



MANUAL dos PLANOS



Jeff Grubb, Bruce R. Cordell,
e David Noonan



MANUAL DOS PLANOS

JEFF GRUBB, BRUCE R. CORDELL, DAVID NOONAN

CREDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

DESIGN ADICIONAL

Andy Collins, Monte Cook, Steve Miller, Rich Redman, Sean K. Reynolds,
Jennifer Clarke Wilkes, Skip Williams, James Wyatt

EDITORES

David Noonan, Jennifer Clarke Wilkes

DIRETOR DE CRIAÇÃO

Ed Stark

GERENTE DE PROJETO

Justin Ziran

GERENTE DE PRODUÇÃO

Chas DeLong

GERENTE DE NEGÓCIO

Anthony Valterra

DIRETOR DE ARTE

Dawn Murin

ILUSTRAÇÃO DA CAPA: Arnie Swekel

ILUSTRAÇÕES INTERNAS

Matt Cavotta, Monte Moore, Wayne Reynolds, Darrell Riche, David
Roach, Arnie Swekel

DESIGNERS GRÁFICOS

Sherry Floyd, Dawn Murin

CARTÓGRAFO

Todd Gamble

COMPOSIÇÃO

Erin Dorries

JOGADORES DA FASE DE TESTE: Jason Carl, Michele Carter, Andy Collins, Monte Cook, Bruce Cordell, Cameron Curtis, Jesse Decker, David Eckelberry, Cory J. Herndon, Gwendolyn FM Kestrel, Toby Latin, Will McDermott, Rich Redman, Thomas M. Reid, Steve Schubert, Chris Thomason, Jennifer Clarke Wilkes, Penny Williams, Skip Williams.

RECURSOS: Manual dos Planos original, quase salmúndico, de Jeff Grubb, com suas contribuições por Roger Moore e Ed Greenwood, ao vibrante trabalho de David Cook, Colin McComb, Michele Carter e Monte Cook em Planescape, os planos têm sido uma cosmologia em constante evolução. Outros recursos para este trabalho incluem o novo Cenário de Campanha Forgotten Realms(r) de Ed Wood, Skip Williams, Sean K. Reynolds e Rob Heinsoo; o artigo "O Rei e a Rainha dos Dragões", na revista Dragon(r) Magazine número 272, por Skip Williams; Guide to the Ethereal Plane de Bruce R. Cordell, Psionics Handbook de Bruce R. Cordell; Tangents de Bruce R. Cordell; Linhagens e Tomos por Bruce R. Cordell e Skip Williams.

BASEADO NAS REGRAS ORIGINAIS DE DUNGEONS & DRAGONS® CRIADAS POR E. GARY GYGAX E DAVE ARNESON, E O NOVO JOGO DUNGEONS & DRAGONS CRIADO POR JONATHAN TWEET, MONTE COOK, SKIP WILLIAMS, RICHARD BAKER E PETER ADKINSON.

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



EUROPEAN
HEADQUARTERS
Wizards of the Coast,
Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

Este jogo da Wizards of the Coast® não tem Conteúdo Open Game. Nenhuma parte deste trabalho pode ser reproduzida sob qualquer forma sem permissão por escrito. Para saber mais sobre a Licença Open Game e a Licença do Sistema d20, visite www.wizards.com/d20.

Dungeons & Dragons e o logo da Wizards of the Coast são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. O logo de d20 system é marca comercial registrada, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido pelas leis de copyright dos Estados Unidos da América. É terminantemente proibida a reprodução ou utilização não autorizada dos materiais ou ilustrações aqui contidos sem a permissão expressa e por escrita da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas reais é mera coincidência. © 2000, 2001, Wizards of the Coast, Inc. Todos os direitos reservados. A edição original desta obra foi publicada em inglês por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle com o título *Manual of the Planes*.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT© WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL

Manual of the Planes™

COORDENAÇÃO EDITORIAL

Devir Livraria

TRADUÇÃO:

João Marcelo A. Boni

REVISÃO:

Douglas Ricardo Guimarães e Deborah Fink

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA:

Tino Chagas e Gastão Esteves

DEVWTC11850

ISBN: 85-7532-155-2

PUBLICADO EM 00/2005

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Classe Brasileira de Livro, SP, Brasil)

Grubb, Jeff
Dungeons & Dragons : manual dos planos / Jeff Grubb, Bruce R. Cordell e David Noonan ; ilustração John Marshall A. Boni. -- São Paulo : Devir, 2005.

Título original: Dungeons & Dragons : manual of the planes
Versão ilustrada.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
3. Cordell, Bruce R. 4. Noonan, David.
III. Título.

01-1895 CDD-793.93

Índice para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 791.93
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.93

AGRADECIMENTOS:

D – Ao antigo provérbio da sabedoria esperta!

& D3.5 – Só falta o psionico!

"ALTINO 151" – Perólas: A Rússia o único maior país do mundo!

ALTÃO 166 – Doces ou Travessuras? Maldita horda
e suas bombas de fedor!

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios
existentes ou que venham a ser criados no futuro
sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

BRASIL
Rua Teodoro Souto, 624
Cambuci
CEP: 01539-000
São Paulo - SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br

PORTUGAL
Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 - Palmela
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-449
E-mail: devir@devir.pt

Site nosso site: www.devir.com.br

Introdução	4	Diabo	165	Personagens em Movimento: Qual a Sensação nos Planos Transitórios	46
Manual dos Planos	4	Energion	170	Varição: Morfologia Astral	47
Capítulo 1: A Natureza dos Planos	5	Efêmero	167	Varição: Sem Plano Astral	50
Apresentando os Planos	6	Gênio	172	Varição: Canais no Plano Astral	50
O Que É um Plano?	6	Githyanki	174	Carraca Astral	52
Características Planares	7	Githzerai	175	Varição: Etéreo Profundo	55
Capítulo 2: Conectando os Planos	15	Inevitável	176	Varição: Planos Etéreos Múltiplos	58
Interação Planar	15	Mercano	180	Novo Item: Tapeçaria Etérea	59
A Cosmologia de D&D	16	Paraelemental	181	Uma Cosmologia Alternativa Para os Planos Transitórios	60
Construindo Sua Própria Cosmologia	16	Yugolote	186	Varição: Sem Plano das Sombras	62
Mudando de Ambiente Planar	19	Modelos	189	Varição: Sombras de Outros Planos	63
Capítulo 3: Personagens e Magia	23	Apêndice: Planos e Cosmologias		Variante: Dançarinos das Sombras e o Plano das Sombras	64
Criaturas como Raças	23	Variantes	201	Varição: Sem Planos Interiores	67
Classes de Prestígio	24	Região dos Sonhos	201	Cavando uma Saída	72
Magia nos Planos	31	O Plano de Espelhos	204	Quem Governa os Planos Elementais?	84
Novas Magias	32	Mundo dos Espíritos	205	Varição: O Panteão Que Constrói Unido	89
Capítulo 4: O Plano Material	41	Plano Elemental do Frio	206	Varição: Sem Planos Exteriores	90
Características do Plano Material	41	Plano Elemental da Madeira	207	A Guerra do Sangue	90
Planos Materiais Alternativos	43	Plano da Energia Temporal	208	Varição:	
Capítulo 5: Os Planos Transitórios	45	Plano de Faerie	210	Ysgard Como Um Mundo Material	91
Movimentação Entre Planos Transitórios	46	Reino Distante	211	O Que Se Pode Fazer	
Plano Astral	47	Cosmologia das Miríades de Planos	213	Com o Limbo Controlado?	94
Plano Etéreo	53	Cosmologia dos Sósias	214	Varição: Limbo, o Limite da Realidade	95
Plano das Sombras	58	Cosmologia do Planetário	216	Lords Slaadi	96
Capítulo 6: Os Planos Interiores	65	Cosmologia da Estrada Tortuosa	218	Tempestades em Pandemônio	97
Características dos Planos Interiores	65	Anomalias Planares	220	As Naus do Caos	100
Conexões dos Planos Interiores	66	Lista de Mapas e Diagramas		Camadas Abissais Aleatórias	101
Conectando os Planos Interiores	66	Diagrama Esquemático da Cosmologia de D&D	7	O Retorno de Orcus	103
Habitantes dos Planos Interiores	66	A Cosmologia de D&D: A Grande Roda	8	Surpresa do Feitor	106
Plano Elemental do Ar	68	Formato dos Planos	11	Cinzas	109
Plano Elemental da Terra	70	Relações Planares	17	Podridão Cinzenta	110
Plano Elemental do Fogo	74	Uma Cosmologia Simples: O Omniverso	20	A Cidade Rastejante	113
Plano Elemental da Água	76	Passagens Cromáticas Astrais	48	Névoa Ácida	114
Plano da Energia Negativa	80	Cortinas Etéreas	57	Os Oito Tenebrosos	116
Plano da Energia Positiva	82	O Plano das Sombras e Cosmologias Alternativas	62	O Senhor do Primeiro: Bel	117
Capítulo 7: Os Planos Exteriores	85	Modelos Tridimensionais dos Planos Interiores	67	O Senhor do Segundo:	
Características dos Planos Exteriores	85	Os Planos Exteriores	87	O Arquiduque Dispat	117
Conexões dos Planos Exteriores	86	Ysgard	92	Tiamat, o Dragão Cromático	118
Viajando aos Planos Exteriores	86	Limbo	95	O Senhor do Terceiro: O Visconde Mammon	119
Habitantes dos Planos Exteriores	88	Pandemônio	98	Os Senhores do Quarto: A Dama Fierna e o Arquiduque Belial	119
Dominios Heróicos de Ysgard	90	Abismo	102	O Senhor do Quinto: Príncipe Levistus	121
Caos Eternamente Mutável do Limbo	92	Carceri	107	O Senhor do Sexto: A Condessa Bruxa	121
Profundezas Ecoantes de Pandemônio	97	Hades	110	O Senhor do Sétimo: O Arquiduque Baalzebul	122
Camadas Infinitas do Abismo	99	Geena	112	O Senhor do Oitavo: Mefistófeles	122
Profundezas Tártaras de Carceri	104	Os Nove Infernos	120	O Senhor do Nono:	
Desertos Cinzentos de Hades	108	Aqueronte	125	Asmodeus, Rei dos Nove Infernos	123
Eternidade Gélida da Geena	111	Mecânus	129	A Guerra dos Orcs e Goblins	
Nove Infernos de Baator	115	Arcadia	131	Entre os Cubos	124
Campo de Batalha Infernal do Aqueronte	123	Celéstia	134	Resistindo à Preservação em Tuldannin	126
Nirvana Tecnológico de Mecânus	127	Bitopia	137	Sobrevivendo a uma Tempestade de	
Reinos Pacíficos da Arcadia	130	Elísio	140	Lâminas em Ocântus	126
Sete Paraísos Escalonados de Celéstia	132	Terras Selvagens	143	Os Reis da Tempestade	131
Paraísos Gêmeos de Bitopia	136	Arborea	146	Bahamut, o Dragão de Platina	133
Abençoados Campos do Elísio	138	Terras Exteriores	150	Varição: Apenas Gnomos em Bitopia	137
Floresta das Terras Selvagens	141	Região dos Sonhos	203	Ehlonna, Divindade dos Bosques	143
Clareiras Olímpicas de Arborea	144	Cosmologia das Miríades de Planos	215	Varição: Mais Divindades em Arvandor	146
Domínio Concorrente das Terras Exteriores	147	Lista de Caixas de Texto		Varição: Terras Exteriores Radicalmente Neutras	148
Capítulo 8: Semiplanos	153	Combate em Três Dimensões	9	Viagem Onírica	202
Características dos Semiplanos	153	O Tempo ao Longo da Grande Roda	10	Lucidez Onírica	203
Conexões dos Semiplanos	153	Planos em Camadas	11	Como Entrar no Plano de Espelhos	205
Gerador de Semiplanos Aleatórios	154	Alterando Cosmologias no Decorrer do Jogo	18	Características Mais Severas em Faerie	211
Neth, o Plano Vivo	154	Bastidores: Revelando sua Cosmologia	19	Faerie Mais Acessível	211
O Observatório	157	Chaves de Portais	21	Modificando Magias de Acesso Etéreo	215
Consenso	158	Novo Item: Sextante Dimensional	22	Variante:	
Capítulo 9: Monstros	159	Destinos Planares Aleatórios	40	Ascendência Elemental Mais Forte	218
Encouraçado Astral	169	Conjuração Divina e Planos Materiais Alternativos	44		
Bariur	159				
Celestial	160				
Demônio	162				

Introdução

Esse livro trata de outros lugares.

Ele fala sobre o Paraíso e o Inferno. Sobre as peças fundamentais do universo e os palácios das divindades. Sobre portais luminosos e trilhas através de névoas e sombras.

Sobre o universo e a cosmologia que o abriga. Fala sobre os planos de existência.

A ideia de "outros lugares" - reinos e domínios mais poderosos e estranhos que o nosso - sempre foi parte de nossa mitologia. Orfeu desceu à terra dos mortos e as divindades vivem no Monte Olimpo. Seres belos e malditos são invocados de reinos distantes para atender às ordens do conjurador. Terra incógnita. Lugares desconhecidos. Aqui existem monstros.

O *Manual dos Planos* é mais do que uma simples lista das moradas dos diabos, demônios, celestiais e elementais. Fornece as ferramentas que você pode utilizar para criar seus próprios universos e cosmologias. Você pode personalizar a disposição de seus planos, assim como faz com as nações e cidades de suas aventuras - e os planos têm potencial infinito de expansão.

O *Manual dos Planos* exige o uso do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*. Com ele, você pode construir seus próprios universos e arremessar seus jogadores em outros planos de existência.

Explore-os!

MANUAL DOS PLANOS

Este livro apresenta informações para o Mestre e para os jogadores, conduzindo-os por uma grande excursão aos planos. O *Manual dos Planos* destina-se principalmente aos Mestres, embora os jogadores também possam aproveitá-lo. Caso seu Mestre esteja criando uma cosmologia exclusiva, você não estragará nenhuma surpresa lendo este livro.

A Natureza dos Planos (Capítulo 1): Este Capítulo responde às perguntas básicas: o que é um plano, e o que fazemos com eles? Explica as características planares, as peças fundamentais de sua cosmologia. É um guia do tipo "faça você mesmo" para a construção de dimensões e universos exclusivos.

Conectando os Planos (Capítulo 2): Após construir seus mundos, esse capítulo explica como reuni-los. Como é possível deslocar-se de um plano a outro e quais são os pontos de acesso?

Personagens e Magia (Capítulo 3): Essa seção apresenta novas opções para personagens, incluindo classes de prestígio (emissário divino, arrombador de portais, campeão planar e viajante planar) e novas magias como *rajada de éter*, *turbilhão da realidade* e *evanescimento sombrio*.

O Plano Material (Capítulo 4): Este capítulo inicia a grande excursão pelos planos discutindo o plano onde provavelmente os PJs residem. O Plano Material quase sempre é o núcleo de uma campanha e o início de todas as histórias.

Os Planos Transitórios (Capítulo 5): Estes são os planos que o conduzem para outros lugares, planos de transporte e movimento. São a "cola" que mantém os demais planos unidos, mas cada um tem seus próprios perigos.

Os Planos Interiores (Capítulo 6): Este capítulo explora as energias e os elementos brutos que compõem sua cosmologia. São os planos mais hostis, habitados por elementais poderosos. São energia pura e incontrolada.

Os Planos Exteriores (Capítulo 7): As próprias divindades residem nesses planos, assim como outros extraplanares que interferem com os mortais e o Plano Material. São os lares de panteões e deidades.

Semiplanos (Capítulo 8): Estes são os planos menores, porções de realidade moldadas por seus criadores. Nos semiplanos, o Mestre pode desprezar as regras e criar qualquer coisa imaginável.

Ao longo desses capítulos, são fornecidos exemplos para a "Grande Roda", a cosmologia de D&D. Ela é uma representação da disposição planar descrita nos livros básicos de D&D, com a qual a maioria dos jogadores está familiarizada. Mas esses exemplos são preparados apenas como pontos de partida, sugestões úteis para os Mestres que querem algo para uso imediato. Os Mestres são encorajados a criar suas próprias cosmologias, que reflitam as necessidades de suas campanhas. A Grande Roda é adequada para uma campanha típica de fantasia, mas talvez não seja a melhor escolha para uma campanha relacionada estreitamente a culturas específicas, como a Grega ou a Nórdica.

Monstros (Capítulo 9): Aqui você encontrará os monstros e criaturas que habitam os planos. São fornecidas descrições completas e modelos que permitem ao Mestre conferir um aspecto alienígena às criaturas do Plano Material.

Apêndice: Finalmente, oferecemos exemplos de diferentes tipos de planos e disposições planares que não integram a Grande Roda. Essas demonstrações de "coisas legais que você pode fazer" enfatizam que, apesar do *Manual dos Planos* apresentar a cosmologia de D&D, é possível criar o que quiser em suas próprias aventuras. Neste apêndice, você irá explorar lugares tão interessantes quanto o Plano Elemental da Madeira, o Plano de Espelhos e o Plano Exterior de Faerie.

Agora, com as ferramentas fornecidas por este livro, você pode construir seu próprio universo mítico e liberar sua imaginação com as maravilhas de vários universos.

Que ele possa levá-lo a outros lugares fascinantes.

Gravidade Leve

Magias do fogo maximizadas



A porta era diferente de qualquer outra que Lidda, Tordek e os demais já tivessem visto antes. O batente era composto de quartzo rosa lapidado, e sua pedra angular era uma jóia vermelho-sangue do tamanho da cabeça de Tordek. Runas haviam sido gravadas profundamente na pedra, avisando do perigo extremo a qualquer tolo que abrisse o portal. A porta em si era feita de ferro e quente ao toque.

Forçando um enorme aldabra presa à escultura de uma gárgula, Tordek puxou a porta. Lidda sentiu a pressão em seus tímpanos quando o grande pórtico se abriu.

Além dele via-se um universo repleto de enormes discos giratórios. Até onde a vista alcançava, estas enormes engrenagens rodopiavam em conjunto, cada uma apoiando-se nas demais. À primeira vista, algo parecia estar crescendo nesses discos, mas os heróis logo perceberam que as excrescências eram cidades, povoadas por seres estranhos. Enquanto observavam, o ar se agitou e um efreet apareceu do nada, voando em direção a um dos povoados.

Entendam isso, rapazes — disse Lidda. — Agora as coisas mudam totalmente de figura.

Os planos são novos mundos, realidades alternativas e outras dimensões que podem existir ao lado dos lugares que os personagens já conhecem. Mas são locais onde as regras que todo aventureiro conhece não mais se aplicam e a segurança de seus lares está realmente distante.

Outros planos podem existir detrás daquele espelho mágico, do outro lado de um portal amedrontador, ou além de uma

linda cachoeira. Estes portais permitem que os Mestres levem suas campanhas literalmente a novas dimensões, criando novos mundos para serem explorados pelos personagens.

Os planos também podem ser o lar de entidades poderosas, tanto más quanto boas, que desafiarão os personagens. Em sua terra natal, elas já podem ter encontrado criaturas de outras dimensões, como demônios e elementais. Mas nos planos estes monstros têm a vantagem de "jogar em casa" e o reforço de aliados ainda mais poderosos, com os quais ninguém sonharia no Plano Material.

Os planos, e as conexões entre eles, são únicos em cada campanha. Podem ser tão organizados quanto uma burocracia celestial, ou tão caóticos que os portais podem se abrir e fechar aleatoriamente. A disposição dos planos pode ser conhecida pelos personagens ou um mistério a ser resolvido.

Neste livro, fornecemos como exemplo a disposição planar conhecida como a Grande Roda do jogo de D&D. Entretanto, outros cenários de campanha podem ter sua própria disposição planar, diferente das apresentadas aqui.

As principais disposições planares são citadas como exemplo, e você deve escolher quais partes manter e quais recriar. O centro da Grande Roda é Oerth, o mundo principal do jogo de D&D. Ao seu redor estão

Fronteira com o Plano das Sombras

os Planos Interiores do fogo e da água, da terra e do ar, e das energias positiva e negativa. Mais além se situam os planos do bem e do mal, da ordem e do caos. Todos são conectados pelas névoas esbranquiçadas do Plano Astral.

