dez ou mais. Eles se escondem no lixo ou na rachadura de uma parede até que a vítima se aproxime e depois se atira e ataca, mas mesmo assim eles não lutam por muito tempo. Se a vítima não pode ser morta ou aleijada em apenas algumas rodadas, ela se dispersa em todas as direções, tornando a perseguição quase impossível. Ainda assim, essas ações não são diferentes das da maioria dos outros vermes, e não são o que torna o rato do crânio verdadeiramente perigoso. É a ligeira habilidade mental dessas criaturas que as torna verdadeiramente ameaçadoras.

Individualmente, essas criaturas são pouco mais do que vermes, mas os ratos do crânio raramente são encontrados isoladamente. Eles são muitas criaturas e uma criatura de uma só vez, pois possuem um tipo de mente de grupo. Um rato do crânio está automaticamente em contato telepático com qualquer outra criatura em um raio de 3 metros, o que lhes permite compartilhar não apenas pensamentos, mas também a capacidade cerebral — a cada cinco ratos em contato gera 1 ponto de Inteligência. Assim, um a quatro ratos não têm mais que inteligência animal (1 ponto). Adicione outro rato e o grupo se torna semi-inteligente (2 pontos). Cinquenta ratos em uma única área têm a inteligência de uma pessoa comum (10), enquanto 100 ratos em quartos próximos seriam assustadores (20 de Inteligência)! Teoricamente, não há limite superior para a mente do grupo, mas nenhum bando foi encontrado com uma Inteligência maior que 20 ou mais. Talvez com a superpopulação surja um insight metafísico, de tal forma que essas criaturas ascendem a um nível mais elevado de existência. Ou talvez a superpopulação provoque uma diminuição repentina em seus números.

Com o aumento da Inteligência, vem aumentando os poderes, como mostrado na tabela abaixo. Entradas em cores se aplicam a esse nível e superior. Magias podem ser usados diariamente. Por exemplo, um bando com uma Inteligência de 7 pode usar uma magia arcana de 1º nível a cada dia.

Inteligência	Habilidade
1–6	Padrão
7	1 nível de magia de magias arcanas
8	2 níveis de magia de magias arcanas
9	Explosão mental, 1/3 rodadas
10	3 níveis de magia de magias arcanas
11	4 níveis de magia de magias arcanas
12	Explosão mental, 1/2 rodadas
13	5 níveis de magia de magias arcanas
14	6 níveis de magia de magias arcanas
15	Explosão Mental a cada rodada
16	Imunidade a gases
17	Imunidade ao frio
18	10% de proteção à magia
19	40% de proteção à magia
20	70% de proteção à magia

A mente do grupo também confere várias vantagens defensivas às criaturas. Primeiro, ao calcular o dano de magias que afetam a área, trate os Dados de Vida da criatura comunal como um poço. Por exemplo, lançar uma *Bola de Fogo* de 8 DV em uma horda de 30 ratos destrói apenas oito deles se a jogada de proteção falhar. Se for bem sucedido, apenas quatro ratos (metade do dano) serão destruídos. Em outras palavras, ignore os pontos de vida individuais dos ratos para efeitos de área. Em segundo lugar, os ratos resistem como se fossem uma criatura de tantos Dados de Vida quanto sua Inteligência. No exemplo acima, 30 ratos têm Inteligência 6, então a horda resiste como uma criatura de 6 DV.

A natureza comunal de sua inteligência é também a fraqueza dos ratos do crânio. Quando membros de um bando são mortos ou espalhados, a Inteligência do bando cai imediatamente, e o bando perde qualquer poder especial atribuível à mente comunal. A mente comunal, no entanto, é altamente resistente a ataques mentais. Um bando com uma Inteligência de 5 ou superior é imune a magias de *Sono* (em virtude de seu efetivo de Dado de Vida). O bando atua rapidamente para romper sua ligação telepática com ratos que caíram sob o controle de outra criatura. Consequentemente, magias como *Sugestão* e *Enfeitiçar* afetam apenas um único rato (embora o rato receba o benefício da jogada de proteção do bando).