Você pode utilizar as ferramentas deste livro para criar sua própria cosmologia. Se o fizer, deve informar seus jogadores que esta não é uma cosmologia padrão. Depois, permita que descubram todas as nuances dos planos sozinhos. Isso ajuda a aumentar a emoção, o mistério e a sensação de assombro, e permite que se lembrem de que nem todas as respostas podem ser encontradas nos livros de regras.

APRESENTANDO OS PLANOS

Este livro contém uma ampla gama de possibilidades para uma campanha em andamento. Recomendamos que você não jogue toda esta informação de uma só vez em sua campanha. À medida que seus personagens gradualmente adquirem poder, eles devem tornar-se gradualmente conscientes da força dos planos e do desafio que representam.

Apresentado os Planos: A melhor forma de apresentar os planos a personagens iniciantes é usar as criaturas invocadas por magias como *invocar criaturas I*. Assim os personagens podem conhecer criaturas como a águia celestial ou o rato atroz abissal. Enfatize como estas criaturas parecem mais nobres (no caso das celestiais) ou mais amedrontadoras (no caso das abissais) do que aquelas encontradas no mundo natural. Neste ponto, tudo o que é necessário é sugerir que existem mundos além dos conhecidos pelos personagens.

Encontrando Mais Monstros: Conforme os personagens progredem em nível, começam a encontrar mais criaturas que habitam outros planos. Podem lutar contra salamandras do Plano Elemental do Fogo ou demônios do Abismo. Conforme enfrentam e derrotam essas criaturas, aprendem que nem todos os monstros de outras realidades são versões aterrorizantes de criaturas comuns. Muitas têm habilidades exclusivas que devem manter os personagens intrigados.

Primeiras Viagens: As primeiras expedições dos personagens a outros planos podem se realizar com ajuda de forças externas ou mesmo involuntariamente (uma armadilha acionada, uma porta atravessada). Os jogadores podem encontrar um portal que conduz a outro plano ou serem enviados em uma missão por um mago. Podem tropeçar na entrada de um semiplano minúsculo.

Não importa o método usado, os personagens podem se encontrar em outra dimensão e descobrir que as regras tradicionais (como a gravidade) não mais se aplicam automaticamente. Alguns dos planos não são apenas hostis, mas também mortais para os incautos. Certifique-se que seus jogadores são capazes de enfrentar o desafio das criaturas planares e do próprio terreno. Na cosmologia da Grande Roda de D&D, os Planos Exteriores (os lares das divindades) tendem a ser mais hospitaleiros que os Planos Interiores (onde os elementos existem em forma bruta, indomada).

Durante este período intermediário, o Mestre pode controlar o nível de acesso dos jogadores aos planos através da quantidade de portais disponíveis, da natureza das armadilhas ou dos caprichos do personagem do Mestre (PdM) mago que os enviou ao Plano do Limbo.

Liberdade de Ir e Vir: Eventualmente, entretanto, os jogadores adquirem itens mágicos (como um *cube do portal*) ou magias que permitem viagens planares (*passeio etéreo* e *viagem planar* no 5o nível e *projeção astral* no 9o). Neste ponto, eles têm liberdade de se deslocar entre os planos e a experiência necessária para enfrentar o terreno adverso e os habitantes possivelmente hostis. Jogá-los num Plano Exterior contra sua vontade já não funciona, pois eles só precisam usar algumas magias para retornar. Os personagens precisam de motivos para viajar aos planos, e aventuras que despertem seu interesse e os mantenham ali. Os personagens começam a definir seus próprios desígnios planares: riquezas, glória, ou apenas a emoção da exploração.

Finalmente, os personagens podem chegar a um ponto onde desejem estabelecer-se em outro plano, talvez um semiplano construído por eles mesmos ou um reino conquistado nos Planos Exteriores existentes. Os planos são suficientemente grandes e selvagens para se adequar a qualquer estilo de aventura. Neles, sempre há lugar para *mais*.

O QUE É UM PLANO

Os planos de existência são realidades diferentes entremeados por conexões. Exceto por raros pontos de ligação, cada plano efetivamente é um universo próprio com suas próprias leis naturais. Os planos são o lar de variantes mais poderosas de criaturas familiares e de monstros únicos, adaptados a seu estranho ambiente.

Os planos podem ser classificados genericamente como Planos Materiais, Planos Transitórios, Planos Interiores, Planos Exteriores e semiplanos. Estas categorias não são exclusivas (por exemplo, é possível encontrar divindades nos Planos Transitórios), mas a maioria pode se enquadrar facilmente em uma delas.

Planos Materiais: Estes são os planos mais familiares aos personagens e geralmente o cenário de uma campanha normal de D&D. Os planos materiais tendem a ser mais semelhantes à Terra e operar sob o mesmo conjunto de leis naturais. As regras de D&D são formuladas pensando nos Planos Materiais. A maioria dos cenários só possui um Plano Material, que serve de "base" para a campanha.

Planos Transitórios: Este conjunto variado de planos é agrupado pelo seu uso comum: ir de um lugar a outro. O Plano Astral é utilizado para atingir outros planos, enquanto o Plano Etéreo e o Plano das Sombras são utilizados para transporte através do Plano Material, ao qual são conectados. Estes planos têm interações mais regulares com o Plano Material e frequentemente são acessados pelo uso de diversas magias. Também possuem habitantes nativos.

Planos Interiores: Também chamados planos de poder, estas realidades são encarnações dos elementos de construção básicos do universo. São compostos de uma única energia ou elemento que sobrepuja todos os demais. Os nativos dos planos interiores também são compostos desses mesmos elementos.

Os Planos Interiores podem ser divididos em dois grupos: planos elementais, que simbolizam as propriedades físicas do universo (terra, ar, fogo e água), e planos de energia, que representam as forças criativas e destrutivas do universo (energias negativa e positiva). Os planos de poder são hostis a viajantes planares, que devem tomar cuidado ao atravessá-los.

Planos Exteriores: Lares de seres de grande poder, estes planos também são chamados planos divinos ou planos espirituais. As próprias divindades residem neles, assim como criaturas celestiais, demônios e diabos. Os Planos Exteriores costumam possuir tendências, refletindo uma visão moral ou ética em particular, e seus habitantes tendem a comportar-se de acordo. Os Planos Exteriores também são o lugar de descanso final de espíritos vindos do Plano Material, seja em calma introspecção ou danação eterna.

Semiplanos: Esta categoria engloba todos os espaços extra-dimensionais que funcionam como planos, mas possuem tamanho mensurável e acesso limitado. Os outros tipos de planos são teoricamente infinitos, mas um semiplano pode ter apenas algumas centenas de metros de comprimento. O acesso aos semiplanos pode ser limitado a locais particulares (como um portal fixo) ou situações específicas (como uma época do ano ou uma condição climática). Alguns semiplanos são criados por magia, outros se desenvolvem naturalmente, e outros ainda aparecem de acordo com a vontade das divindades.

Finalmente, os planos podem ser conectados de formas diferentes: nem todo plano liga-se diretamente a outro. Um exemplo de como os planos se encaixam é mostrado abaixo. A página seguinte tem um desenho mais detalhado, mostrando as conexões entre os planos da cosmologia de D&D.

CARACTERÍSTICAS PLANARES

Cada plano de existência tem suas propriedades individuais, as leis naturais de seu universo. Modificando as características de um plano para outro, o Mestre pode alterar o formato e a sensação dos locais visitados pelos personagens.

Em geral, o Plano Material de uma campanha é considerado por definição como o plano dos personagens. Todas as comparações referem-se ao Plano Material, de forma que todos os demais são similares a ele, a menos que sua descrição especifique o contrário.

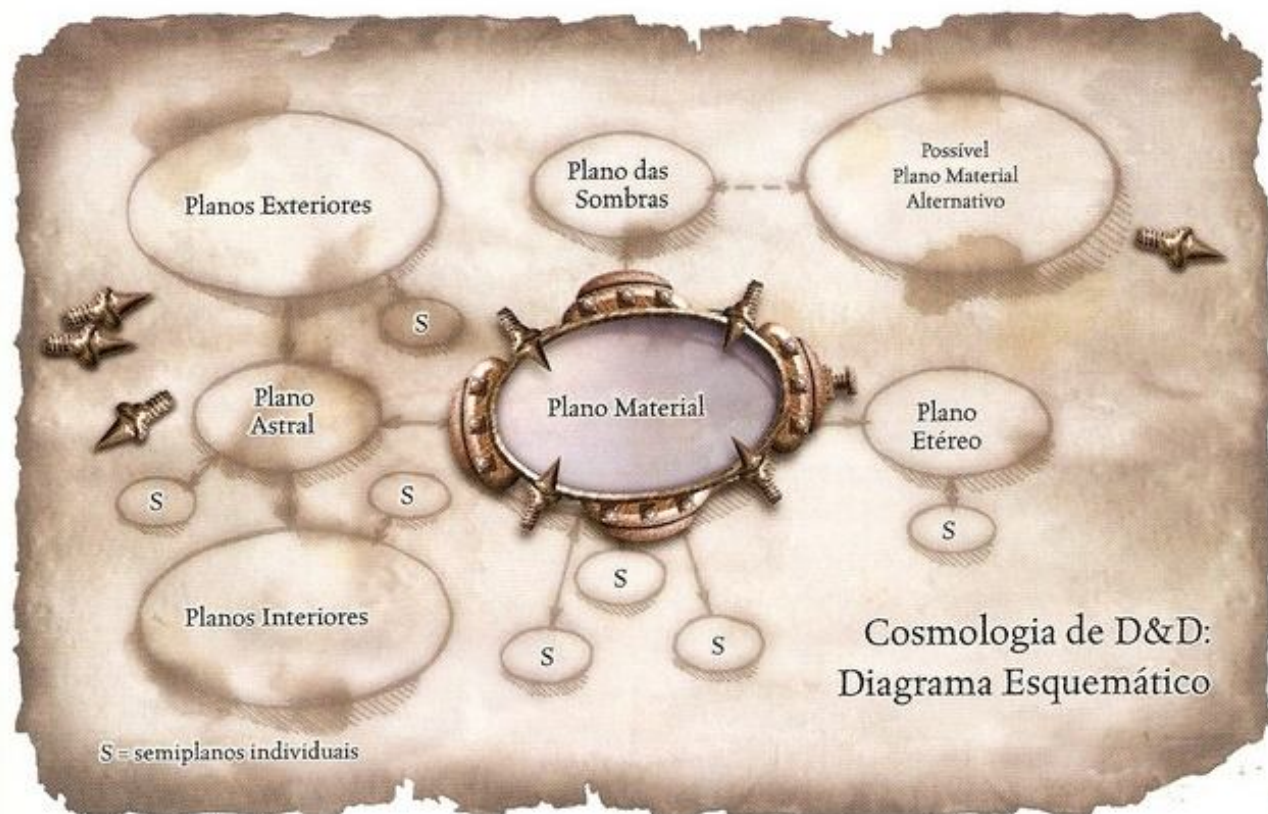
As Características Planares são divididas em algumas áreas gerais. Todos os planos têm as seguintes características:

- **Características Físicas:** Estas características estabelecem as leis da natureza, incluindo gravidade e tempo.
- **Características de Elementos e de Energias:** Estas características determinam a predominância de uma energia ou força elemental em particular.
- **Características de Tendência:** Assim como personagens podem ser Leais e Neutros ou Caóticos e Bons, um plano pode ser associado a uma visão moral ou ética específica.
- **Características de Magia:** A magia funciona de forma diferente em cada plano, e estas características definem os limites para o que ela pode ou não fazer.

Estas características geralmente se aplicam ao plano como um todo, mas um plano é um lugar imenso. Podem existir lugares específicos em um plano onde as regras são diferentes, talvez devido a efeitos naturais, interferência divina ou ambientes mágicos.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

As duas leis naturais mais importantes estabelecidas pelas características físicas são o funcionamento da gravidade e o transcorrer do tempo. Outras características físicas incluem os limites do plano (se houver) e a natureza desses limites. Finalmente, uma característica física estabelece a natureza da matéria em si, variando de estática e imutável a aleatória e instável.



Visão Superior
demonstra as relações
entre os planos principais



Legenda:

Plano Material

1) Plano Material

Planos Transitórios

2) Plano Etéreo*

3) Plano das Sombras*

4) Plano Astral

Planos Interiores

5) Plano da Energia Positiva

6) Plano Elemental do Fogo

7) Plano Elemental da Terra

8) Plano da Energia Negativa

9) Plano Elemental da Água

10) Plano Elemental do Ar

Planos Exteriores

11) Celéstia

12) Bitopia

13) Elisio

14) As Terras Selvagens

15) Arbórea

16) Ysgard

17) Limbo

18) Pandemônio

19) O Abismo

20) Carceri

21) Desertos Cinzentos

22) Geena

23) Os Nove Infernos

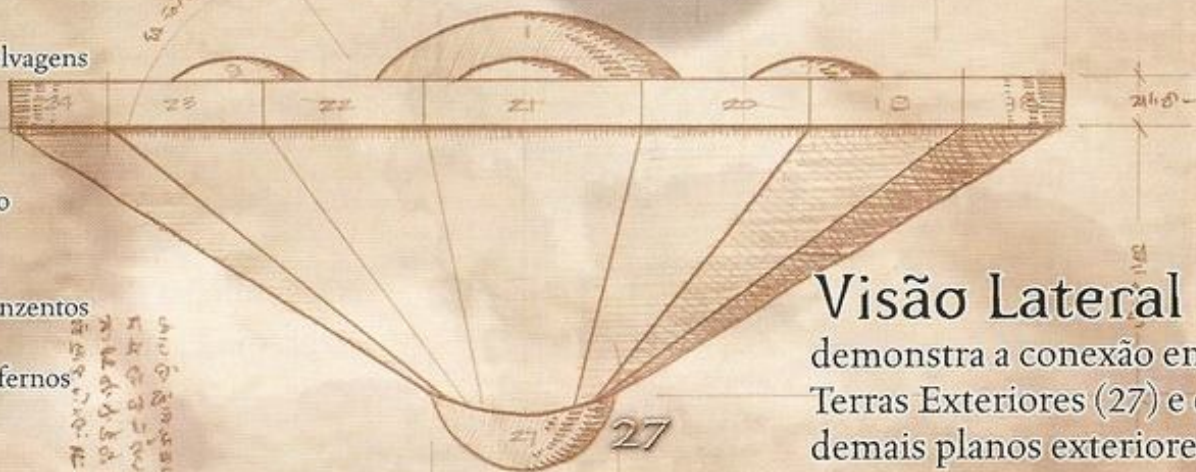
24) Aqueronte

25) Mecânus

26) Arcádia

27) As Terras Exteriores

**Cosmologia
de D&D:
A Grande Roda**



Visão Lateral

demonstra a conexão entre as
Terras Exteriores (27) e os
demais planos exteriores

* O Plano Etéreo e o Plano das Sombras coexistem com o Plano Material

Gravidade

Uma das variáveis que o Mestre pode alterar é a gravidade, variando-a de mais forte a mais fraca e até mesmo inexistente. Além disso, a direção da atração gravitacional pode ser diferente e até variar no mesmo plano.

Gravidade Normal: A maioria dos planos tem gravidade semelhante à do Plano Material. Isso significa que se algo pesa 10 kg no Plano Material, também pesará 10 kg neste plano. Aplicam-se as regras normais de valores de habilidade e capacidade de carga.

Gravidade Forte: A gravidade deste plano é muito mais intensa que a do Plano Material. Como resultado, os testes de Equilíbrio, Escalar, Saltar, Cavalgar, Natação e Acrobacia, assim como todas as jogadas de ataque, sofrem -2 de penalidade de circunstância. O peso de todos os itens é dobrado, o que pode afetar o deslocamento de um personagem. O alcance das armas é reduzido à metade.

A Força e Destreza dos personagens não são afetadas, mas estes valores de habilidade não permitem ao personagem realizar as mesmas proezas. Esta limitação se aplica tanto a viajantes de outros planos quanto aos próprios habitantes nativos, embora estes conheçam esse inconveniente e o incluam em suas considerações.

Você pode dobrar ou triplicar o efeito de gravidade pesada para determinados planos, embora isso faça com que eles deixem de tornar-se destinos de viagem populares para aventureiros.

Num plano de gravidade forte, os personagens que caem sofrem 1d10 pontos de dano para cada 3 m de queda, até um máximo de 20d10 pontos de dano.

Gravidade Fraca: A gravidade deste plano é menos intensa do que no Plano Material. Como resultado, as criaturas descobrem que podem erguer mais peso, mas seus movimentos tendem a ser desajeitados. Os personagens em planos com a característica gravidade leve sofrem -2 de penalidade de circunstância em jogadas de ataque e testes de Equilíbrio, Cavalgar, Natação e Acrobacia. Todos os itens pesam a metade. O alcance das armas dobra, e os personagens recebem +2 de bônus de circunstância em testes de Escalar e Saltar.

A Força e a Destreza não se modificam em resultado da gravidade fraca, mas ela afeta o que é possível fazer com estes valores. Estas vantagens aplicam-se tanto a visitantes de outros planos quanto a habitantes nativos.

Num plano de gravidade fraca, personagens que caem sofrem 1d4 pontos de dano a cada 3 m de queda, até o máximo de 20d4 pontos de dano.

COMBATE EM TRÊS DIMENSÕES

Nos planos com a característica gravidade inexistente ou qualquer uma das características de gravidade direcional, o combate pode tornar-se mais complexo, pois os atacantes podem surgir acima ou abaixo além das direções laterais.

A estatística Face agora opera numa terceira dimensão, e quase sempre esse número será aproximadamente igual à altura da criatura. Para um alvo Pequeno ou Médio, isso significa uma face de 1,5 m por 1,5 m por 1,5 m em um combate tridimensional. Em uma superfície bidimensional, um

Você pode diminuir ainda mais a gravidade, dobrando ou triplicando o efeito para um plano específico.

Gravidade Inexistente: Os indivíduos em um plano sem gravidade apenas flutuam no espaço, a menos que outros mecanismos (como magia ou força de vontade) estejam disponíveis para fornecer uma direção à atração gravitacional. Um exemplo de plano sem gravidade é o Plano Astral, onde todos se deslocam simplesmente imaginando que estão se movendo em determinada direção.

Gravidade Direcional Objetiva: A força da gravidade é idêntica à do Plano Material, mas sua direção não corresponde ao tradicional "para baixo" em direção ao chão. Ela pode ser direcionada a qualquer objeto sólido, em ângulo com o próprio plano, ou mesmo para cima, criando um mundo invertido onde todos ficam pendurados de ponta cabeça para não serem atirados no vácuo.

Além disso, a gravidade direcional objetiva pode mudar de um lugar para outro. A direção "para baixo" pode variar, de forma que os indivíduos subitamente "caiam para cima" (de forma semelhante à magia *inverter a gravidade*) ou caminham pelas paredes.

Os viajantes em planos de gravidade direcional objetiva costumam ser cautelosos. Ninguém quer descobrir da forma mais difícil que o corredor de 30 m adiante na verdade é um poço de 30 m.

Gravidade Direcional Subjetiva: A força da gravidade é a mesma, mas cada indivíduo escolhe a direção da atração. Este plano não tem gravidade para objetos livres (ou seja, que não estão sendo carregados) e criaturas que não sejam conscientes. Isso pode ser bastante desorientador para os recém-chegados, mas é comum em planos "sem peso" como o Plano do Ar.

Os personagens podem se mover normalmente em superfícies sólidas imaginando que "para baixo" será a direção dos seus pés. Em bolsões de matéria no Plano Elemental do Ar, esta é a forma mais comum de gerar a própria gravidade. Se estiver suspenso no ar, um personagem pode "voar" simplesmente escolhendo uma direção que será "para baixo" e outra "para cima".

Neste procedimento, um indivíduo "cai" 45 m na primeira rodada e 90 m a cada rodada subsequente. O movimento só pode ser realizado em linha reta. "Parar" exige que a velocidade seja reduzida, alterando a direção designada como "para baixo" (novamente, movendo-se 45 m na primeira rodada e 90 m a cada rodada subsequente).