Habitat/Sociedade: Assim continuam as notas de Bilfar:

> Os segredos do vishkar fogem dele à noite, chegando aos meus estudos aos poucos. De onde eles vêm eu não posso dizer — há muitas imagens de muitos lugares — mas em todos eles há um fio comum. É uma veia verde pulsante que é a corda para um mestre que rouba segredos dos outros. Sou forçado a adivinhar que o vishkar é um agente da Ilsensine, o grande deus-cérebro dos ilithids. Vishkar é os olhos e ouvidos de seu senhor, reunindo tudo o que vê e ouve para agradar esse poder voraz. Mil olhos reúnem mil cenas de uma só vez.
>
> Curioso, perguntei a viajantes e mestres de caravanas sobre a extensão do rato do crânio. Eu mesmo os vi em Sigil e me disseram que eles não são incomuns nos Planos Inferiores.
>
> Eu me vi em meus próprios sonhos, perguntando e fazendo novamente essas perguntas. Também há sonhos de bandos me procurando. São estes os sonhos da minha mente, ou segredos que eu capturei? Até minhas filosofias me falham aqui, mas acho que precauções são necessárias.

Ecologia: Os ratos do crânio subsistem em uma dieta apenas um pouco mais carnívora do que o rato normal. A extensão e o propósito de seus poderes são mantidos em segredo, para que os instrumentos de Ilsensine não sejam expostos. Aqueles que descobrem o verdadeiro propósito dos ratos do crânio estão sob sentença de morte rápida e terrível.



Clima/Terreno:	Céu/Plano do Ar
Freqüência:	Muito raro
Organização:	Solitário
Per. de Atividade:	Qualquer
Dieta:	Desconhecida
Inteligência:	Nenhuma
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Caótico e neutro
Quant. Encontro:	1
CA:	20
Movimento:	15
Dados de Vida:	2 +
BAC:	+18
Nº De Ataques:	19
	1
Dano/Ataque:	Veja abaixo
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Nenhum
Proteção à Magia:	Nenhum
Tamanho:	Variável
Moral:	Campeão (16)
Valor Em Xp:	270

Aqueles poucos que os viram geralmente pensam que vórtices são turbilhões em miniatura, pequenos diabos do pó do tamanho de um pequeno jarro, mas o que eles veem não é o próprio vórtice. Pelo contrário, é o ar envolto como uma segunda pele ao redor do ser dentro. Descasque o elemento arejado e mantenha o movimento enlouquecido, e por baixo há uma pequena coisa redonda, uma esfera do tamanho de uma bola de criança, que é a cor da névoa congelada. Esse é o verdadeiro vórtice.

Está vivo? A resposta é: quem sabe? Não tem olhos, nem boca, nem características que revelam um espírito. Isso mostra poucos sinais de inteligência ou consciência. O vórtice só gira, borbulha e tece como um dervixe sublime. Talvez sonhe apenas com as infindáveis voltas dos mundos. Ou talvez seja apenas energia sem mente.

Combate: O vórtice representa uma ameaça muito maior do que seu pequeno tamanho poderia prever. Está longe de ser malévolo — na verdade, parece cego à presença de outros -, mas nessa cegueira é perigoso. Não é de surpreender que linhas retas sejam estranhas à criatura e, quando ela se move, ela muda de direção rapidamente e sem qualquer padrão discernível. Girando tão aleatoriamente, há uma chance do vórtice atingir qualquer criatura a menos de 1,5 metro dele. Se houver múltiplos alvos, o Mestre deve determinar aleatoriamente qual deles será atingido.

Um vórtice gira em um alvo fazendo uma jogada de ataque, ignorando a armadura usada pelo alvo. Somente bônus de Classe de Armadura e Destreza são aplicados. Se for bem-sucedida e o alvo for do tamanho de um homem ou menor, o vórtice engolfará a vítima. Criaturas maiores que o tamanho do homem não são envelopadas, embora os ventos ainda rodem parcialmente ao redor deles. Se um personagem é engolido por um vórtice, ele não sofre dano imediato, mas é pego no cone giratório de ar e começa a girar com ele.

A vítima geralmente permanece presa até que o vórtice seja morto. Após o primeiro turno, a vítima sofre 1d3 pontos de dano por rodada. Há também uma chance cumulativa de 5% por rodada de que a vítima seja instantaneamente morta por uma corrente particularmente violenta ou por um objeto sólido. Se o alvo for muito grande e for atingido, mas não engolido, o vórtice não causará danos. No entanto, os ventos que giram efetivamente impedem a ação por 1d4 rodadas, já que todo o esforço é gasto mantendo-se equilibrado e em pé contra o mini-ciclone. Criaturas de tamanho enorme ou maior não são afetadas pelo ataque do vórtice.

Uma vítima presa dentro do redemoinho não pode se libertar dos ventos sem alguma forma de âncora externa, como a mão de um companheiro ou de um galho de árvore. Garantir uma pegada requer um teste de ataque bem-sucedido com uma penalidade de –4, e uma vez que a âncora é apreendida, um teste de força deve ser rolado com sucesso para se libertar do vórtice.