É necessário um teste de Sabedoria (CD 16) para estabelecer uma nova direção da gravidade, como uma ação livre; este

alvo assim poderia ser atacado por oito oponentes adjacentes (um em cada lado de um quadrado de 1,5 m e um em cada canto). Num combate tridimensional, até vinte e seis oponentes Pequenos ou Médios poderiam atacar um alvo do mesmo tamanho. Oito estariam adjacentes no mesmo nível vertical, nove poderiam atacar de posições acima, e mais nove abaixo. Para mais informações sobre face e tamanho de criaturas, consulte Criaturas Grandes e Pequenas em Combate no Capítulo 8 do Livro do Jogador, e Movimentação e Posicionamento no Capítulo 3 do Livro do Mestre.

teste pode ser realizado uma vez a cada rodada. Qualquer personagem que fracasse no teste recebe +6 de bônus de para repeti-lo a cada rodada subsequente até obter sucesso.

Tempo

A velocidade da passagem do tempo varia entre diferentes planos, embora permaneça constante no interior de cada um. Esta variação torna-se importante quando alguém se desloca de um plano a outro, mas ainda assim transcorre com a mesma velocidade aparente para o viajante.

Em outras palavras, o tempo é sempre subjetivo para o espectador. Se alguém ficar congelado magicamente no mesmo lugar durante um ano, ao final deste período ele achará que apenas alguns segundos se passaram. Mas para todos os demais, um ano terá transcorrido.

A mesma subjetividade aplica-se aos diversos planos. Os viajantes podem descobrir que ganharam ou perderam tempo enquanto se moviam entre os planos, mas de seu ponto de vista, o tempo sempre transcorre naturalmente.

Tempo Normal: Este é o padrão normal de tempo, comparado ao Plano Material. Uma hora num plano com tempo normal equivale a uma hora no Plano Material.

Tempo Fluido: Em alguns lugares, o tempo pode mover-se mais rápido ou mais devagar. Pode-se viajar a outro plano, ficar ali por um ano, e retornar para o Plano Material e descobrir que apenas seis segundos se passaram. Tudo no plano natal está apenas alguns segundos mais velho. Mas para o viajante e os itens, magias e efeitos funcionando sobre ele, o ano transcorrido foi totalmente real.

Ao determinar como o tempo funciona em planos com tempo fluido, coloque primeiro o fluxo do tempo no Plano Material, seguido pelo fluxo do outro plano. No exemplo acima, seria 1 rodada = 1 ano. Para cada ano no outro plano, uma rodada de 6 segundos transcorre no Plano Material.

Os mais inteligentes e inescrupulosos podem abusar de planos com tempo fluido. A habilidade de entrar num fluxo de tempo mais lento para cura e recuperação de magias é uma arma eficiente. Você estaria de volta, completamente recuperado, antes mesmo que seus inimigos percebessem sua partida. Arremessar os oponentes num plano com fluxo temporal mais rápido pode mantê-los fora de ação durante muitos anos e tornar seu retorno um problema para as gerações futuras.

Tempo Errático: Alguns planos têm um fluxo temporal que se acelera e desacelera, de modo que um indivíduo pode ganhar ou perder tempo ao mover-se de um plano a outro. Para cada plano com tempo errático que criar, você deve preparar uma tabela aleatória para determinar a taxa do fluxo temporal. Veja um exemplo abaixo:

1d%	Tempo no Plano Material	Tempo no Plano de Tempo Errático
01-10	1 dia	1 rodada
11-40	1 dia	1 hora
41-60	1 dia	1 dia
61-90	1 hora	1 dia
91-100	1 rodada	1 dia

Você deve estabelecer com que frequência (pelo padrão do Plano Material) um plano com a característica de tempo errático se altera, exigindo uma nova jogada. Para os habitantes deste plano, o tempo flui naturalmente e a mudança não é perceptível.

Atemporal: Neste plano, o tempo ainda passa, mas seus efeitos são menores. Esses efeitos devem ser definidos especificamente para cada um. Condições como fome, sede e envelhecimento não costumam ser afetadas numa dimensão atemporal. Pelo mesmo raciocínio, a cura natural pode ser neutralizada, significando que os ferimentos não se recuperam, exceto através de magia. Se um plano for atemporal em relação à magia, qualquer magia com duração diferente de "Instantânea" torna-se permanente até ser dissipada.

O maior perigo dos planos atemporais é: que uma vez que se abandona o plano para ingressar em outro, onde o tempo flui normalmente, condições como fome e envelhecimento voltam a ocorrer — às vezes retroativamente. Um personagem que não comeu durante dez anos em um plano atemporal pode estar faminto (mas não morto), e alguém que ficou "parado" com a idade de vinte anos por cinquenta anos atingiria setenta em um instante. Contos folclóricos tradicionais mencionam lugares onde os heróis vivem centenas de anos, apenas para serem reduzidos a pó ao deixá-los.

Forma e Tamanho

Os planos podem ter uma grande variedade de formas e tamanhos. A maioria dos planos é infinita, ou pelo menos tão grande que não faz diferença.

Infinito: Estes planos estendem-se eternamente, embora possam conter componentes finitos, como mundos esféricos. Ou podem consistir de extensões bidirecionais, como mapas que se prolongam infinitamente.

Finito: Fronteiras e bordas fixas limitam estes planos. As bordas podem ser fronteiras com outros planos ou barreiras sólidas e finitas, como a borda do mundo ou uma grande muralha. Os semiplanos costumam ser finitos.

Auto-Contido: Aqui os limites se sobrepõem, depositando o viajante no outro lado do mapa. Um plano esférico é um exemplo de plano finito auto-contido, mas eles podem ser cubos, toróides, e planos achatados com limites mágicos que teletransportam o viajante ao limite oposto ao serem cruzados. Alguns semiplanos são auto-contidos.

Características Morfológicas

Esta característica indica com que facilidade a natureza básica do plano pode ser alterada. Alguns planos respondem ao pensamento consciente, enquanto outros só podem ser manipulados por criaturas extremamente poderosas. Outros ainda respondem à magia ou a esforços físicos.

Morfologia Alterável: Estes planos são os mais comuns. Os objetos permanecem onde estão (e o que são) até serem afetados por forças físicas ou magia. Pode-se construir um castelo, animar uma estátua ou cultivar plantações em um plano alterável, modificando seu ambiente imediato através de esforços tangíveis.

O TEMPO O LONGO DA GRANDE RODA

Na cosmologia de D&D, o tempo flui à taxa normal, e todos os planos possuem a característica de tempo normal. Os planos com as características de tempo fluido ou errático alteram o jogo muito drasticamente para o gosto da maioria dos jogadores.

A única exceção é o Plano Astral, que é atemporal para envelhecimento, fome, sede e cura natural.

Formato dos Planos



Estático: Estes planos são imutáveis. Os visitantes não podem afetar os habitantes vivos do plano, nem os objetos que eles possuem. Qualquer magia que afetaria as criaturas neste plano não tem efeito, a menos que a característica estática seja removida ou suprimida de alguma forma. Isso é semelhante à magia *parar o tempo*, mas é ainda mais difícil afetar criaturas ou objetos. Entretanto, as magias conjuradas antes de se entrar no plano com esta característica permanecem ativas.

Em um plano estático, até mesmo mover um objeto livre requer um teste de Força (CD 16). Os objetos extremamente pesados podem ser impossíveis de deslocar (consulte Capacidade de Carga no Capítulo 9 do *Livro do Jogador*).

Mutável: No extremo oposto do espectro estão os planos mutáveis, que mudam tão frequentemente que torna-se difícil manter estável uma área determinada. Alguns planos podem reagir dramaticamente a certas magias, pensamento consciente ou a força de vontade. Outros se modificam sem qualquer motivo. Na cosmologia de D&D, o Plano Exterior do Limbo é mutável.

Morfologia Mágica: Magias específicas podem alterar o material básico destes planos. O Plano das Sombras, que pode ser acessado de outros lugares e utilizado para duplicar outras magias, é um bom exemplo de um plano com morfologia mágica.

Morfologia Divina: Seres específicos e únicos (divindades ou outros poderes semelhantes) têm a habilidade de alterar os objetos, as criaturas e as paisagens destes planos. Os personagens comuns consideram estes planos semelhantes aos planos alteráveis, uma vez que podem ser afetados por magia e esforço físico. Mas as divindades podem fazer com que estas áreas modifiquem-se instantânea e dramaticamente, criando grandes reinos para si mesmas. Os planos com morfologia divina são comuns nos Planos Exteriores, o que é um dos motivos pelos quais as divindades residem nesta região do universo.

Consciente: Estes são os planos que respondem a um único pensamento — o do próprio plano. Os viajantes descobrem que a paisagem muda conforme o que o local pensa

PLANOS EM CAMADAS

O infinito pode ser subdividido em infinitos menores, e os planos em planos menores, inter-relacionados. Essas camadas são efetivamente planos de existência separados, e cada uma delas tem suas próprias características planares. Mas as camadas de um plano têm afinidade entre si; a viagem entre elas pode ser mais fácil ou comum. As camadas se conectam por uma grande variedade de portais planares, vórtices naturais, trilhas e fronteiras móveis.

O acesso a um plano em camadas a partir de outro local geralmente conduz a uma camada específica: a primeira,

que pode ser tanto a camada superior quanto a inferior, dependendo de cada plano. A maioria dos pontos fixos de acesso (como portais e vórtices naturais) alcança esta camada, o que a transforma no ponto de entrada para as demais camadas do plano. A magia *viagem planar* também deposita o conjurador na primeira camada do plano.

Todas as camadas de um plano são conectadas ao Plano Astral, de forma que os viajantes podem alcançar camadas específicas diretamente através de magias como *projeção astral*. Geralmente, a primeira camada é a mais hospitaleira aos viajantes dos planos.

sobre os viajantes, tornando-se mais ou menos hostil dependendo de sua reação.

CARACTERÍSTICAS DE ELEMENTOS E ENERGIAS

Os Planos Materiais são compostos de energias e elementos fundamentais. Quais são estas energias e elementos pode variar de uma cosmologia para outra, mas todos os universos possuem estruturas básicas. Na cosmologia de D&D, existem quatro elementos básicos e dois tipos de energia que juntos constituem tudo. Os elementos são terra, ar, fogo e água. As energias são positiva e negativa.

O Plano Material reflete um equilíbrio destes elementos e energias: todos podem ser encontrados ali. Outros Planos, particularmente os Planos Interiores, podem ser dominados por um elemento ou por um tipo de energia. Outros podem demonstrar diversos aspectos destas características elementais.

Predomínio do Ar: Em sua maior parte, estes planos são espaços abertos e têm apenas alguns pedaços flutuantes de rochas ou outros elementos. Geralmente possuem uma atmosfera respirável, embora possa haver nuvens de gás ácido ou tóxico. A característica de gravidade para um plano com predomínio do ar geralmente é direcional objetiva, direcional subjetiva ou inexistente. As criaturas do subtipo (terra) sentem-se desconfortáveis em planos com predomínio do ar, pois há pouca ou nenhuma terra natural com a qual se conectar. Entretanto, não sofrem qualquer dano real.

Predomínio da Terra: Estes planos são quase completamente sólidos. Ao chegar, os viajantes correm o risco de asfixia se não atingirem uma caverna ou outro bolsão em meio à terra (consulte Asfixia no Capítulo 3 do Livro do Mestre). Ainda pior, os indivíduos sem a capacidade de escavar ficam enterrados e devem abrir caminho para sair (1,5 m por turno). Os planos com predomínio da terra normalmente possuem gravidade direcional objetiva ou subjetiva. As criaturas do subtipo (ar) sentem-se desconfortáveis em planos com predomínio da terra, pois consideram-nos apertados e claustrofóbicos. Contudo, não sofrem maiores inconvenientes senão a dificuldade em movimentar-se.

Predomínio do Fogo: Estes planos são compostos de chamas que ardem continuamente sem consumir sua fonte de combustível. Os planos com predomínio do fogo são extremamente hostis a criaturas do plano Material, e aquelas que não possuem resistência ou imunidade ao fogo são imoladas rapidamente. Materiais inflamáveis desprotegidos, como madeira, papel ou tecido, se incendiam quase imediatamente, e as criaturas usando roupas inflamáveis desprotegidas entrarão em combustão (consulte Queimando no Capítulo 3 do Livro do Mestre). Além disso, os indivíduos sofrem 3d10 pontos de dano por fogo a cada rodada em que permanecerem num plano com predomínio do fogo. Em geral, os planos com esta característica têm condições normais de gravidade. As criaturas do subtipo (água) sentem-se extremamente desconfortáveis em planos com predomínio do fogo. Os seres compostos de água (como elementais da água) sofrem o dobro do dano a cada rodada.

Embora estas condições sejam típicas do Plano Elemental do Fogo, existem locais como bolsões de lava, rios de magma e crateras vulcânicas onde as circunstâncias são ainda piores. Na cosmologia de D&D, partes de alguns Planos Exteriores infernais também possuem predomínio do fogo e locais extremamente mortíferos.

Predomínio da Água: Estes planos são principalmente líquidos, e provavelmente afogam aqueles incapazes de respirar na água ou de atingir bolsões de ar (consulte Afogamento no Capítulo 3 do Livro do Mestre). Os planos com predomínio da água possuem a característica de gravidade inexistente ou direcional (objetiva ou subjetiva). As criaturas do subtipo (fogo) sentem-se extremamente desconfortáveis neste tipo de plano. Os seres compostos de fogo (como elementais do fogo) sofrem 1d10 pontos de dano a cada rodada.

Predomínio Positivo: Estes planos são caracterizados por uma abundância de vida. Os dois tipos de predomínio positivo são pequeno predomínio positivo e grande predomínio positivo.

Um plano com pequeno predomínio positivo é uma explosão caótica de vida em todas as suas formas. As cores são mais brilhantes, os fogos mais quentes, os barulhos mais altos e as sensações mais intensas. Isto é resultado da energia positiva que permeia o plano. Todos os indivíduos em um plano de predomínio positivo adquirem cura acelerada 2 como habilidade extraordinária enquanto permanecerem no local.

Os planos com grande predomínio positivo são ainda mais extremos. As criaturas que estiverem em planos deste tipo devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) para evitar que sejam ofuscadas pelo brilho de seus arredores. Simplesmente estar no plano concede cura acelerada 5 como uma habilidade extraordinária. Além disso, aqueles que possuírem o máximo de seus pontos de vida recebem 5 PV temporários adicionais por rodada. Estes pontos desaparecem 1d20 rodadas após as criaturas deixarem o plano. Entretanto, elas devem realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 20) a cada rodada em que seus pontos de vida temporários excedam seu total normal de pontos de vida. Caso fracasse no teste de resistência, a criatura explode num turbilhão de energia, morrendo imediatamente.

A magia *proteção contra energia positiva* impede que o alvo receba a habilidade extraordinária cura acelerada, fique cego ou adquira os pontos de vida temporários enquanto estiver num plano de predomínio positivo.

Predomínio Negativo: Estes planos são extensões enormes e vazias que sugam a vida dos viajantes que os atravessam. Eles tendem a ser lugares solitários e assombrados, exauridos de cor e ocupados apenas pelos ventos que trazem os gemidos daqueles que morreram no local. Assim como os planos com predomínio positivo, os planos com predomínio negativo também se dividem em grande ou pequeno. Em planos de pequeno predomínio negativo, as criaturas vivas sofrem 1d6 pontos de dano por rodada. Ao atingir 0 pontos de vida ou menos, elas se desfazem em cinzas.

Os planos com grande predomínio negativo são ainda mais hostis. A cada rodada, todas as criaturas no plano devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 25) ou sofrem um nível negativo. Uma criatura cujos níveis negativos igualem seu nível atual ou seus dados de vida morrerá, tornando-se uma aparição.

A magia *proteção contra energia negativa* protege um viajante do dano e do efeito de drenar energia dos planos com predomínio negativo.

CARACTERÍSTICAS DE TENDÊNCIA

Alguns planos, em particular os divinos, possuem tendência, exatamente como os personagens. A maior parte dos habitantes destes planos também terá a mesma tendência

discriminada, mesmo as criaturas poderosas como as divindades. Além disso, as criaturas de tendência contrária à do plano têm grandes problemas ao lidar com seus habitantes e outras situações.

A forma como um plano desenvolve uma característica de tendência é uma situação que lembra a história do ovo e da galinha. Certos planos são predispostos a determinadas tendências, portanto as criaturas daquela tendência costumam se estabelecer no local. Isso torna o plano ainda mais disposto àquela tendência e assim por diante. Na cosmologia de D&D, todos os Planos Exteriores, com uma única exceção, possuem predisposições a certas tendências. Isso não precisa necessariamente ser igual para os "lares de divindades" que você criar.

A característica de tendência de um plano afeta as interações sociais. Os personagens que seguem tendências diferentes da maioria dos habitantes podem encontrar grandes dificuldades.

As características de tendência têm diversos componentes. Em primeiro lugar vêm os componentes morais (Bom ou Mau) e éticos (Leal ou Caótico); um plano pode ter um componente moral, um componente ético ou um de cada. Em segundo lugar, a característica descreve se cada componente moral ou ético é aplicado suave ou fortemente.

Tendência Boa/Tendência Má: Estes planos escolhem um dos lados na luta do bem contra o mal. Um universo em que anjos confrontam demônios com regularidade provavelmente terá planos com tendências boas e más.

Tendência Leal/Tendência Caótica: Ordem versus caos é o principal confronto para estes planos. Uma cosmologia que coloca exércitos de diabos contra hordas de demônios tem planos com tendências leais e caóticas.

É provável que a característica de tendência de alguns planos tenha dois componentes: um moral e um ético. Por exemplo, existem planos Leais e Bons e planos Caóticos e Maus. Mas não existem planos com as características de tendência Bom e Mau simultaneamente (componentes morais opostos), nem planos com as características Leal e Caótico (componentes éticos opostos).

Cada parte da característica de tendência recebe um descritor, suavemente ou fortemente, para demonstrar o quanto o impulso da tendência é poderoso naquele plano. Um plano pode ser de tendência suavemente boa e fortemente caótica, por exemplo.

Tendência Suave: As criaturas com tendência oposta à de um plano de tendência suave sofrem -2 de penalidade de circunstância em todos os testes baseados em Carisma. Os personagens Maus em um plano suavemente Bom, por exemplo, têm dificuldade em relacionar-se com os nativos. Para este plano, não importa se o indivíduo é Leal, Neutro ou Caótico, apenas se é Bom, Neutro ou Mau.

Tendência Forte: Estes planos aplicam -2 de penalidade de circunstância a todas as criaturas de tendência diferente. Em outras palavras, os personagens Neutros também sofrem a penalidade. Um plano de tendência fortemente Boa, fortemente Caótica aplicaria o ajuste a quaisquer criaturas com um aspecto de tendência Neutro (assim como a criaturas Más ou Leais).

A penalidade de circunstância nos planos de tendência forte também abrange mais situações. Ela afeta todos os testes baseados em Inteligência, Sabedoria e Carisma. É como se o próprio plano estivesse atrapalhando.

As penalidades para os componentes moral e ético da tendência são cumulativas. Um indivíduo Neutro e Mau em um plano suavemente Bom, fortemente Caótico sofreria -2 de penalidade nos testes de Carisma por ser Mau em um plano Bom e outra penalidade de -2 nos testes de Inteligência, Sabedoria e Carisma por ser Neutro em um plano fortemente Caótico. Este personagem sofreria -4 de penalidade de circunstância nos testes baseados em Carisma e -2 de penalidade nos testes baseados em Inteligência e Sabedoria.

Tendência Neutra: Um plano suavemente Neutro não impõe penalidades de circunstância. Um plano assim pode se tornar um ponto de encontro para os personagens de diversas tendências ou um prêmio disputado pelas forças extraplanares.

Um plano fortemente Neutro opõe-se ao bem, ao mal, ao caos e à ordem. Um plano assim pode estar mais preocupado com o equilíbrio das tendências do que em acomodar e aceitar diferentes pontos de vista. Os planos de tendência fortemente Neutra impõem -2 de penalidade de circunstância a todas as criaturas que não sejam Neutras. A penalidade aplica-se duas vezes (a primeira para ordem/caos e a segunda para bem/mal), de forma que os indivíduos Neutros e Bons, Neutros e Maus, Leais e Neutros ou Caóticos e Neutros sofrem -2 de penalidade, mas os indivíduos Leais e Bons, Leais e Maus, Caóticos e Bons e Caóticos e Maus sofrem -4 de penalidade.

Os Planos Materiais normalmente são de tendência suavemente neutra, embora possam conter altas concentrações de mal ou bem, caos ou ordem em alguns lugares. Isso frequentemente torna o Plano Material um campo de batalha para os diversos planos de tendência e seus habitantes, que podem tentar modificar a própria característica de tendência do Plano Material.

CARACTERÍSTICAS DE MAGIA

A característica de magia informa como um plano lida com as magias e habilidades sobrenaturais. Assim como outras características, esta descreve como a magia funciona comparada ao Plano Material. Lugares específicos em um plano (como aqueles sob o controle direto de divindades) podem ser bolsões onde se aplica uma característica de magia diferente.

Magia Normal: Esta característica de magia significa que todas as magias e habilidades sobrenaturais funcionam como descritas.

Magia Morta: Estes planos não possuem qualquer tipo de magia. Um plano com a característica de magia morta funciona sob todos os aspectos como a magia *campo antimagia*. As magias de adivinhação não conseguem detectar um alvo localizado em um plano de magia morta e um conjurador não pode lançar teletransporte ou outra magia para entrar ou sair do local. A única exceção à regra de magia morta são os portais planares permanentes, que ainda funcionam normalmente. Os conjuradores sentem-se imediatamente desconfortáveis em planos de magia morta e sofrem ligeiras dores de cabeça.

Magia Confusa: As magias e habilidades similares à magia funcionam de formas completamente diferentes (e às vezes perigosas) nos planos com a característica de magia confusa ou magia selvagem. Qualquer magia ou habilidade similar utilizada em um plano de magia confusa tem a chance de ser distorcida. O conjurador deve realizar um teste de conjurador (CD 15 + nível da magia) para que ela funcione normalmente. Para as habilidades similares a magia, use o nível de

conjurador da habilidade para determinar a CD e o nível ou os DV da criatura para realizar o teste.

Um fracasso nesse teste significa que acontece algo estranho. Ao criar um plano com a característica de magia confusa, você também precisa de uma tabela para determinar como as magias e habilidades similares são distorcidas pela natureza do plano. Uma tabela típica é mostrada a seguir.

Além disso, os planos de magia selvagem podem ter modificações especiais no teste de conjurador, de acordo com a escola ou o descritor da magia (adicionando +4 à CD de magias de Necromancia ou -2 à CD de magias do Bem, por exemplo).

Magia Restrita: Certas magias ou habilidades similares a magia são mais difíceis de conjurar nestes planos, geralmente porque a natureza do plano interfere com a magia. A magia *bola de fogo* pode ser conjurada no Plano Elemental da Água, mas as naturezas opostas da magia e do plano a tornam mais difícil.

Ao criar um plano com a característica de magia restrita, faça uma lista de quais são as magias afetadas. Os planos de magia restrita podem neutralizar efeitos baseados em escolas, sub-escolas, descritores ou níveis. As magias individuais raramente são restritas em todo o plano, mas podem ser limitadas em um semiplano ou no reino de uma divindade.

Para lançar uma magia restrita, o conjurador deve fazer um teste de Identificar Magias (CD 15 + nível da magia). Se fracassar no teste, a magia não funciona, mas ainda assim é gasta. Se obtiver sucesso, a magia funciona normalmente.

Magia Ativada: Certas magias ou habilidades semelhantes a magia são mais fáceis de usar ou têm efeito mais eficiente nestes planos do que no Plano Material.

Ao criar um plano com a característica de magia ativada, faça uma lista de quais são as magias afetadas. Assim como no caso de magia restrita, essas listas geralmente baseiam-se na escola, sub-escola, descritores ou nível.

Os nativos de um plano com magia ativada conhecem quais magias e habilidades similares são afetadas, mas os viajantes dos planos terão que descobrir isso sozinhos.

Se uma magia é ativada, certos talentos de metamagia podem ser aplicados a ela sem a necessidade de alterar seu nível ou tempo de execução. Considere que qualquer conjurador neste plano possui o talento e sempre o aplicará àquela magia. Os conjuradores nativos do plano devem desenvolver o talento normalmente se quiserem usá-lo em outros planos.

Por exemplo, as magias com o descritor Fogo são maximizadas e aumentadas no Plano Elemental do Fogo. Os magos podem preparar versões maximizadas e aumentadas de suas magias do fogo, mesmo sem os talentos Maximizar Magia e Aumentar Magia, e utilizam o mesmo nível que usariam para conjurar a magia normalmente (sem estar maximizada ou aumentada) no Plano Material. Os feiticeiros podem conjurar magias do fogo maximizadas e aumentadas sem usar níveis superiores e sem precisar de tempo de execução adicional.

Magia Limitada: Estes planos permitem que sejam conjuradas apenas magias e habilidades similares de determinadas escolas, sub-escolas, descritores ou níveis. Outras magias e habilidades similares simplesmente não funcionam; para elas, estes locais funcionam como planos de magia morta.

TABELA 1-1: EFEITOS DE MAGIA CONFUSA

1d%	Efeito
01-19	A magia retorna ao conjurador com efeito normal. Se a magia não pode afetar o conjurador, ela simplesmente falha.
20-23	Um poço circular de 4,5 m se abre sob os pés do conjurador. Sua profundidade é de 10 pés por nível do conjurador.
24-27	A magia falha, mas o alvo ou os alvos da magia são atingidos por uma chuva de pequenos objetos (desde flores a frutas podres), que desaparecem ao toque. A chuva continua por 1 rodada. Durante este tempo os alvos são cegados e precisam fazer testes de Concentração (CD 15 + nível da magia) para conjurar magias.
28-31	A magia afeta um alvo ou uma área aleatória. O mestre deve escolher aleatoriamente um alvo diferente entre os que estiverem ao alcance da magia, ou centralizar o efeito em um ponto aleatório ao alcance da magia. Para gerar direções aleatoriamente, jogue 1d8 e conte os pontos cardeais e colaterais a partir do norte. Para gerar alcance aleatório, jogue 3d6. Multiplique o resultado por 1,5 m para magias de alcance curto, 6 m para alcance médio e 24 m para alcance longo.
32-35	A magia funciona normalmente, mas seus componentes materiais não são consumidos. A magia não é gasta na mente do conjurador (o nível da magia ou a magia preparada podem ser utilizados novamente). Um item não perde a carga e o efeito não conta no limite de uso de um item ou habilidade similar a magia.
36-39	A magia não funciona. Em seu lugar, todos a até 9 m do conjurador (aliados ou inimigos) recebem o efeito de uma magia de <i>cura</i> .
40-43	A magia não funciona. Em seu lugar, um efeito de <i>escuridão profunda</i> e de <i>silêncio</i> cobre um raio de 9 m ao redor do conjurador por 2d4 rodadas.
44-47	A magia não funciona. Em seu lugar, um efeito de <i>inverter a gravidade</i> cobre um raio de 9 m ao redor do conjurador por 1 rodada.
48-51	A magia funciona, mas cores tremeluzentes serpenteiam ao redor do conjurador por 1d4 rodadas. Considere isto como um efeito de <i>poeira ofuscante</i> com uma CD de teste de resistência de 10 + o nível da magia que produziu este resultado.
52-59	Nada acontece. A magia simplesmente não funciona. Quaisquer componentes materiais são consumidos. A magia preparada ou seu nível são gastos, assim como as cargas ou usos de itens.
60-71	Nada acontece. A magia simplesmente não funciona. Quaisquer componentes materiais não são consumidos. A magia não é gasta na mente do conjurador (o nível da magia ou a magia preparada podem ser utilizados novamente). Um item não perde a carga, e o efeito não conta no limite de uso de um item ou habilidade similar a magia.
72-98	A magia funciona normalmente.
99-100	A magia funciona com mais força. Os testes de resistência contra a magia sofrem -2 de penalidade. A magia tem o máximo efeito possível, como se fosse alterada pelo talento Maximizar Magia. Se a magia já estiver maximizada, não há outro efeito.

Ilustração de A. N. S. de A.

Mesmo que um plano seja infinitamente extenso, não será o único que existe. Miríades de planos coexistem separados uns dos outros, mas mesmo dois universos diferentes podem ser conectados através de fronteiras nebulosas, antigos portais de templos ou magias poderosas.

Como os planos se conectam entre si é importante, quer você esteja utilizando a Grande Roda (a cosmologia de D&D) ou construindo uma cosmologia exclusiva para sua campanha.

A conexão entre os planos acontece duas vezes: a primeira quando o Mestre define a cosmologia e decide quais planos estão próximos, e novamente quando os personagens viajam de um plano para outro. Vamos abordar essas situações uma de cada vez.

INTERAÇÃO PLANAR

Por definição, os planos são extensões infinitas ou quase infinitas, sejam mundos achatados, catacumbas com múltiplas camadas ou esferas flutuando no espaço. Como, então, podem interagir?

Como metáfora, imagine os diversos planos flutuando próximos uns dos outros em uma constelação ou aglomerado tridimensional. Não estão necessariamente "acima" ou "abaixo" dos demais, mas existe uma tendência social de designar os planos de tendência boa como "superiores" e os de tendência má como "inferiores". O importante para a cosmologia é definir se dois planos são separados, coexistentes ou de limites coincidentes.

Embora cada portal possa ter qualquer aspecto, cada um é uma passagem para outras realidades.



Planos Separados: Dois planos separados não se sobrepõem nem se conectam diretamente. É como se possuísssem órbitas diferentes. Um Plano Exterior, por exemplo, pode não ter qualquer conexão direta com o Plano Material. Os dois planos são separados, e a única forma de passar de um para outro é através de um terceiro plano, como por exemplo o Plano Astral.

Planos de Limites Coincidentes: Os planos que se conectam em pontos específicos possuem limites coincidentes. Pense neles como planos que se tocam. Onde isso acontece, existe uma conexão, e os viajantes podem abandonar uma realidade para ingressar em outra. O Plano Astral tem limites coincidentes com a maioria dos outros; existe ao lado deles e pode ser acessado a partir dos demais.

Planos Coexistentes: Quando uma conexão entre dois planos pode ser criada a partir de qualquer ponto, ambos são coincidentes. Estes planos sobrepõem-se completamente. Um plano coexistente pode ser alcançado a partir de qualquer lugar no plano sobreposto. Quando se ingressa num plano coexistente, geralmente é possível enxergar e interagir com o plano correlacionado. O Plano Etéreo é coexistente com o Plano Material. Os habitantes do Plano Etéreo podem enxergar o Plano Material. Com a magia correta, os habitantes do Plano Material também conseguem enxergar e interagir com o Plano Etéreo (por exemplo, as magias *ver o invisível* e *misséis mágicos afetam o Plano Etéreo*).

Um plano pode ser ao mesmo tempo coexistente e de limites coincidentes. O Plano das Sombras, por exemplo, é coincidente, pois se sobrepõe ao Plano Material, e pode ser acessado desse local com a magia ou a habilidade correta. Mas ele também tem limites coincidentes: é possível entrar no Plano das Sombras em certos pontos e viajar a reinos estranhos muito além da região deste plano coexiste com o Plano Material (consulte o mapa na página seguinte).

A COSMOLOGIA DE D&D

Ao longo deste livro, apresentaremos como exemplo a Grande Roda, a cosmologia de D&D. A Grande Roda demonstra como os planos se encaixam e fornece uma rede de planos que podem ser utilizados sem a necessidade de formular sua própria cosmologia desde o início.

A Grande Roda consiste de vinte e sete planos, a saber:

Plano Material: O Plano Material engloba o mundo de Oerth e o mundo apresentado nos livros básicos de D&D. Também podem existir Planos Materiais alternativos, como Faerûn.

Os Três Planos Transitórios: A Grande Roda inclui o Plano Astral, o Plano Etéreo e o Plano das Sombras. Estes planos funcionam conforme descrito nos livros básicos de D&D.

Os Seis Planos Interiores: Quatro planos de elementos e dois planos de energia são parte da Grande Roda. Os planos de elementos são os elementos clássicos de D&D: fogo, ar, terra e água. Os planos de energia personificam as energias positiva e negativa.

Os Dezesete Planos Exteriores: Estes planos de tendência são o lar de diversas divindades e extra-planares e geralmente possuem camadas. Os Planos Exteriores são:

- Domínios Heróicos de Ysgard
- Caos Eternamente Mutável do Limbo
- Profundezas Ecoantes de Pandemônio
- Camadas Infinitas do Abismo
- Profundezas Tártaras de Carceri
- Desertos Cinzentos de Hades
- Eternidade Gélida da Geena
- Nove Infernos de Baator
- Campo de Batalha Infernal do Aqueronte
- Nirvana Tecnológico de Mecânus
- Reinos Pacíficos da Arcádia
- Sete Paraísos Escalonados de Celéstia
- Paraísos Gêmeos de Bitopia
- Abençoados Campos do Elisio
- Floresta das Terras Selvagens
- Clareiras Olímpicas de Arborea
- Domínio Concordante das Terras Exteriores

Semiplanos: Finalmente, a cosmologia básica contém a opção de tantos semiplanos quantos você desejar.

MONTANDO A COSMOLOGIA DE D&D

A cosmologia de D&D pressupõe as seguintes disposições:

- O Plano Material fica no centro.
- O Plano das Sombras e o Plano Etéreo são coexistentes com o Plano Material. Todos os planos, incluindo o Plano das

Sombras e o Plano Etéreo, são coexistentes com o Plano Astral, que envolve toda a cosmologia como uma nuvem.

- Os seis Planos Interiores circundam o Plano Material. São separados do Plano Material e entre si (não possuem conexões com os demais). Naturalmente, cada um deles é coexistente com o Plano Astral. Cada um dos Planos Interiores tem a característica de elemento ou energia apropriada.
- Os Planos Exteriores são dispostos em uma grande roda ao redor do Plano Material. Cada Plano Exterior possui limites coincidentes com os planos de ambos os seus lados, mas é separado dos demais. A exceção é o Domínio Concordante das Terras Exteriores, que possui limites coincidentes com todos os outros Planos Exteriores e por isso é o ponto central para conferências entre extra-planares.
- Os Planos Exteriores são coexistentes com o Plano Astral. São separados do Plano Etéreo e do Plano das Sombras, por isso existem limites para acessar determinadas magias nos Planos Exteriores. Eles são constituídos de camadas relacionadas, e o acesso mais comum é através da camada superior de cada plano. Os planos de tendência boa, também chamados planos celestiais, são unidos pelo leito do rio Oceânus, ao passo que os planos malignos, ou infernais, são unidos pelo leito do rio Estige (consulte Trilhas Planares, adiante).
- Existe um número imenso de semiplanos finitos que se conectam a diversos lugares. Conduítes individuais, portais permanentes e vórtices também são comuns.

CONSTRUINDO SUA PRÓPRIA COSMOLOGIA

Os planos têm suas próprias características e conexões, que o Mestre pode definir conforme desejar. Utilizando as conexões e características planares estabelecidas neste livro, você pode construir seus próprios planos e desenvolver sua cosmologia.

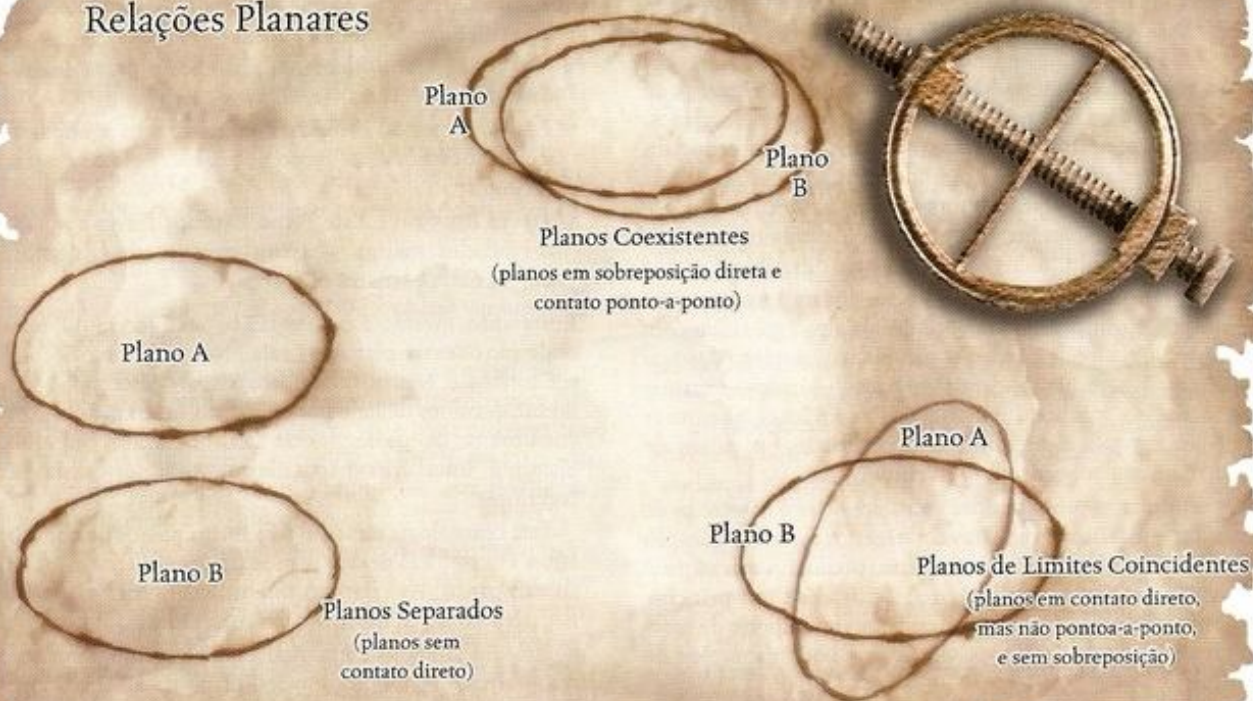
Uma nova cosmologia deve atender às necessidades de sua campanha. Segue-se uma lista de coisas que uma campanha de D&D típica necessita em qualquer cosmologia:

- Um lugar para as divindades.
- Um lugar de origem para criaturas abissais (infernais e demoníacas).
- Um lugar de origem para criaturas celestiais.
- Um lugar de origem para criaturas elementais.
- Uma forma de viajar entre os planos.
- Uma forma de assegurar que as magias que utilizam o Plano Astral, o Plano Etéreo ou o Plano das Sombras funcionem.

Nenhum desses itens é um pré-requisito indispensável para sua campanha. Você pode elaborar uma campanha sem quaisquer divindades, com deidades inatingíveis ou que não possuam reinos extra-planares. É possível determinar que as criaturas demoníacas e celestiais vêm do mesmo plano, ou que todos os elementais se originam de um mesmo turbilhão. Ou afirmar que não existe nenhum dos Planos Transitórios em sua campanha.

Sua cosmologia pode refletir suas próprias idéias para a campanha. Se você deseja enfatizar a luta entre o bem e o mal, estabelecer planos de tendência forte para estes conceitos é uma ótima idéia. Da mesma forma, se você deseja um forte

Relações Planares



conflito entre organização e liberdade, os planos de tendência fortemente leal e caótica são recomendáveis. Você pode criar, adicionar e subtrair planos conforme achar adequado. Se desejar um quinto plano elemental (talvez elemental do frio, elemental da madeira ou mesmo elemental do vácuo), pode criá-lo em sua cosmologia.

DECIDA OS PLANOS DESEJADOS

O Mestre tem muita liberdade para construir sua própria cosmologia. Ele pode adicionar novos planos, alterar outros e eliminar aqueles que não gosta. Entre os cinco tipos básicos de planos, estas são as opções:

Plano Material: Este é um bom alicerce e um ótimo ponto de partida. A menos que você esteja criando uma cosmologia extremamente distante da normal (o que pode ser muito estimulante), o Plano Material é o lar das personagens de seus jogadores. Os jogadores têm certas concepções básicas sobre como as coisas funcionam e uma base no Plano Material permite que eles utilizem este conhecimento.

Existem Planos Materiais extremamente diferentes ou alienígenas e desenvolver um exemplo será um desafio interessante para os Mestres experientes. Afinal, diversas características planares correlacionam os aspectos de um plano e como este aspecto funciona no Plano Material. Portanto, modificando o Plano Material, você altera a base de toda a cosmologia. Se as coisas forem radicalmente diferentes no Plano Material que você criar, as personagens provavelmente conhecerão as propriedades de seu plano natal. Por exemplo, se qualquer um pode chegar ao Abismo caminhando durante três dias na direção Oeste, logo após uma noite de lua cheia, os nativos deste pobre Plano Material provavelmente saberão disso.