Alternativamente, a vítima pode tentar matar o vórtice, terminando assim o redemoinho. Apenas pequenas armas, como uma adaga, podem ser usadas. Usar magias, pergaminhos, poções e a maioria dos itens mágicos é impossível. Todas as tentativas da pessoa aprisionada de acertar o vórtice sofrem uma penalidade de –2 na jogada de ataque. Aqueles que estão fora do redemoinho também podem atacar (sem a penalidade), mas se qualquer golpe falhar, um segundo teste de ataque deve ser feito contra o personagem preso.

Um vórtice pode conter apenas uma vítima por vez. Se ele atingir um segundo alvo após o primeiro ser engolfado, outra jogada de ataque é feita como descrito acima. Se o ataque for bem-sucedido, o vórtice "cospe" sua vítima anterior e engole (se possível) o novo alvo. Seu pequeno tamanho e velocidade de movimento tornam o vórtice difícil de acertar, daí a baixa Classe de Armadura.

Habitat/Sociedade: Pode-se dizer com confiança que os vórtices são retirados do Plano Elemental do Ar, mas eles são seres vivos lá? Alguns argumentam que essas pragas nada mais são do que bolhas de força elemental, carregando nelas toda a energia do seu plano. Afinal, eles não comem nada que possa ser visto, nem reproduzem e espalham seus números.

Não é assim, reivindicam outros, que acreditam que os vórtices são a semente do próprio plano, expulsos para criar uma casa própria. Esses sábios argumentam que este é o ato de um pai ingrato, como Cronus devorando seus filhos, pois o plano certamente deve saber que os vórtices morrerão no vazio. Para outros, é um ato de fé não cumprida, que o impossível deve desovar e se espalhar novamente.

Uma questão mais prática a considerar é como o vórtice escapa da prisão do éter que liga seu plano nas regiões interiores. O segredo pode estar no turbilhão de dervixes, enquanto o vórtice gira através das aberturas na teia dos planos. Teoricamente, se alguém girar infinitamente e perfeitamente, então pode-se de repente não estar lá, mas aqui.

Ecologia: Incapaz de separar a força da vida, não pode haver compreensão de onde essas coisas pertencem. Só é certo que eles não podem ser convocados.



Sábio observando um vórtice morto



Clima/Terreno:	Planos Inferiores
Frequência:	Rara
Organização:	Solitário
Per. de Atividade:	Qualquer
Dieta:	Qualquer
Inteligência:	Excepcional
Tesouro:	I
Tendência:	Neutro e mau
Quant. Encontro:	1
CA:	21
Movimento:	18
Dados de Vida:	10 + 210 pv
BAC:	+9
Nº De Ataques:	1
Dano/Ataque:	2d4
Ataques Especiais:	Olha provoca *medo*
Defesas Especiais:	Nenhuma
Proteção à Magia:	80% à magias do 1º círculo
Tamanho:	M (1,50 m de altura)
Moral:	10
Valor Em Xp:	4 DV: 7.000

Os marraenoloths são um tipo especial de yugoloth. Os humanoides finos, cinzentos e de olhos pálidos são facilmente identificados por seus rostos esqueléticos, vestes sombrias com capuz e olhos que brilham vermelhos quando estão com raiva. Eles são mercenários de espécies frias no coração, como todos os yugoloths. Eles são telepáticos e, além de falar todas as línguas, mantêm contato mental com os outros de sua raça em todos os sentidos.

Combate: Marraenoloths têm todos os poderes padrão dos yugoloths, mas também usam os seguintes poderes à vontade: *Alterar-se*, *Animar os Mortos*, *Causar Doenças*, *Enfeitiçar Pessoas*, *Criação Fantasmagórica*, *Criar Chamar* e *Teleportação Exata*. Além disso, os marraenoloths podem conjurar *Portal* em 1d6 hydroloths (75% de chance), caso haja necessidade.

Estes yugoloths não são grandes guerreiros, atacando apenas com suas presas ósseas. Quando irritado, os olhos de um marraenoloth brilham vermelho ardente, e qualquer um confrontado por este olhar horripilante deve ter sucesso em uma JPS ou será afetado como por uma magia de *Medo*. O marraenoloth então convoca hydroloths para lutar por isso.

Marraenoloths tem 80% de proteção à magia a magias de 1º nível. Essa resistência diminui em 5% para cada nível mais alto de magia. (Assim, a resistência de um marraenoloth a magias de 7º nível é de apenas 50%). Eles são imunes a ácido, fogo e veneno, e sofrem apenas metade do dano dos gases. Sua maior fraqueza são os ataques baseados no frio, que causam dano duplo a eles.