Planos Transitórios: Muitas magias, itens e monstros nos livros básicos de D&D dependem do Plano Astral, do Plano

Etéreo ou do Plano das Sombras. Remover qualquer um destes planos afeta o que estará disponível em sua campanha. O Capítulo 5 detalha o que acontece quando um ou mais planos transitórios não existem em uma campanha.

Por outro lado, você pode adicionar mais um Plano Transitório àqueles disponíveis, como o Plano dos Espelhos (detalhado no Apêndice). Isto pode abrir as portas para mais aventuras e novas criaturas e magias.

Planos Interiores: Estas são as peças fundamentais da sua cosmologia. Elementos e energias são substâncias puras, letais e insensíveis aos mortais que as encontram. Os Planos Interiores podem ser os locais mais hostis do universo.

Apesar de sua natureza fundamental, eles não são pré-requisitos em sua cosmologia. A falta de um Plano Elemental do Ar não remove o ar de seu Plano Material; os personagens ainda podem respirar. Assim como remover o Plano da Energia Negativa não elimina a habilidade drenar energia ou os mortos-vivos.

Na cosmologia básica, os Planos Interiores consistem de quatro planos de elementos e dois planos de energia. O Capítulo 6 discute o que acontece se você remover alguns ou todos de sua cosmologia. Além disso, você pode acrescentar novos Planos Interiores conforme julgar adequado. O Apêndice descreve como seria o Plano Elemental da Madeira.

Planos Exteriores: Estes planos geralmente são os lares das divindades e o destino final dos espíritos quando seu corpo físico morre. Nenhuma dessas funções é absolutamente necessária para sua cosmologia. As divindades podem estar muito longe do Plano Material ou habitar uma parte distante ou de difícil acesso do mundo (como o topo de uma montanha). As divindades podem nem sequer existir. Seus clérigos podem cultuar ideais de tendência, princípios abstratos ou os próprios domínios.

Os Planos Exteriores também abrigam os animais celestiais e abissais e extra-planares como arcontes, diabos e demônios. Eliminar os Planos Exteriores de sua cosmologia pode eliminar estas criaturas ou pelo menos transferi-las para outras regiões.

Nos Planos Exteriores, o Mestre determina os limites que mais lhe agradam. Ele pode adotar poucos ou muitos planos, conforme desejar. É possível que os Planos Exteriores surjam após o início da campanha, trazendo consigo novas criaturas e divindades. Ou talvez alguns Planos Exteriores sempre tenham existido, somente à espera de sua descoberta, mas não aparecem em nenhum dos mapas planares dos sábios.

Semiplanos: Estes são os planos menos importantes para a maioria das campanhas. Se você deseja algo específico para sua cosmologia, pode construir um plano completo desde o princípio. Os semiplanos geralmente são limitados em tamanho e acesso, por isso são o local ideal para aventuras fechadas. É possível escolher as características planares de acordo com as necessidades da aventura.

Os semiplanos proporcionam uma área que o Mestre pode expandir, situar suas aventuras e abrigar os aspectos que não se encaixam em outros lugares. O armário de um mago que é maior por dentro do que por fora, a prisão de um príncipe demônio perdido (e furioso) ou um pequeno império de mortos-vivos selado há gerações são alguns bons exemplos de semiplanos.

EXEMPLO DE COSMOLOGIA:

O OMNIVERSO

A cosmologia de D&D é bastante extensa, porque é designada para uma grande variedade de opções e estilos de jogo. Como exemplo, segue-se uma cosmologia mais simples para uma campanha.

Os planos que constituem esta cosmologia simples, o Omniverso, são os seguintes:

- Um Plano Material. Este é o lar dos personagens.
- Um Plano Astral, um Plano Etéreo e um Plano das Sombras. Queremos usar os itens e magias relacionadas a estes planos.
- Um único Plano Elemental, composto pelos quatro tipos de elementos (Terra, Ar, Fogo e Água).
- Paraíso Superior. Este Plano Exterior abriga a maioria das divindades boas, assim como os extra-planares, como os arcontes.
- Trevas Inferiores. Este Plano Exterior abriga a maioria das divindades malignas, assim como diabos, demônios e outros extra-planares malignos.

Entretanto, mesmo escolhas tão básicas geram dúvidas. Para onde vão os extra-planares Leais e Neutros, como os formians, e Caóticos e Neutros, como os slaadi? Você pode simplesmente deixá-los de lado por enquanto, ou colocar os formians em uma região de tendência Leal do Paraíso Superior e os Slaadi a uma área particularmente Caótica das Trevas Inferiores.

Esta cosmologia também não abriga planos de energia, portanto as criaturas destes planos provavelmente não surgirão na campanha. As criaturas que utilizam energia positiva ou negativa, como os mortos-vivos, não são afetadas.

Um único Plano Elemental estabelece um conflito contínuo entre os elementos em seu plano natal. Um viajante no Plano Elemental teria que se preparar para mudanças aleatórias entre os vários elementos.

Você pode determinar características planares de acordo com suas necessidades. Digamos que partes do Plano Elemental do Omniverso sejam de domínio do fogo, da água, do ar e da terra. Vamos definir que o Paraíso Superior possui tendência suavemente boa, e as Trevas Inferiores seja suavemente má. Como as tendências dos planos são apenas suaves, os habitantes nativos não sofrem qualquer penalidade.

ALTERANDO COSMOLOGIAS NO DECORRER DO JOGO

Caso sua campanha atual seja ambientada na cosmologia de D&D, é possível modificar um pouco o cenário para obter uma disposição planar própria.

Mas como isso afetará os jogadores? Se os personagens estiverem profundamente envolvidos com os planos, as mudanças que os afetam devem ser minimizadas ou implementadas somente após serem discutidas com os jogadores. Um jogador que possui uma fortaleza nas Terras Exteriores ficaria extremamente insatisfeito se este plano deixasse de existir — ou se o forte subitamente mergulhasse no Abismo, arruinando o valor do imóvel. Um personagem que cultua o panteão de divindades Nórdicas ficaria confuso ou revoltado se essas divindades fossem repentinamente substituídas pelas divindades Gregas: o culto a Zeus é muito diferente do culto a Odin.

Antes de modificar a disposição planar, determine quais as alterações que mais afetam seus jogadores e considere estes aspectos com cuidado. Seguem-se algumas formas de alterar o cenário:

- **Retrocontinuidade Discreta:** As coisas simplesmente mudam no meio da noite. No início de uma nova sessão de jogo, explique aos jogadores como as coisas estão diferentes. Esta técnica funciona melhor se as mudanças foram pequenas e não afetarem diretamente os personagens.
- **Crise nos Planos:** Essa abordagem é adequada para personagens de nível elevado. Elabore uma busca por um artefato capaz de alterar a cosmologia ou a invasão de um panteão de semideuses. Ou talvez uma divindade maligna queira refazer o cosmos à sua própria imagem. Os personagens podem salvar o universo, mas alterar a cosmologia da campanha no processo. Esta técnica funciona bem se houverem mudanças radicais entre a nova cosmologia e a antiga.
- **Trabalhando com os jogadores:** Este método funciona muito bem com jogadores experientes. Proponha as alterações que deseja e deixe que os jogadores brinquem com elas. Permita que eles contribuam com a disposição planar, e faça da criação de mundos além do Plano Material uma experiência compartilhada. Os jogadores podem ter boas idéias e contribuir, e certamente se sentirão mais inclinados a aceitar uma cosmologia que ajudaram a construir. Você tem a palavra final sobre o que acontece em seu mundo, mas participar do processo de construção dos planos ajudará os jogadores a entenderem como eles funcionam.

O Plano Material, os Planos Exteriores, o Plano Etéreo e o Plano das Sombras possuem tempo normal, enquanto o Plano Astral e o Plano Elemental possuem uma característica atemporal no que se refere a respiração, fome e sono. O Plano Astral não possui gravidade, e o Plano Elemental tem gravidade direcional objetiva. Por uma questão de simplicidade, digamos que os Planos Transitórios do Omniverso são, em todos os demais aspectos, exatamente idênticos às suas contrapartes na cosmologia de D&D, e os outros planos do Omniverso não tenham quaisquer características planares especiais.

Montando o Omniverso

Agora que você tem as peças, como encaixá-las? Vamos discutir as conexões planares.

O melhor, mas não o único, plano para correlacionar os demais é o Plano Astral, que existe principalmente para facilitar o deslocamento entre os planos. Você pode elaborar cosmologias sem o Plano Astral, pois o Plano Etéreo e o Plano das Sombras também podem ser utilizados com esta finalidade, mas eles funcionam de forma diferente.

No caso do Omniverso, colocaremos todos os nossos planos no interior do Plano Astral. Este é o grande mar aberto que conecta o universo. O Plano Material está no centro, com o Plano Etéreo e o Plano das Sombras sobrepondo-se a ele. Acima do Plano Material jaz o Paraíso Superior e as Trevas Inferiores estão sob ele (embora fosse igualmente preciso colocá-los ao lado do Plano Material). O Plano Elemental envolve o Plano Material e seus vizinhos coexistentes, como os anéis de Saturno.

Agora que o Omniverso está disposto, vamos unir os planos. É possível viajar de cada um dos planos ao Plano Astral, que é coexistente a todos os demais. Provavelmente existem portais do Paraíso Superior e das Trevas Inferiores para o Plano Material e vice-versa, mas não do Paraíso Superior diretamente para Trevas Inferiores ou vice-versa. Isto torna o Plano Material um local de reunião para as criaturas extra-planares.

O Plano Material se conecta ao Plano Etéreo e ao Plano das Sombras? E quanto ao Paraíso Superior e a Trevas Inferiores?

Neste exemplo, suponhamos que os demais planos têm seus próprios Planos Etéreos, separados do Etéreo do Plano Material. O Plano das Sombras conecta-se potencialmente a todos os demais, embora seja necessário atravessar os perigos do Abismo Sombrio para encontrar essas conexões.

Assim, as conexões do Omniverso assemelham-se ao diagrama da página seguinte.

No Omniverso, você tem uma disposição básica dos planos, suficiente para utilizar todos os recursos dos livros básicos de D&D. A cosmologia reflete uma divisão muito forte entre bem/mal e praticamente ignora o conflito entre ordem e caos. O Plano Elemental é uma terra em conflito eterno de forças inumanas. Os viajantes planares podem visitar o Paraíso Superior ou as Trevas Inferiores com mais frequência que o Plano Elemental, mas talvez alguns magos poderosos tenham seus próprios acordos com os diversos senhores elementais.

Este é um exemplo simples de como construir sua própria cosmologia. Outras cosmologias potenciais podem ser encontradas no Apêndice.

MUDANDO DE AMBIENTE PLANAR

Os planos podem ser conectados entre si de centenas de formas diferentes, algumas exclusivas de determinados locais. As conexões entre os planos se dividem em três categorias: fronteiras, magias e portais mágicos.

FRONTEIRAS

As fronteiras permitem movimentação entre os planos de forma suave, quase imperceptível. Os viajantes podem não notar uma fronteira e atravessá-la para adentrar uma nova dimensão. Estas fronteiras podem ser áreas escuras, bancos de névoa ou tempestades. Às vezes, um plano cede lugar a outro tão gradualmente que é impossível dizer onde a fronteira começa ou termina.

Bastidores: Revelando Sua Cosmologia

Uma das vantagens de criar sua própria cosmologia é a capacidade de gerar um universo sob medida para as necessidades de sua campanha. Desta forma, você pode revelar aos jogadores muitos ou poucos detalhes sobre este universo, conforme necessário.

A maioria dos jogadores experientes de D&D está familiarizada com os conceitos de Planos Interiores e Planos Exteriores, planos dispostos em forma de roda, e outros "padrões". Construindo sua própria cosmologia, você não precisa manter as peças que não gosta e tem a vantagem de permitir que os personagens gradualmente descubram o que há lá fora.

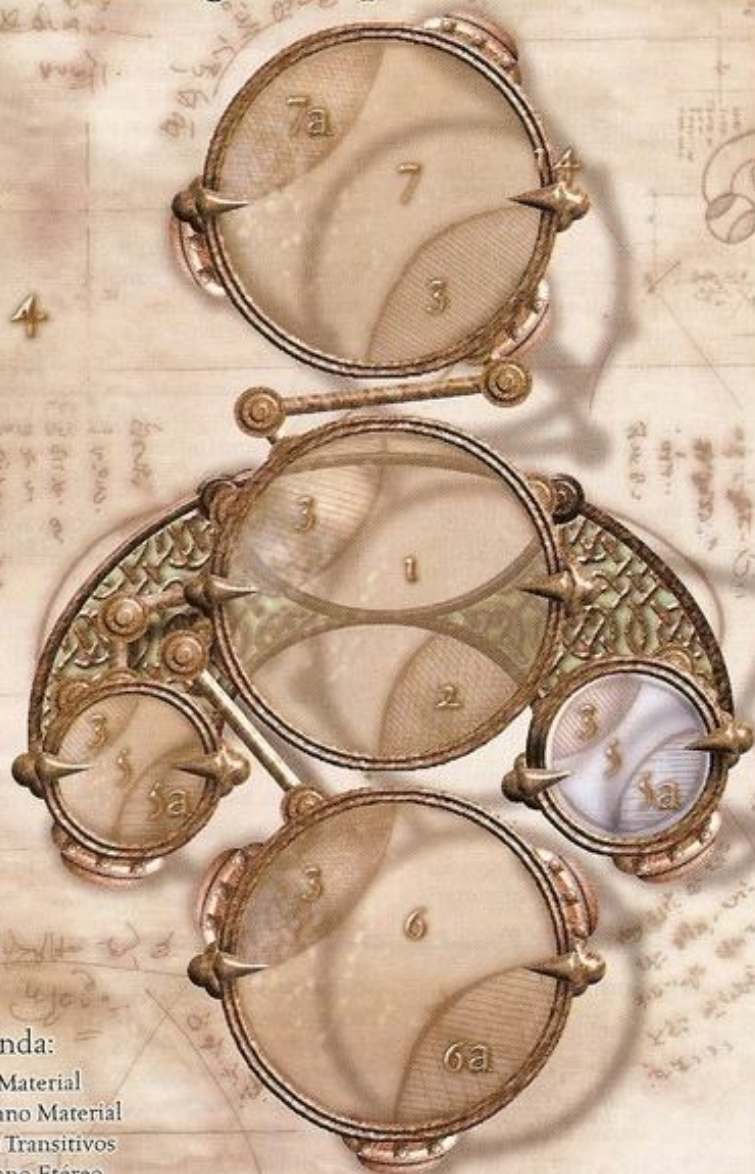
Tenha dois detalhes em mente quando elaborar seus próprios planos:

- Deixe os jogadores saberem o que eles não sabem. Se você está adaptando sua cosmologia, deixe que eles saibam que houve mudanças. Isso provavelmente despertará novas perguntas e curiosidade, o que é algo bom. Também impede que os jogadores sintam-se frustrados quando suas pressuposições sobre o funcionamento do universo não se confirmarem.

- Determine o que os nativos de sua campanha sabem. Naturalmente, isso inclui os personagens. Podem existir dois níveis de conhecimento: conhecimento comum e conhecimento arcano. Por exemplo, o conhecimento comum pode ser que o sol é uma carruagem conduzida pela divindade solar através do céu. Mas os magos e outros com Conhecimento (planos) sabem que o sol na realidade é um vórtice para o Plano da Energia Positiva, e um panteão de divindades menores o impede de engolir o Plano Material. É justo fornecer informações aos jogadores de acordo com o conhecimento de seus personagens sobre o universo. Também seria adequado que esta informação fosse parcialmente incorreta, desde que a correta possa ser descoberta ou aprendida.

Numa campanha com viagens planares (e indivíduos de níveis elevados capazes de executá-las), haverá sábios e mestres do conhecimento com informações suficientes sobre os planos para traçar a cosmologia "correta", ou pelo menos para serem capazes de abordar a maioria das perguntas geradas pela viagem planar. Em uma campanha em que estas viagens são incomuns, os personagens podem ter que descobrir sozinhos como os planos se encaixam.

Uma Cosmologia Simples: O Omniverso



Legenda:

Plano Material

- 1) Plano Material

Planos Transitivos

- 2) Plano Etéreo

- 3) Plano das Sombra

(estendendos-se a outros planos através de sombras profundas)

- 4) Plano Astral

Planos Interiores

- 5) Plano Elemental (contém todos os quatros elementos)

- 5a) Plano Etéreo Elemental

Planos Exteriores

- 6) Trevas Inferiores, lar das criaturas infernais e abissais

- 6a) Plano Etéreo das Trevas Inferiores

- 7) Paraíso Superior, lar das criaturas celestiais

- 7a) Plano Etéreo Paraíso Superior

A visão através da fronteira pode ser limitada pela sua própria natureza (como no caso do banco de névoa) ou pelas características do plano, mas não são inerentemente limitadas.

As fronteiras fixas possuem um marco delimitado entre um plano e outro, como um penhasco em um plano sobre um abismo no outro, ou terras cultivadas que subitamente tornam-se florestas. A magia não atravessa as fronteiras fixas; nada de um lado da fronteira pode ser atingido por uma magia conjurada do outro lado, a menos que esta magia afete especificamente os alvos em outros planos.

As fronteiras indefinidas têm características pouco exatas e geralmente existem onde as partes semelhantes de cada plano se conectam. Isso gera uma área intermediária ou "quase-plano" que pertence a ambos os locais, mas possui uma identidade e características planares distintas. A magia pode atravessar a área intermediária para cada um dos planos. As fronteiras indefinidas normalmente só existem onde haja terreno semelhante em ambos os lados, de forma que um plano de escuridão contínua só teria fronteiras indefinidas com as regiões do outro plano que também estejam cobertas por trevas.

As fronteiras móveis são as mais perigosas para os viajantes, pois se deslocam de um lado para outro. Semelhantes às áreas alagáveis da costa, muitas vezes a região da fronteira pertence a um dos planos, mas sofre alterações inconstantes. A magia se comporta de forma semelhante à de uma fronteira fixa, mas existe um risco de que a fronteira se desloque, prendendo o viajante do lado errado da fronteira e num plano perigoso.

TRILHAS PLANARES

As trilhas planares, exclusivas de cada cosmologia, atravessam diversas fronteiras, conectando múltiplos planos. A mudança entre um plano e outro nem sempre é óbvia (semelhante a uma fronteira indefinida). Para realizar a viagem, é necessário apenas deslocar-se ao longo da trilha, sem a necessidade de magias ou itens.

Na cosmologia de D&D, dois grandes rios servem como trilhas planares entre os Planos Exteriores. O Rio Oceânus atravessa os planos celestiais e o sombrio e aterrador Rio Estige cruza os planos inferiores.

Chaves de Portais

As chaves de portais são situações, magias, itens ou outras circunstâncias especiais necessárias para "abrir" um portal e fazê-lo funcionar. Uma chave de portal pode ter praticamente qualquer pré-requisito, mas seguem-se alguns exemplos tradicionais:

- **Temporal:** O portal só funciona em períodos de tempo determinados; por exemplo, durante uma lua cheia no Plano Material, ou a cada dez dias, ou quando as estrelas encontram-se em determinada posição. Um portal acionado pelo tempo só funciona com duração limitada. Um portal desses pode ficar aberto por três dias após a lua cheia, por uma hora ou 1d4+1 rodadas.
- **Situacional:** O portal só funciona se uma determinada condição for satisfeita. Um portal aberto por uma situação só seria ativado em uma noite clara, quando chove ou quando o vento sopra do leste.

MAGIAS

O método mais comum de viagem entre os planos de existência envolve magias e itens mágicos. Muitas magias utilizam energias planares e a própria natureza dos planos (consulte uma lista na seção sobre Magias no Capítulo 3).

Na cosmologia de D&D, o Plano Etéreo pode ser acessado através das magias *forma etérea* e *passeio etéreo*, que transportam fisicamente o corpo de seus alvos a este plano. A magia *projeção astral* é o ingresso para o Plano Astral, separando uma forma astral do corpo do conjurador. A magia *andar nas sombras* permite movimentar-se através do Plano das Sombras para cobrir grandes distâncias no Plano Material.

Cada magia determina como os viajantes retornam ao seu plano de origem. A magia *forma etérea* permite que o conjurador retorne livremente. *Projeção astral* faz o mesmo, e até mesmo devolve o conjurador a seu corpo natural caso sua forma astral enfrente uma catástrofe inesperada em outro plano. As magias *viagem planar* e *portal*, por outro lado, apenas deslocam o conjurador entre os planos e outra magia deve ser conjurada para a viagem de volta.