HABITAT/SOCIEDADE: Marraenoloths são únicos entre os yugoloths em que eles têm uma tarefa estabelecida: Eles são barqueiros que pilotam pequenas canoas nas águas negras do Rio Estige. Ao contrário de muitos outros demônios, os marraenoloths podem passar de plano em plano sem despertar suspeitas nas mentes dos outros. Eles são barqueiros e barqueiros apenas. Outros demônios adorariam subverter os marraenoloths para espionar seus inimigos da Guerra Sangrenta, mas essas criaturas estão preocupadas apenas com seus passageiros.

Marraenoloths tem uma compreensão inata das torções e curvas dos canais do Rio Estige, para que nunca se percam (a menos que seja conveniente fazê-lo). Essas criaturas também podem pilotar suas naves através do Plano Astral e até o limite do Plano Material Primário. Eles também podem entrar no Material Primário, mas devem deixar seus barcos para trás. Um marraenoloth sem um navio estará perdido e inútil, por isso eles são naturalmente relutantes em se aventurar longe de seus ofícios. Ocasionalmente, eles são convocados ou enviados para o Primário, de qualquer maneira, para transportar algum ser para ou dos Planos Inferiores (usando uma habilidade especial de *Mudança de Plano* que funciona apenas para esta tarefa).

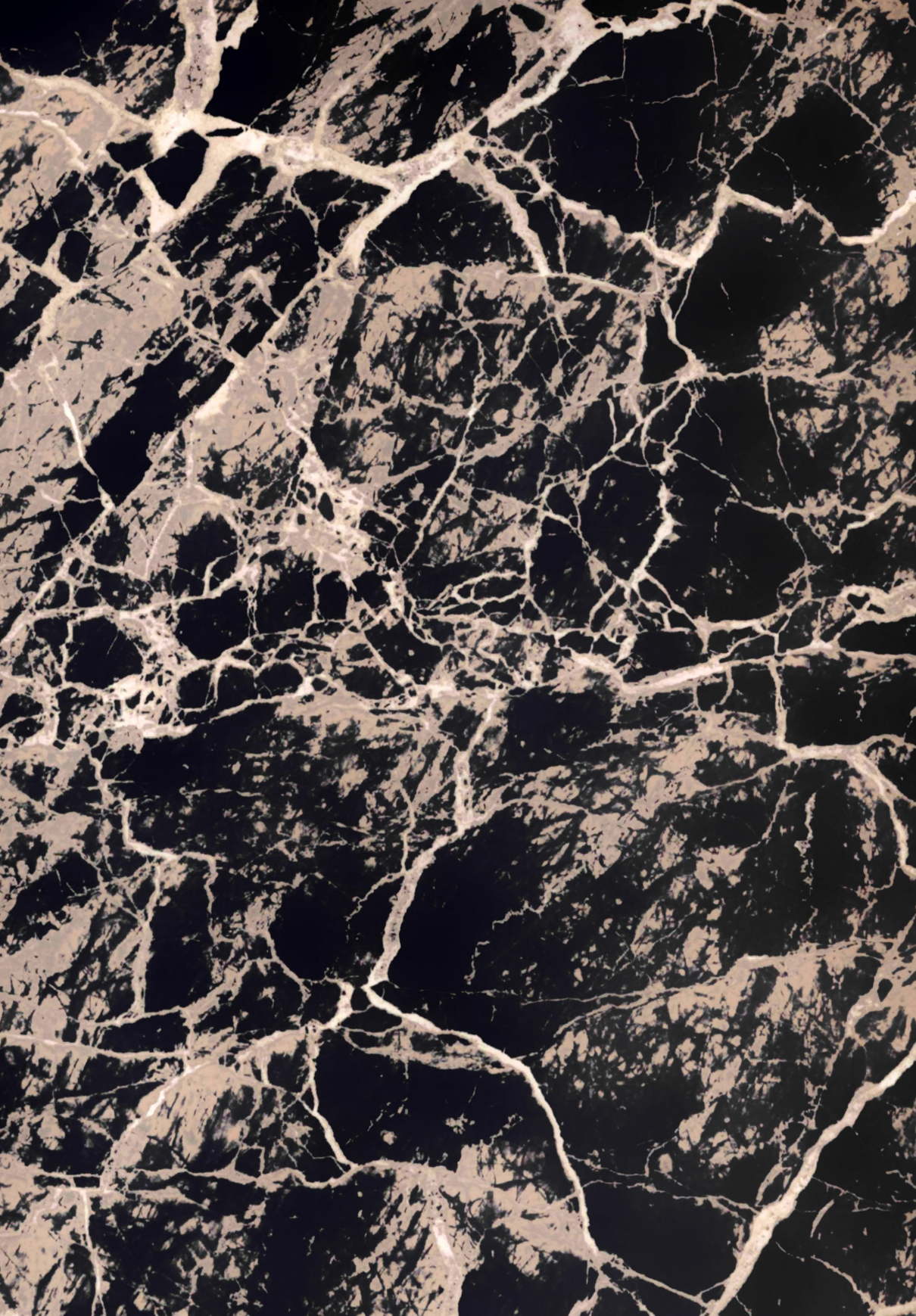
Marraenolotes transportam passageiros, mas nunca carga, exigindo sempre o pagamento imediato de seus serviços. (Os demônios maiores podem ignorar isso, forçando o marraenoloth a servi-los.) Eles podem exigir um item mágico, uma sacola de 10 moedas de platina ou duas pedras preciosas com valor de 50 po (ou mais). Se não for pago, o marraenoloth tentará impedir que o pretenso passageiro entre em seu barco, e ele usará *Teleportação* para si e para suas embarcações na primeira oportunidade.