PORTAIS MÁGICOS

"Portal" é um termo genérico para uma conexão interplanar estacionária. Os portais, que incluem itens relacionados, como vórtices, abrem-se em um local do plano de origem e em outra do plano (ou planos) de destino.

Os portais são criados a partir de diversas fontes. Alguns são simplesmente grandes itens mágicos, conectando os dois planos (ou dois locais do mesmo plano, em certas cosmologias). Outros existem naturalmente. E as próprias divindades criaram alguns portais.

A maioria dos portais, não importa sua natureza e origem, compartilha determinadas propriedades. Eles fornecem transporte instantâneo de um lugar para outro. Se passarem através do Plano Astral, formam conduítes, tubos impenetráveis que atravessam esse plano aberto.

Aparência dos Portais

Um portal pode ser transparente, translúcido ou opaco. Um portal transparente assemelha-se a uma porta ou janela com

- **Aleatório:** Um portal aleatório funciona por um período incerto de tempo, e então se fecha por um período igualmente casual. Normalmente, um portal assim permite que 1d6+6 viajantes o atravessem, e em seguida fecha-se durante 1d6 dias.
- **Palavra de Comando:** O portal só funciona se uma palavra de comando específica for pronunciada, de forma semelhante à ativação de um item mágico (consulte *Ativando Itens* no Capítulo 8 do *Livro do Mestre*).
- **Item de Comando:** O portal funciona se um viajante estiver segurando um objeto em particular. Este item funciona efetivamente como a chave de uma porta. O objeto de comando pode ser um item comum ou uma chave exclusiva criada para o portal. O último caso é encontrado mais comumente em portais mágicos criados por magos que desejam restringir severamente o acesso aos mecanismos. Na cosmologia de D&D, a cidade de Sigil nas Terras Exteriores é conhecida como a Cidade das Portas e contém uma quantidade impressionante destes portais.

vistas para outro plano. Os portais translúcidos são enevoados e embaçados, mas ainda assim permitem que o viajante enxergue a curta distância no plano de destino. Um portal opaco não revela nada sobre o lado oposto, embora possa ser um turbilhão de cores, um tom sólido, uma superfície espelhada ou mesmo um quadro em uma parede aparentemente sólida.

Um bom exemplo de portal opaco são as passagens cromáticas encontradas no Plano Astral. Na cosmologia de D&D, estes portais para diversos outros planos têm cores específicas para diferenciá-los e a tonalidade da passagem indica o destino do portal.

Interagindo com um Portal

Os portais mágicos geralmente exigem consciência para serem utilizados; os perigos naturais de um plano não atravessam os portais. A temperatura, a atmosfera (seja ou não tóxica), as substâncias perigosas e as emissões de energia permanecem em seu local original em um portal aberto. Um portal entre o Plano Elemental do Fogo e o Material, por exemplo, não representa perigo para as criaturas no mundo, pois o calor não é capaz de atravessá-lo. Da mesma forma, pode-se abrir um portal para o Plano Elemental da Água sem que uma inundação atinja o outro plano. Os objetos vestidos, segurados ou carregados atravessam os portais normalmente.

Uma exceção à exigência de consciência é um portal que surge naturalmente entre locais semelhantes, mas em planos diferentes. Esse portal é chamado de vórtice e geralmente conecta-se a um plano elemental ou de energia. Nestes casos, as condições são semelhantes em ambos os destinos do portal. Um vórtice para o Plano Elemental do Fogo pode ser encontrado à beira de um vulcão, enquanto outro para o Plano Elemental da Água estaria adjacente à costa. Os maiores perigos desses vórtices são que a vida nativa elemental consegue atravessá-lo facilmente, e um viajante pode subitamente encontrar-se em outro plano, sem qualquer intenção de realizar uma viagem planar.

Ao contrário de uma porta comum, geralmente é impossível parar na metade da travessia ou estender um braço além de um portal. As criaturas estarão de um lado ou do outro. Se você tentar atravessar um portal com os braços estendidos, nada acontece até que mais da metade de seu corpo tenha atravessado — e então você já estará do outro lado. Passar apenas a cabeça não ajuda a determinar o que está do outro lado de um portal opaco, mas as magias de adivinhação como *analisar portal* costumam ser muito úteis.

As magias não atravessam os portais. As adivinhações não revelam nada sobre o outro lado do portal, a menos que seja especificado o contrário na descrição da magia. As adivinhações cujo alvo seja o conjurador, como *ver o invisível*, não funcionam através de um portal.

Os portais geralmente têm uma limitação de tamanho; uma criatura grande demais não passará pelos limites físicos do portal. Um portal de determinado tamanho geralmente permite que criaturas com (no máximo) uma categoria de tamanho superior o atravessem, embora seja uma passagem estreita.

Portais Complexos

Os portais geralmente funcionam em ambas as direções. "Geralmente" é a palavra chave. Se um viajante utiliza um portal para se deslocar do plano A para o plano B, pode atravessá-lo novamente e transportar-se de volta do plano B ao plano A. Mas existem portais de via única, que forcem os viajantes a encontrar outro caminho para retornar ao ponto de partida.

Os portais variáveis podem enviar os viajantes a uma série de locais diferentes, sejam no mesmo plano ou em planos diferentes. Um portal variável pode mandar pessoas a determinados lugares em horas específicas ou enviar aleatoriamente um grupo de viajantes a um local e o próximo para um lugar diferente. Os portais variáveis geralmente utilizam chaves (consulte Chaves de Portais) para atingir locais específicos.

Os portais seletivos permitem que somente certos objetos ou pessoas os atravessem. Esses portais são capazes de limitar a passagem com base na identidade, nome ou tendência, mas além desses critérios, só podem utilizar aspectos claramente visíveis. Um portal que só permite que demônios atravessem será enganado por uma magia de ilusão apropriada, e a perícia Usar Instrumento Mágico permite que um viajante esperto imite a tendência de outra pessoa e ludibrie o portal. As divindades geralmente utilizam portais seletivos para limitar o acesso a seus próprios emissários.

Alguns portais podem ser seletivos e variáveis simultaneamente, enviando um grupo para um local e outro para um lugar diferente. Alguns magos inteligentes criam portais seletivos variáveis para neutralizar adversários em potencial, enviando-os a um lugar e suas armas a outro.

Às vezes, um portal tem limitações específicas para sua ativação. Essas limitações normalmente são denominadas chaves. Pode existir qualquer quantidade de chaves para um portal, e seus criadores geralmente estabelecem-nas ao criar o portal. Estes portais são chamados portais codificados.

NOVO ITEM: SEXTANTE DIMENSIONAL

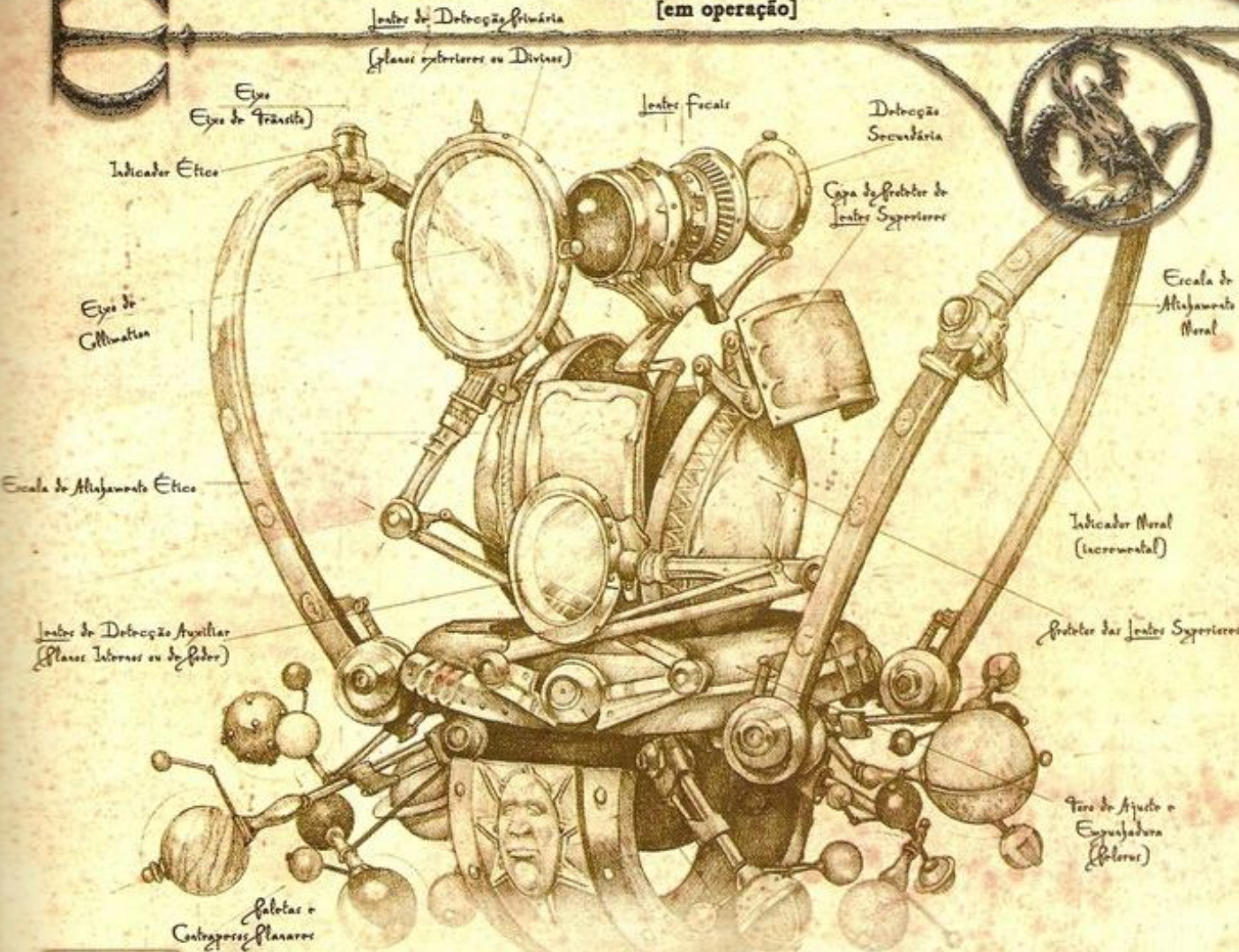
Um sextante dimensional é uma esfera de 20 cm (construído de qualquer material apropriado) com flechas projetando-se em todas as direções. Ele direciona seu portador ao portal planar mais próximo. O *sextante dimensional* deve ser empunhado com as duas mãos e a flecha cintilante apontará a direção correta. Para operá-lo, é necessário um teste bem-sucedido de Conhecimento (os planos).

Direção Desejada	CD
Para o portal mais próximo	15
Para o portal a um plano específico mais próximo	20
Para determinar para onde leva um portal	17

No caso de portais temporários, como aqueles criados pela magia *portal*, o sextante revela a natureza temporária da magia. Ele não reage a meras extensões dimensionais como uma *mochila de carga* ou uma magia *truque da corda*, ou a extrusões de outras dimensões como magias de sombras.

Nível do Conjurador: 15o; pré-requisitos: Criar Itens Maravilhosos, discernir localização; preço de mercado: 21.600 PO; Peso: 1 kg.

Ilustração de A. Suetel



O

s planos são terras de oportunidade para os aventureiros corajosos e aqueles que viajam por essas regiões são alterados para sempre pela experiência. Os jogadores que desejam utilizar personagens extra-planares encontrarão neste capítulo as instruções para as raças bariáur, githyanki, githzerai e outras criaturas. Quatro novas classes de prestígio são apresentadas para os peregrinos dos caminhos de outros mundos, os perscrutadores do véu da realidade e os servos dos grandes poderes que se encontram no além. As novas magias auxiliam os viajantes dos planos a se deslocar entre os mundos e a sobreviver ao que encontrarem ali.

CRIATURAS COMO RAÇAS

Algumas das raças descritas neste livro são adequadas para serem usadas por personagens dos jogadores. Entretanto, elas são significativamente mais poderosas que as raças do Livro do Jogador. Se decidir utilizar estas raças em seu jogo, são necessários ajustes para manter o equilíbrio de poder entre os personagens que utilizam as raças comuns e as que usam as raças mais exóticas.

Mesmo assim, é necessária a aprovação do Mestre para que uma raça seja considerada adequada para um personagem.

AJUSTE DE NÍVEL

Algumas raças diferentes das raças padrão que podem ser utilizadas como personagens dos jogadores recebem um ajuste de nível ou similar a nível. Este conceito é explicado no Capítulo 2 do Livro do Mestre. De certa forma, um ajuste de nível pode ser compreendido como a "classe de monstro" de uma raça.

Desta forma, um personagem de uma destas raças que adquira seu primeiro nível numa classe padrão está, de certa forma, tornando-se multiclasse. Contudo, as regras e restrições de multiclasse não se aplicam (exceto pela exceção descrita adiante), e estes personagens adquirem apenas as habilidades especiais atribuídas naturalmente a sua "classe de monstro": armadura natural, armas naturais, ataques especiais e quaisquer habilidades extraordinárias, similares a magia ou sobrenaturais.

Ao criar um personagem utilizando uma raça diferente do padrão, adicione o ajuste de nível da raça à classe (ou classes) de personagem para determinar o Nível Efetivo de Personagem (NEP). Por exemplo, um tiefling com ajuste de nível igual a 1 que também seja um feiticeiro de 1º nível terá um NEP igual a 2.

As raças adequadas para os personagens do Manual dos Planos (e do Livro dos Monstros, no caso de tiefling e aasimar) estão resumidas abaixo, com seus respectivos ajustes de nível.

TABELA 3-1: AJUSTES DE NÍVEL

Raça	Ajuste de Nível	Raça	Ajuste de Nível
Aasimar	+1	Githzerai	+2
Bariaur	+1	Spinagon	+4
Canolote	+5	Tiefling	+1
Githyanki	+1	Urdezu	+5

Criando Personagens Usando o NEP: Só permita que um jogador crie um personagem de uma raça diferente do padrão quando estiver disposto a permitir que este jogador crie um personagem de nível mais elevado e com poder equivalente. Assim, um tiefling feiticeiro de 1º nível com NEP igual a 2 não poderia participar de uma campanha, a menos que o Mestre permita personagens comuns de 2º nível.

Progressão de Personagens com NEP: Como uma medida do poder de um personagem, o NEP é equivalente ao nível do personagem. Normalmente, o nível do personagem é a soma de todas as suas classes. Assim, um humano multi-classe feiticeiro de 3º nível e ladino de 4º nível teria um nível de personagem igual a 7. Ao adquirir mais um nível, ele terá nível de personagem igual a 8. Isso exige 7.000 pontos de experiência adicionais, conforme demonstrado na tabela 3-2 do Livro do Jogador.

Um personagem com NEP devido a uma raça diferente do padrão precisa de mais XP para progredir. Por exemplo, um tiefling feiticeiro de 3º nível e ladino de 4º nível terá um NEP 8 (+1 nível por ser tiefling, +7 pelo nível de personagem). Para adquirir um nível, o tiefling utiliza seu NEP na coluna Nível do Personagem da tabela 3-2 do Livro do Jogador. O tiefling precisa de 8.000 XP adicionais para avançar para o próximo nível (subindo de NEP 8 para NEP 9).

TABELA 3-2:
PRÉ-REQUISITOS DE EXPERIÊNCIA PARA NEP

XP	NEP = NÍVEL (Normal)	NEP = Nível +1 (Aasimar, Bariaur, Tiefling)	NEP = Nível +2 (Githyanki, Githzerai)	NEP = Nível +4 (Canolote)	NEP = Nível +5 (Urdezu)
0	1º	—	—	—	—
1.000	2º	1º	—	—	—
3.000	3º	2º	1º	—	—
6.000	4º	3º	2º	—	—
10.000	5º	4º	3º	1º	—
15.000	6º	5º	4º	2º	1º
21.000	7º	6º	5º	3º	2º
28.000	8º	7º	6º	4º	3º
36.000	9º	8º	7º	5º	4º
45.000	10º	9º	8º	6º	5º
55.000	11º	10º	9º	7º	6º
66.000	12º	11º	10º	8º	7º
78.000	13º	12º	11º	9º	8º
91.000	14º	13º	12º	10º	9º
105.000	15º	14º	13º	11º	10º
120.000	16º	15º	14º	12º	11º
136.000	17º	16º	15º	13º	12º
153.000	18º	17º	16º	14º	13º
171.000	19º	18º	17º	15º	14º
190.000	20º	19º	18º	16º	15º
210.000	—	20º	19º	17º	16º
231.000	—	—	20º	18º	17º
253.000	—	—	—	19º	18º
276.000	—	—	—	20º	19º
300.000	—	—	—	—	20º

Essencialmente, o pré-requisito em XP para um personagem incomum alcançar o próximo nível é diferente. Ao invés de acumular o nível do personagem x 1.000 XP para alcançar o próximo nível, um personagem incomum precisará de NEP x 1.000 XP. Este ajuste está resumido na Tabela 3-2: Pré-Requisitos de Experiência para NEP.

CLASSES DE PRESTÍGIO

Com a magia ou o portal corretos, qualquer personagem pode fazer carreira viajando de um plano a outro. Mas os personagens que desejam uma conexão mais próxima com as dimensões além do Plano Material podem tentar adquirir as classes de prestígio arrombador de portais, campeão planar, emissário divino e viajante planar.

ARROMBADOR DE PORTAIS

Os arrombadores de portais se consideram agentes cósmicos independentes, forças livres que podem influenciar os nativos dos planos e até mesmo as próprias energias dinâmicas da magia. São trapaceiros do multiverso, geralmente desafiando os corajosos, sabotando os ambiciosos e humilhando os egoístas. Sua compreensão instintiva da natureza do universo lhes permite executar ações que estão além da capacidade dos demais.

Os arrombadores de portais consideram seu ofício um tipo de arte, não uma ciência. A habilidade de escolher o momento certo para atacar, a palavra correta a pronunciar, a pedra exata a mover, deve-se mais à intuição do que ao pensamento consciente. Os arrombadores de portais podem surgir de qualquer classe, embora muitos aprendam a postura travessa de um arrombador de portais como ladinos ou bardos.

Os arrombadores de portais podem ser encontrados em companhia de outros viajantes dimensionais, geralmente puxando o fio da trama do universo para descobrir as consequências.

Dados de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um arrombador de portais, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +4.

Tendência: Qualquer uma, exceto leal.

Perícias: 4 graduações em Conhecimento (planos), 8 graduações em Usar Instrumento Mágico.

Especial: Para qualificar-se para a classe arrombador de portais, o personagem deve ter visitado dois planos de existência além do seu plano natal.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um arrombador de portais (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Alquimia (Int), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Avaliação (Int), Blefar (Car), Conhecimento (escolhidos separadamente) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falar Idiomas (Nenhuma), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Leitura Labial (Int), Mensagens Secretas (Sab), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Punga (Des), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des), Usar Instrumento Mágico

(Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 8 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os arrombadores de portais sabem usar todas as armas simples e armaduras leves (mas não escudos).

Analisar Portal (SM): Um arrombador de portais adquire a habilidade de *analisar portal* como uma habilidade similar à magia. Ele pode ativar a habilidade uma vez por dia a cada nível de arrombador de portais. Esta habilidade funciona como a magia conjurada por um feiticeiro do mesmo nível do personagem.

Idioma Adicional: Um arrombador de portais adquire um idioma adicional utilizado comumente em outros planos. Estes idiomas incluem Abissal, Aquan, Auran, Celestial, Ígnea, Infernal e Terran. O Mestre pode expandir esta lista para adequá-la à cosmologia da campanha. Os idiomas adicionais são adquiridos no 4º, 7º e 10º níveis.

Compreensão: Ao atingir o 2º nível, um arrombador de portais entende os conflitos básicos de forças e energias e pode utilizar esta compreensão instintiva para auxiliar determinadas perícias. O arrombador adquire +2 de bônus de intuição nos testes de Decifrar Escrita e Usar Instrumento Mágico. O arrombador também recebe +2 de bônus de intuição para procurar ou desarmar armadilhas mágicas.

Abrir Portal (Sob): No 3º nível, a compreensão das forças planares do arrombador de portais estende-se ao funcionamento de portais mágicos, de forma que ele consegue força-

los a abrir sem a magia, chave ou instrumento correto. O arrombador realiza um teste de Abrir Fechaduras usando seu modificador de Inteligência no lugar do modificador de Destreza. As CD de portais normalmente são as seguintes:

Portal	CD
Portal com chave típica	30
Portal selado pela magia <i>selar portal</i>	20 + nível do conjurador
Portal criado por uma divindade	50

Abrir um portal exige uma rodada completa de trabalho e um teste bem-sucedido. O portal permanece aberto durante 1d4+1 rodadas.

Amortecimento de Magia de Invocação (Sob): Os arrombadores de portais frequentemente irritam demônios e diabos, inibindo sua habilidade de convocar reforços. Três vezes por dia, um arrombador de portais de 4º nível ou superior pode criar um campo amortecedor que se estende por 30 m em todas as direções. As magias e habilidades similares de invocação e convocação são suprimidas nesta área, embora as criaturas invocadas fora do campo amortecedor possam ingressar normalmente na área. O campo amortecedor permanece ativo durante 10 rodadas. As criaturas convocadas ou invocadas antes do arrombador de portais criar o campo amortecedor não são afetadas.

Persuasão (Sob): Um arrombador de portais de 5º nível ou superior pode lidar com uma grande variedade de criaturas e personagens, recebendo +2 de bônus de intuição nos testes de Blefar, Diplomacia, Obter Informação, Intimidar e Sentir Motivação.

Sobrevivência Planar (Ext): No 6º



TABELA 3-3 : O ARROMBADOR DE PORTAIS

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+2	+2	Analisar portal, idioma adicional
2º	+1	+0	+3	+3	Compreensão
3º	+2	+1	+3	+3	Abrir portal
4º	+3	+1	+4	+4	Amortecimento de magia de invocação, idioma adicional
5º	+3	+1	+4	+4	Persuasão
6º	+4	+2	+5	+5	Sobrevivência Planar
7º	+5	+2	+5	+5	Idioma adicional, redução de dano 5/+1
8º	+6	+2	+6	+6	Confundir portal
9º	+6	+3	+6	+6	Viagem planar
10º	+7	+3	+7	+7	Idioma adicional, amortecimento planar

nível, um arrombador de portais adquire sintonia com a natureza dos planos que visita e torna-se pessoalmente imune aos seus efeitos naturais. Qualquer efeito que seria neutralizado pela magia *prevenir efeitos planares* também é negado pela habilidade sobrevivência planar.

O arrombador de portais torna-se imune aos fogos "normais" do Plano Elemental do Fogo, mas as formas de ataques baseadas em fogo e áreas excepcionalmente chamejantes ainda o afetam. Como esta habilidade extraordinária é o resultado da sintonia com um plano em particular, o arrombador de portais permanece vulnerável ao mesmo tipo de dano em outros planos onde esta forma de ataque não seja parte da ordem natural. O fogo de outros planos, incluindo o Plano Material, ainda o afeta normalmente.

Redução de Dano: Um arrombador de portais de 7º nível ou superior adquire Redução de Dano 5/+1. Isto significa que o personagem ignora (regenerando instantaneamente) os primeiros 5 pontos de dano de qualquer ataque, a menos que seja infligido por uma arma com bônus de melhoria +1 ou superior, magias ou uma forma de energia (fogo, frio, etc.). Esta habilidade não se acumula com outras habilidades de Redução de Dano.

Confundir Portal (SM): No 8º nível, um arrombador de portais adquire a habilidade de confundir um portal (como a magia *confundir portal* conjurada por um feiticeiro de nível igual ao do arrombador). Esta habilidade pode ser usada três vezes por dia.

Viagem Planar (SM): No 9º nível, um arrombador de portais pode deslocar-se de um plano a outro uma vez por dia, como uma habilidade similar a magia, idêntico aos efeitos da magia *viagem planar* conjurada por um feiticeiro de 15º nível.

Amortecimento Planar (SM): Um arrombador de portais pode emitir um campo que neutraliza magias e habilidades similares que acessem outros planos num raio de 9 m. As magias e habilidades similares existentes não são afetadas; um arrombador de portais não pode eliminar a *projeção astral* de um inimigo simplesmente aproximando-se dele. Mas as magias conjuradas após a emissão de um campo de amortecimento planar são afetadas: um oponente num raio de 9 m não poderia escapar do arrombador de portais com a magia *porta dimensional* ou conseguir reforços com a magia *invocar criaturas*, por exemplo.

O arrombador de portais pode ativar o *amortecimento planar* três vezes por dia. Cada utilização permanece ativa durante 10 rodadas.

A habilidade *amortecimento planar* de um arrombador de portais afeta as seguintes magias e habilidades similares a magia: *arca secreta de Leomund*, *banimento*, *círculo de teletransporte*, *comunhão*, *contato extraplanar*, *desvanecimento*, *expulsão*, *forma etérea*, *labirinto*, *manifestar*, *manifestar em massa*, *mansão magnífica de Mordenkainen*, *mensagem interplanar*, *passeio etéreo*, *piscar*, *porta dimensional*, *portal*, *projeção astral*, *teletransporte*, *teletransporte exato*, *truque da corda*, *turbilhão da realidade*, *viagem planar*.

Além disso, magias de invocação e convocação só podem atingir criaturas do mesmo plano, e as magias da subescola da Sombra só funcionam no Plano das Sombras. Os efeitos de banimento de *blasfêmia*, *ditado*, *palavra sagrada* e *palavra do caos* são neutralizados, embora as magias funcionem normalmente.

CAMPEÃO PLANAR

Guerreiro de centenas de mundos. Capitão mercenário das Guerras Sangrentas. Espada da vingança celestial. O campeão planar desloca-se entre os planos, sempre guiado pela batalha. Ele pode ser conduzido pela busca da justiça ou pela sede de sangue, mas é temido em todos os universos conhecidos por sua habilidade.

Todos os campeões planares já eram famosos por sua habilidade marcial antes de adotarem a classe de prestígio, por isso as classes peritas em armas avançam para esta classe. Eles especializam-se em combater os nativos de determinados planos, aprendendo tudo o que podem sobre seus inimigos para derrotá-los.

Os campeões planares do Mestre estão lutando, recuperando-se do combate ou preparando-se para o próximo confronto. Geralmente viajam de plano em plano em missões que auxiliam em suas cruzadas.

Dados de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um campeão planar, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +6.

Talentos: Especialização em Arma.

Perícias: 4 graduações em Conhecimento (os planos).

Especial: O campeão planar deve ter visitado pelo menos dois planos além de seu plano natal antes de adotar esta classe de prestígio. O campeão não precisa ter sido o responsável pelas viagens.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um campeão planar (e a habilidade-chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (os planos) (Int), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falar Idiomas (Nenhuma), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios



Ilustração de M. Cavotta

(Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Os campeões planares sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Plano Predileto: O campeão planar estudou profundamente os nativos de um plano. Ele recebe +1 de bônus em testes de Belfar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência ao utilizar estas perícias contra os nativos desse plano. Da mesma forma, o campeão planar recebe o mesmo bônus em jogadas de dano com armas contra as criaturas nativas do plano predileto. O campeão planar só recebe o bônus de dano com armas de ataque à distância se o alvo estiver a menos de 9 m. O bônus de dano não se aplica a criaturas imunes a sucessos decisivos.

O campeão escolhe um único plano predileto, mas as criaturas idênticas e originárias de outros planos não são afetadas. Por exemplo, se um campeão planar escolhe os Nove Infernos como seu plano predileto, ele receberá o bônus contra os diabos nativos deste plano, mas não contra os diabos do plano adjacente, Aqueronte.

Os estudos do campeão planar também o auxiliam em situações alheias ao combate. O campeão planar recebe +1 de bônus nos testes de Diplomacia e Obter Informação para interagir com os nativos do seu plano predileto. Os testes de Senso de Direção recebem +1 de bônus se forem executados no plano predileto.

O campeão planar adquire um segundo plano predileto ao atingir o 5º nível e um terceiro ao atingir o 10º. Quando escolhe um novo plano predileto, os bônus dos planos anteriores aumentam em +1. Por exemplo, um campeão planar de 5º nível pode escolher Aqueronte como seu novo plano predileto, recebendo +1 de bônus contra os nativos deste plano, e seu bônus contra os nativos dos Nove Infernos aumentaria para +2. O campeão planar não pode escolher seu plano nativo como plano predileto.

Os bônus desta habilidade são cumulativos com a habilidade inimigo predileto do ranger. Um ranger/campeão planar com inimigo predileto (diabos) e plano predileto (Nove Infernos) adiciona os bônus ao combater os diabos nativos dos Nove Infernos.

Ver o Invisível (SM): Ao atingir o 2º nível, um campeão planar tem a habilidade de ver o invisível sem limite diário, como a magia conjurada por um feiticeiro de 5º nível. Esta

habilidade permite que ele veja (mas não que afete) criaturas etéreas.

Ataque Etéreo (Sob): Um campeão planar de 3º nível ou superior pode transformar sua arma num efeito de força material, permitindo que ataque as criaturas do Plano Etéreo. O campeão planar inicia e conclui esta habilidade como uma ação livre, mas deve utilizá-la numa arma para a qual possui Especialização em Arma. Se o campeão planar portar uma arma mágica, esta habilidade também elimina a chance de fracasso de 50% ao atacar um inimigo incorpóreo.

Sobrevivência Planar (Ext): No 4º nível, um campeão planar adquire sintonia com a natureza dos planos que visita e torna-se pessoalmente imune aos seus efeitos naturais. Qualquer efeito que seria neutralizado pela magia *prevenir efeitos planares* também é negado pela habilidade sobrevivência planar.

O campeão planar torna-se imune aos fogos "normais" do Plano Elemental do Fogo, mas as formas de ataques baseadas em fogo e áreas excepcionalmente chamejantes ainda o afetam. Como esta habilidade extraordinária é o resultado da sintonia com um plano em particular, o campeão planar permanece vulnerável ao mesmo tipo de dano em outros planos onde esta forma de ataque não seja parte da ordem natural. O fogo de outros planos, incluindo o Plano Material, ainda o afeta normalmente.

Passeio Etéreo (SM): Um campeão planar de 6º nível ou superior pode adentrar o Plano Etéreo três vezes por dia. Isso funciona como a magia *passeio etéreo* conjurada por um feiticeiro de 13º nível.

Rasgar Portal (SM): Uma vez por dia, um campeão planar de 7º nível ou superior pode rasgar um portal através do Plano Astral para outro plano de existência. Cavando um buraco no tecido do plano em que está, o campeão planar pode abrir um portal para o Plano Astral ou qualquer dos planos tocados pelo Plano Astral que o campeão já tenha visitado. Assim como a magia *viagem planar*, o campeão planar não tem controle sobre o destino exato em qualquer plano para o qual abre um portal. O portal surge como um buraco irregular no espaço adjacente ao campeão planar e continua ativo durante 1d4+1 rodadas antes de se fechar.

Desarmar Portal (SM): Uma vez por dia, um campeão planar de 8º nível ou superior tem a habilidade de selar uma porta ou portal dimensional cortando sua conexão com seu destino. Ele conseguirá fazê-lo se obtiver sucesso num teste de conjurador (CD 5 + nível do conjurador da porta ou portal). A magia portal é destruída como se fosse dissipada, enquanto os portais naturais são neutralizados durante 1d6 dias.

Redução de Dano (Sob): Ao atingir o 9º nível, um campeão planar adquire Redução de Dano 20/+1. Isto signifi-

TABELA 3-4: O CAMPEÃO PLANAR

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Plano predileto
2º	+2	+3	+3	+0	Ver o invisível
3º	+3	+3	+3	+1	Ataque etéreo
4º	+4	+4	+4	+1	Sobrevivência planar
5º	+5	+4	+4	+1	Plano predileto
6º	+6	+5	+5	+2	Passeio etéreo
7º	+7	+5	+5	+2	Rasgar portal
8º	+8	+6	+6	+2	Desarmar portal
9º	+9	+6	+6	+3	Redução de dano 20/+1
10º	+10	+7	+7	+3	Plano predileto

ca que o personagem ignora (regenerando instantaneamente) os primeiros 20 pontos de dano de qualquer ataque, a menos que seja infligido por uma arma com bônus de melhoria +1 ou superior, magias ou por uma forma de energia (fogo, frio, etc.). Esta habilidade não se acumula com outras habilidades de Redução de Dano.

EMISSÁRIO DIVINO

A Poderosa Mão Direita de Deus. A Voz da Deusa. O Serviço dos Poderes Divinos. O emissário divino é um operativo especialmente selecionado por sua divindade e age a seu favor. Os emissários divinos não são coibidos por dogmas ou hierarquia, a não ser sua subordinação a seus superiores imediatos (e à divindade).

Os clérigos e paladinos tornam-se excelentes emissários divinos, mas a classe de prestígio não é limitada a eles. As divindades necessitam de várias habilidades e pontos de vista. Um emissário divino geralmente é enviado através dos planos por sua divindade para resolver assuntos cruciais ou delicados. Nestas ocasiões, geralmente é permitido que leve também seus companheiros.

Um emissário divino de baixo nível geralmente encontra-se em seu plano natal ou no plano de sua divindade. Conforme avançam em nível, tornam-se mais comuns em outros planos, onde executam missões por ordem de sua divindade.

Dados de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um emissário divino, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +4

Perícias: 7 graduações em Conhecimento (religião).

Magias: Ser capaz de conjurar magias divinas de 2º nível.

Especial: O emissário divino deve ter feito contato pacífico com sua divindade ou com seus agentes diretos (às vezes outros emissários divinos agindo em nome da deidade). Além disso, um emissário divino em potencial deve ter completado uma tarefa específica designada por sua divindade para tornar-se efetivamente um emissário. Uma vez que a tarefa seja cumprida, o personagem pode tornar-se um emissário divino a qualquer momento.

Após um personagem embarcar nesta trilha (como emissário divino de 1º nível), um emissário divino não pode colocar-se a serviço de outra divindade.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um emissário divino (e a habilidade-chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car),

Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab), Usar Instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Os emissários divinos sabem usar todas as armas simples e todos os tipos de armaduras. Além disso, um emissário divino aprende a usar a arma preferida de sua divindade, se ainda não souber.

Concessão de Domínio: Um emissário divino adquire acesso a um domínio adicional e ao poder concedido pertinente, escolhido entre os domínios de sua divindade. Os emissários divinos que já foram clérigos essencialmente adquirem um terceiro domínio e podem preparar suas magias de domínio de cada nível usando a lista de magias do novo domínio.

Não importa sua antiga classe, os emissários divinos obtêm o poder concedido pelo domínio que escolherem. Nos casos em que a habilidade concedida depende de níveis de clérigo ou permite expulsar ou destruir, utilize a soma dos níveis de clérigo e emissário divino do personagem para determinar o efeito da habilidade.

Contato (Sob): Um emissário divino de 2º nível ou superior pode ser contactado mentalmente por sua divindade ou seus emissários, geralmente para a transmissão de conhecimentos específicos ou ordens. Este contato só funciona unilateralmente, e o emissário divino não pode iniciar o contato, questionar as ordens ou pedir explicações. A natureza do contato depende da divindade: Sonhos, visões fantasmagóricas e iluminações são algumas possibilidades. O contato da divindade raramente interrompe as ações normais do emissário divino.

Conjuração: Um emissário divino nunca abandona seu treinamento mágico, desenvolvendo-o junto com as habilidades de sua divindade. Portanto, quando o personagem atinge o 2º, 4º, 6º e 8º níveis, ele adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qual-

quer outro benefício daquela classe (Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos metamágicos ou de criação de itens, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de emissário divino é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias, suas magias conhecidas e seu nível de conjurador são determinados.

Se um personagem possuía mais de uma classe de conjurador antes de se tornar um emissário divino, ele deve escolher qual classe será afetada para determinar suas magias por dia quando adquirir um novo nível na classe de prestígio.

Aura Ameaçadora (Ext): No 3º nível, um emissário divino adquire a habilidade de gerar uma aura invisível e intangível de ameaça que enfraquece criaturas hostis num



raio de 6 m. Qualquer oponente que atacar o emissário divino deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD = nível do personagem do emissário divino). Se fracassar, sofrerá -2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque, testes e testes de resistência durante um dia inteiro ou até conseguirem infligir dano ao emissário divino que gerou a aura. Uma criatura que obteve sucesso no teste de resistência inicial ou que infligiu dano ao emissário divino ficará imune à aura daquele emissário durante 24 horas.

Presente Divino: No 3º, 6º e 9º níveis, a divindade concede um presente ao emissário divino. O presente de cada divindade varia, mas geralmente é a habilidade de utilizar uma magia de um dos domínios do emissário como habilidade similar a magia. A divindade oferece uma magia do nível do personagem ou inferior. Em outras palavras, um emissário divino de 3º nível transformaria uma de suas magias de domínio de 1º, 2º ou 3º nível numa habilidade similar a magia. O emissário divino pode usar esta habilidade uma vez por dia. A habilidade similar funciona como a magia conjurada por um clérigo de nível equivalente ao nível de personagem do emissário.

Aparência Alterada (Ext): No 4º nível, um emissário divino começa a exibir modificações físicas proeminentes de acordo com os desejos da divindade. Para deidades de tendência boa, isso geralmente inclui a forma da pele, cabelos ou olhos dourados. Os emissários divinos de deuses malignos podem desenvolver chifres, galhadas ou uma cauda pontiaguda. As deidades neutras podem infundir um tom acobreado ou prateado à pele, e as divindades da natureza podem causar uma palidez esverdeada e conceder cabelos semelhantes à madeira. Os poderes elementais alteram a aparência de seus emissários dando a suas peles uma textura semelhante ao elemento envolvido. Todas estas alterações são permanentes, embora possam ser ocultadas por disfarces ou magias.

Comunhão (SM): Um emissário divino de 5º nível ou superior pode ativar esta habilidade similar a magia (idêntica à magia de mesmo nome) uma vez por semana. Ela funciona como a magia conjurada por um clérigo de nível equivalente ao nível do personagem do emissário.

Viagem Planar ao Plano da Divindade (SM): Um emissário divino de 5º nível ou superior pode viajar ao plano natal de sua divindade uma vez por dia, e deste para seu próprio plano natal. Esta habilidade similar a magia funciona como a magia conjurada por um clérigo de nível equivalente ao nível de personagem do emissário.

Viagem Planar a Qualquer Plano (SM): Ao atingir o 7º nível, um emissário divino pode viajar a qualquer plano de existência, usando a magia homônima uma vez por dia. Esta habilidade similar a magia funciona como a magia conjurada por

um clérigo de nível equivalente ao nível de personagem do emissário.

Audiência (SM): Um emissário divino de 8º nível ou superior pode requisitar uma audiência com sua divindade até duas vezes por ano, o que funciona como a magia *comunhão* com o dobro da duração e permitindo um número de perguntas equivalente ao dobro do nível de personagem do emissário.

Mudança de Tendência: Se um emissário divino não possui a mesma tendência que sua divindade, sua tendência altera-se para a tendência do deus assim que o personagem atinge o 8º nível.

União Mística: No 9º nível, um emissário divino torna-se uma criatura mágica. Ela passa a ser considerado um extra-planar do mesmo plano que a divindade, e não mais um humanoíde. Ele deixa de ser afetado por *enfeitiçar pessoas*, por exemplo. Além disso, o emissário divino adquire Redução de Dano 20/+1. Essa Redução de Dano não se acumula com outras formas de RD.

Apesar de sua condição de extra-planar, um emissário divino ainda pode ser revivido ou ressuscitado.

Portal (SM): Um emissário divino de 10º nível pode ativar esta habilidade similar a magia (idêntica à magia homônima, embora somente alcance o plano natal da sua divindade patrona) uma vez por dia. Esta habilidade similar a magia funciona como a magia conjurada por um clérigo de nível equivalente ao nível de personagem do emissário.

EMISSÁRIOS DIVINOS CAÍDOS

Nem todos os que seguem uma divindade alcançam os objetivos de seu patrono. É possível ser expulso (ou renunciar) ao serviço de uma divindade. Os efeitos de tornar-se um emissário divino caído são os seguintes:

- O personagem perde todas as habilidades de *comunhão*, *portal* e *audiência*.
- O antigo emissário divino conserva suas propriedades de união mística, aparência alterada e quaisquer presentes divinos.
- Dependendo das circunstâncias do desligamento, o emissário divino pode ou não ser caçado por emissários da divindade em questão.
- A classe emissário divino fica indisponível ao personagem. Nenhuma outra divindade apoiará um ex-emissário divino.
- O emissário divino pode ser reempossado pela divindade somente após completar alguma grande missão determinada pelo Mestre. Geralmente, a divindade torna todo o processo ainda mais difícil, apenas para testar a devoção do emissário divino caído.