Mesmo se um marraenoloth é pago (ao invés de ser enviado por uma força maligna maior), ainda há uma chance de 15% de que a criatura trairá o passageiro, seja entregando-o ao destino ou plano incorreto (85% de chance), ou levando o convocador a uma emboscada (15% de chance). Esta chance de traição pode ser reduzida fazendo contribuições adicionais para o tesouro do marraenoloth (–5% por pagamento adicional listado acima).

Como todos os marraenoloths estão cientes um do outro, todos sabem de qualquer pessoa que trapaceie ou prejudique alguém da sua espécie. Eles não vão ajudar uns aos outros (isso indicaria preocupação por seus companheiros), mas a identidade do transgressor é digna de nota e os serviços futuros de qualquer um desses yugoloths exigirão pagamentos maiores e incorrerão em um risco significativamente maior de traição. O trapaceiro pode retornar às boas graças dos barqueiros apenas fazendo um sacrifício adequado a todos os seus semelhantes. A natureza desse tributo é deixada para o Mestre, mas um típico seria a rendição de gemas raras ou vários itens mágicos únicos, apresentados com a devida cerimônia e reverência.

ECOLOGIA: Estes estão entre os mais neutros dos yugoloths malignos, existentes para recolher as suas tarifas e nada mais. Eles ficam longe da política da Guerra Sangrenta. Como suas habilidades são valiosas tanto para tanar'ri quanto para baatezu, os outros demônios toleram essa neutralidade. Por mais que algum lorde infernal goste de subjugá-los, entende-se que eles não funcionariam mais adequadamente se isso acontecesse. Como um marraenoloth sem seus deveres de navegação é praticamente inútil, mesmo como um humilde soldado na Guerra Sangrenta, ninguém tentou assumir o controle deles. No entanto, eles podem inadvertidamente jogar peões na trama sutil de alguns baatezu ou tanar'ri.





PLANESCAPE

CENÁRIO DE CAMPANHA



GLÓRIA? MAJESTADE? VOCÊ NÃO SABE A SOMBRA DISTO!

Descubra o multiverso! Entre em universos infinitos de variedades infinitas, mundos além dos cenários do material primário do Old Dragon 2. Explore Sigil, a Cidade das Portas, repleta de portais para cada camada de cada plano. Tudo que você precisa é a chave certa, incluindo . . .

- **GUIA DO JOGADOR PARA OS PLANOS,** Um livro de 32 páginas que introduz Mestres e jogadores no grande cenário do multiverso.
- **GUIA DO MESTRE PARA OS PLANOS,** um livro de 64 páginas de valiosas informações exclusivamente para o Mestre.
- **SIGIL E ALÉM,** um livro de 96 páginas que introduz Sigil e os planos circundantes como um ponto inicial de aventuras planares. De Sigil até todos os Planos Exteriores podem ser experimentados por exploradores novatos e veteranos.
- **SUPLEMENTO DE MONSTROS,** um livro de 32 páginas e colorido do Compêndio dos Monstros.
- Quatro pôsteres retratando os planos.

Até agora, apenas os mais poderosos magos poderiam espreitar a magnificência do multiverso, mas não mais. Longe estão as distâncias inimagináveis e os obstáculos intransponíveis que somente os ultrapoderosos poderiam superar. Agora até mesmo o aventureiro mais verde pode entrar nos planos, embora sobreviver seja outra questão...

Entenda isso, parvo! Poderes, proclamados, planares, postulantes e monstros maravilhosos aguardam um pouco além do portal. Entre e participe da infinita excitação das aventuras de PLANESCAPE para Old Dragon 2!