TABELA 3-5: O EMISSÁRIO DIVINO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por Dia
1º	+0	+0	+0	+2	Concessão de domínio	
2º	+1	+0	+0	+3	Contato	+1 nível de classe anterior
3º	+2	+1	+1	+3	Aura ameaçadora, presente divino	
4º	+3	+1	+1	+4	Aparência alterada	+1 nível de classe anterior
5º	+3	+1	+1	+4	Comunhão, viagem planar ao plano da divindade	
6º	+4	+2	+2	+5	Presente divino	+1 nível de classe anterior
7º	+5	+2	+2	+5	Viagem planar a qualquer plano	
8º	+6	+3	+3	+6	Audiência, mudança de tendência	+1 nível de classe anterior
9º	+6	+3	+3	+6	União mística, presente divino	
10º	+7	+3	+3	+7	Portal	+1 nível de classe anterior

VIAJANTE PLANAR

O viajante planar é um estudioso da magia especializado em viagem planar; através de pesquisas arcanas, ele desenvolve a habilidade de sentir portais planares e também a capacidade de criar seu próprio semiplano (permanecer vivo tempo suficiente para utilizá-lo é uma outra história).

Os magos e feiticeiros, alicerçados em seu conhecimento arcanos, tornam-se os melhores viajantes planares, e é necessário certo grau de habilidade de conjuração arcana para unir-se às suas fileiras. Eles constituem organizações flexíveis com títulos como O Livro Eterno ou Grupo de Estudos de Entidades Planares. Estas organizações assemelham-se mais a fraternidades do que a guildas ou grupos de poder, e aparecem (e desaparecem) com grande frequência.

Os viajantes planares do Mestre raramente ficam por muito tempo no mesmo local. Estão sempre atrás de algum novo fenômeno ou paisagem planar. Às vezes, contratam aventureiros como guardacostas, assistentes ou para missões específicas.

Dados de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar um viajante planar, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Talentos: Criar Item Maravilhoso.

Perícias: 10 graduações em Concentração, 4 graduações em Conhecimento (planos), 10 graduações em Identificar Magia.

Especial: Deve ter visitado um Plano Interior ou Exterior antes de adquirir esta classe de prestígio.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um viajante planar (e a habilidade-chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (escolhidos separadamente) (Int), Diplomacia (Car), Espionar (Int), Falar Idiomas (Nenhuma), Identificar Magias (Int), Intimidar (Car), Natação (For), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab), Senso de Direção (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe

Usar Armas e Armaduras: Os viajantes planares não sabem usar qualquer tipo de arma ou armadura adicional.

Viagem Planar (SM): Um viajante planar tem a habilidade de usar viagem planar (como a magia conjurada por um

feiticeiro com seu nível de personagem) uma vez por dia. No 8º nível, o viajante pode utilizar esta habilidade sem limite diário.

Conjuração: Um viajante planar nunca abandona seu treinamento mágico, desenvolvendo-o junto com suas habilidades planares. Portanto, quando o personagem atinge o 2º, 4º, 6º e 8º níveis, ele adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos metamágicos ou de criação de itens, etc.). Essencialmente, isso significa que o

nível de viajante planar é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias, suas magias conhecidas e seu nível de conjurador são determinados.

Se um personagem possuía mais de uma classe de conjurador antes de se tornar um viajante planar, ele deve escolher qual classe será afetada para determinar suas magias por dia quando adquirir um novo nível na classe de prestígio.

Analisar Portal (SM): No 2º nível, um viajante planar adquire a habilidade de *analisar portal* como uma habilidade similar à magia. Ele pode fazer isso uma vez por dia a cada nível de viajante planar. Esta habilidade funciona como a magia conjurada por um feiticeiro de nível equivalente ao maior nível de conjurador do personagem.

Sobrevivência Planar (Ext): No 3º nível e superiores, um viajante planar adquire sintonia com a natureza dos planos que visita e torna-se pessoalmente imune aos seus efeitos naturais.

Qualquer efeito que seria neutralizado pela magia *prevenir efeitos planares* também é negado pela habilidade sobrevivência planar.

O viajante planar torna-se imune aos fogos "normais" do Plano Elemental do Fogo, mas as formas de ataques baseadas em fogo e áreas excepcionalmente chamejantes ainda o afetam. Como esta habilidade extraordinária é o resultado da sintonia com um plano em particular, o viajante planar permanece vulnerável ao mesmo tipo de dano em outros planos onde esta forma de ataque não seja parte da ordem natural. O fogo de outros planos, incluindo o Plano Material, ainda o afeta normalmente.

Estabilidade Morfológica (Ext): No 4º nível, um viajante planar adquire a habilidade de impor sua vontade nos arredores de forma limitada. Em planos com a característica mutável (como o Limbo na cosmologia de D&D) ou morfologia mágica (como o Plano das Sombras), o terreno se estabiliza em torno do viajante planar. Ele afeta automaticamente o terreno em um raio de 9 m por nível de viajante. Esta área se



Ilustração de A. Swekel

move junto com o personagem e centraliza-se nele. As estruturas permanentes no plano não são afetadas e o terreno ainda pode ser modificado por atividades normais.

Conceder Sobrevivência Planar (Sob): Um viajante planar de 5º nível ou superior pode compartilhar sua habilidade de sobrevivência planar através do toque com uma quantidade de criaturas equivalente ao nível na classe de prestígio. Uma vez concedida, a habilidade permanece ativa durante 24 horas. Caso seus companheiros viajem para um plano diferente do plano atual do personagem, a proteção desaparece imediatamente.

Controlar Fluxo Planar (Sob): No 6º nível, um viajante planar adquire uma compreensão intuitiva de como as criaturas interagem com o plano onde estão, e pode explorar pequenas mudanças nas barreiras entre planos. O nível de conjurador do viajante planar é considerado quatro vezes superior para conjurar as magias *âncora dimensional* e *expulsão*.

Telepatia (Sob): Um viajante planar de 7º nível ou superior é capaz de se comunicar por telepatia com qualquer criatura num raio de 30 metros que possua um idioma.

Trocar Área Planar (SM): No 9º nível, um viajante planar adquire a habilidade de mover seções da paisagem de um plano para outro. Uma área esférica com raio de até 30 m por nível de viajante planar, centralizada no personagem, pode ser deslocada desta forma. Quaisquer indivíduos nessa área podem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 20) para anular completamente o deslocamento.

Assim como a magia *viagem planar*, é impossível ter controle completo do local de destino.

Quando o fragmento é transportado para o plano de destino, as características do novo plano permanecem ativas durante 1d4 rodadas. Por exemplo, uma parte do Plano Elemental do Fogo trazida ao Plano Material queimará brevemente (1d4 rodadas) e então se dissipará.

Por ser uma troca, uma área igual do plano de destino surge no plano de origem. O plano de origem aplica suas características à nova área em 1d4 rodadas.

As áreas trocadas voltam aos seus planos originais em uma quantidade de dias equivalente a 10 + nível do viajante planar.

Semente do Semiplano: A semente do semiplano é um pequeno bolsão dimensional que cresce quando o viajante planar alcança o 10º nível. Esse bolsão geralmente é utilizado como base de operações. Um viajante planar só pode possuir um semiplano de cada vez, e não pode construir um novo a menos que todos os portais para o antigo sejam destruídos. O viajante planar deve possuir uma jóia perfeita com valor de pelo menos 1.000 PO e trabalhar no semiplano durante 100 dias consecutivos, 8 horas por dia.

Ao completar o trabalho, a semente se converte num minúsculo semiplano esférico, com 30 cm de raio. Ele cresce rapidamente, adquirindo 30 cm de raio por dia até o máximo de 3 m x o maior nível de conjurador do viajante. Após alcançar este tamanho, o semiplano continua crescendo mais lentamente, adquirindo 60 cm de raio por ano. Caso seu criador faleça, o semiplano deixa de crescer.

O semiplano do viajante planar tem as seguintes características: tempo normal, alterável e magia normal. No momento da criação, o viajante planar pode determinar qualquer característica de gravidade, elemento ou tendência que deseje, e pode escolher se o plano é finito ou auto-contido. Embora o plano não seja mutável, o viajante tem controle total sobre a paisagem no momento da criação, portanto pode decidir se ele será uma terra deserta, montanhosa e amedrontadora, ou uma floresta bucólica. O terreno determinado no momento da criação estende-se conforme o semiplano cresce. Embora não seja possível colocar cumes agudos numa esfera de 30 cm, penhascos e picos aparecem conforme o semiplano cresce.

O semiplano que cresce a partir da semente é vazio, de forma que o viajante planar deve providenciar as construções necessárias. Ele tem um único portal como entrada, e o viajante pode controlar o acesso à passagem. Os semiplanos são freqüentemente utilizados como refúgios, laboratórios de pesquisa e prisões para determinadas bestas.

MAGIA NOS PLANOS

Uma grande variedade de magias afeta ou utiliza diversos planos além do Plano Material. A seguir, há um resumo das magias com aspectos planares. Se você deseja modificar ou eliminar determinados planos, você também deve modificar ou remover essas magias do jogo.

As magias com um asterisco (*) são novas magias descritas neste capítulo.

As magias marcadas com (E) são magias que utilizam efeitos de energia, portanto afetam o Plano Etéreo além do Plano Material. Se você não deseja utilizar o Plano Etéreo em sua campanha, elas ainda são úteis.

Você pode utilizar magias que criam elementos sem os planos elementais pertinentes na sua cosmologia. Da mesma forma, podem existir magias que utilizam energia positiva ou negativa sem a existência de planos de energia, e magias que afetam tendências sem os planos específicos para estas tendências.

TABELA 3-6: O VIAJANTE PLANAR

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+0	<i>Viagem planar</i> 1/dia	
2º	+1	+3	+0	+0	<i>Analisar portal</i>	+1 nível de classe anterior
3º	+1	+3	+1	+1	<i>Sobrevivência planar</i>	
4º	+2	+4	+1	+1	<i>Estabilidade morfológica</i>	+1 nível de classe anterior
5º	+2	+4	+1	+1	<i>Conceder sobrevivência planar</i>	
6º	+3	+5	+2	+2	<i>Controlar fluxo planar</i>	+1 nível de classe anterior
7º	+3	+5	+2	+2	<i>Telepatia</i>	
8º	+4	+6	+2	+2	<i>Viagem planar</i> ilimitada	+1 nível de classe anterior
9º	+4	+6	+3	+3	<i>Trocar Área Planar</i>	
10º	+5	+7	+3	+3	<i>Semente do semiplano</i>	+1 nível de classe anterior

MAGIAS DO PLANO ASTRAL

Âncora dimensional
Círculo de teletransporte
Desvanecimento
Magias de invocar criaturas (I–IX)
Mensagem intraplanar*
Porta dimensional
Projeção astral
Teletransporte
Teletransporte exato
Zona de trégua*

MAGIAS DO PLANO ETÉREO

Âncora dimensional
Arca secreta de Leomund
Arma espiritual (E)
Armadura arcana (E)
Câmara*
Cubo de energia (E)
Desvanecimento
Disco flutuante de Tenser (E)
Escudo arcano (E)
Esfera resiliente de Otiluke (E)
Esfera telecinética de Otiluke (E)
Espada de Mordenkainen (E)
Forma etérea
Labirinto (E)
Manifestar em massa*
Manifestar*
Mísseis mágicos (E)
Muralha de energia (E)
Passeio etéreo
Pequeno refúgio de Leomund (E)
Piscar
Purgar invisibilidade
Runas explosivas (E)
Selo da serpente sépia (E)
Ver o invisível
Visão da verdade
Zona da revelação*
Zona de trégua*

MAGIAS DO PLANO DAS SOMBRAS

Âncora dimensional
Andar nas Sombras
Conjuração de Sombras
Conjuração de Sombras Aprimoradas
Evocação de Sombras
Evocação de Sombras Aprimoradas
Invocar Criaturas (I–IX)
Sombras
Zona de trégua*

MAGIAS DO PLANO ELEMENTAL

Corpo elemental*
Grupo de elementais
Invocar Criaturas (I–IX)
Prevenir efeitos planares*
Segurança*

MAGIAS QUE AFETAM

CRIATURAS EXTRA-PLANARES

Aliado extra-planar
Aliado extra-planar aprimorado
Aliado extra-planar menor
Âncora planar
Âncora planar aprimorada
Âncora planar menor
Aprisionar a alma
Banimento
Blasfêmia
Círculo mágico contra o caos/o mal/o bem/a ordem
Ditado
ExpulsãoMagias de invocar criaturas (I–IX)
Palavra do caos
Palavra sagrada
Proibição
Proteção contra o caos/o mal/o bem/a ordem

MAGIAS DE CONEXÕES PLANARES

Comunhão
Contato extraplanar
Portal
Turbilhão da realidade*
Viagem planar

MAGIAS DE

ESPAÇO EXTRADIMENSIONAL

Labirinto
Mansão magnífica de Mordenkainen
Truque da corda

NOVAS MAGIAS

A seguir, encontram-se algumas magias úteis aos viajantes planares. As magias apresentadas a seguir obedecem a todas as regras apresentadas no Capítulo 10: Mágica e no Capítulo 11: Magias do Livro do Jogador.

Alarme Aprimorado

Abjuração

Nível: Brd 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Emissão com 7,5 m de raio centralizada em um ponto do espaço

Duração: 8 horas/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Idêntico à magia *alarme*, mas também funciona contra criaturas viajando pela mesma área através de planos coexistentes ou de limites coincidentes, como o Plano Astral, o Plano Etéreo e o Plano das Sombras.

Foco: Um sino feito de cristal esculpido, com valor de pelo menos 100 PO.

Alarme do Portal

Abjuração
Nível: Brd 2, Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Um portal interplanar
Duração: 2 horas/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Alarme do portal faz soar um alarme mental ou sonoro a cada vez que uma criatura de tamanho Miúdo ou maior atravessa o portal mágico selecionado. O conjurador decide no momento da conjuração se o *alarme do portal* será mental ou sonoro.

Alarme Mental: Um alarme mental alerta o conjurador (e apenas o conjurador) enquanto ele permanecer num raio de 1,5 km da área protegida e no mesmo plano. O conjurador sente um tremor mental suficiente para acordá-lo caso esteja dormindo, mas que não perturba a concentração (logo não interfere com a conjuração de magias). Uma magia de *silêncio* não afeta um alarme mental.

Alarme Sonoro: Um *alarme do portal* sonoro produz o som de um sino de mão, uma campainha ou qualquer outro som similar e repetitivo que possa ser ouvido claramente num raio de 18 m. O som atravessa portas fechadas e estende-se a outros planos. Ele pode ser ouvido fracamente num raio de 54 m e permanece durante 1 rodada. As criaturas no interior da área da magia *silêncio* não podem ouvi-lo, e se o próprio portal estiver na área afetada pela *silêncio*, o alarme não soará.

As criaturas etéreas e astrais acionam o *alarme do portal* se atravessarem o portal.

O conjurador pode determinar uma senha no momento em que a magia é conjurada, e essa senha pode ser descoberta com a magia *analisar portal*. Qualquer um que diga a senha antes de passar não ativará o alarme.

Componente Material: Um sino pequeno.

Alarme do Portal Aprimorado

Abjuração
Nível: Brd 4, Fet/Mag 4
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Um portal interplanar

Duração: 8 horas/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Idêntico à magia *alarme do portal*, com as seguintes adições:

- O conjurador pode designar que o alarme disparado pelo *alarme do portal aprimorado* seja mental, sonoro ou ambos.
- Se escolher um alarme mental, o conjurador recebe uma imagem mental de todas as criaturas que atravessaram o portal e em qual direção. A imagem mental fornece informações como se o conjurador estivesse a 3 m do portal.
- O conjurador pode permitir que outra criatura receba o alarme mental em seu lugar. Ele deve tocar a criatura, que pode realizar um teste de resistência de Vontade para anular o efeito, quando aplicável.

Foco: Uma bolsa pequena de couro contendo três sinos de cobre.

Analisar Portal

Adivinhação
Nível: Brd 3, Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 18 m
Área: Um quarto de círculo emanando do conjurador até o limite de alcance
Duração: Concentração, até 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Consulte o texto
Resistência à Magia: Não

O conjurador pode determinar se uma área contém um portal mágico. Se estudar a área durante 1 rodada, saberá o tamanho e a localização de qualquer portal existente. Ao descobrir um portal, é possível estudá-lo. Se descobrir mais de um portal, somente poderá estudar um de cada vez.

A cada rodada em que estudar um portal, o conjurador pode descobrir uma de suas propriedades, nesta ordem:

- Qualquer chave ou comando necessário para ativar o portal.
- Quaisquer circunstâncias especiais que governem a utilização do portal (como horários específicos em que ele pode ser ativado).
- Se o portal é de mão única ou dupla.
- Quaisquer das propriedades comuns descritas na seção Portais Mágicos do Capítulo 2.
- Finalmente, uma breve visão da área para onde o portal conduz. O conjurador pode observar esta área durante 1 rodada; o alcance da visão do conjurador é o alcance da magia. *Analisar portal* não permite que outras magias ou habilidades similares de adivinhação sejam utilizadas através do portal. Por exemplo, não é possível conjurar *detectar magia* ou *detectar o mal* para estudar a

área de destino do portal enquanto observa a área com *analisar portal*.

Para cada propriedade, o personagem deve realizar um teste de conjurador (1d20 + nível do conjurador) com CD 17. Se fracassar, poderá tentar novamente na próxima rodada.

Analisar portal possui uma habilidade limitada para revelar propriedades incomuns, como segue:

- **Portais Aleatórios:** A magia só revela que o portal é aleatório e se pode ser ativado imediatamente. Não revela quando o portal começa ou deixa de funcionar.
- **Portais Variáveis:** A magia só revela que o portal é variável. Se o conjurador estudar o destino do portal, a magia revela apenas o destino programado no momento.
- **Portais Exclusivos para Criaturas:** A magia revela esta propriedade. Se o conjurador estudar o destino do portal, a magia revela para onde o portal envia as criaturas. Para um portal que envia as criaturas a um local e seu equipamento a outro, a magia não revela para onde vai o equipamento.
- **Portais com Defeito:** A magia só revela que o portal está com defeito, mas não que tipo de efeito o defeito provoca.

Componentes Materiais: Uma lente de cristal e um espelho pequeno.

Câmara

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura etérea

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador pode criar uma prisão translúcida de pura energia cristalina em torno de um alvo no Plano Etéreo. O conjurador deve ser capaz de ver ou focalizar de alguma forma a criatura que deseja afetar.

O alvo afetado pela câmara não pode se deslocar, seja no Plano Etéreo ou em seus planos de limites coincidentes, enquanto a magia permanecer ativa, mas não é afetado de qualquer outra forma. O alvo não pode viajar para outro plano enquanto estiver no interior da câmara, o que inclui retornar ao Plano Material.

O alvo no interior da prisão cristalina não pode atacar ou ser atacado fisicamente e não é afetado pela maioria das magias ou habilidades sobrenaturais. Os ataques visuais e magias sônicas podem atravessar as paredes da prisão cristalina, mas o alvo destes ataques recebe +2 de bônus nos testes de resistência.

O alvo da câmara pode quebrar a prisão cristalina com um teste de Força (CD 10 + nível do conjurador). Uma magia de *desintegração* destruirá a câmara.

Esta magia só afeta o Plano Etéreo, portanto não tem

efeito sobre os planos que não sejam coexistentes com o Plano Etéreo e não afeta as criaturas no Plano Material.

Componente Material: Um pedaço de vidro translúcido.

Cápsula de Sombras

Ilusão (Sombra)

Nível: Brd 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Um círculo de 30 cm

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Não

Resistência à Magia: Não

O conjurador pode armazenar itens pequenos temporariamente ou utilizá-los permanentemente no Plano das Sombras. Esta magia abre um pequeno portal para o Plano das Sombras. Ele é invisível no Plano Material e surge como um pequeno disco no Plano das Sombras.

O conjurador pode alcançar o Plano das Sombras através do portal criado pela *cápsula de sombras*, mas somente objetos pequenos e inorgânicos podem atravessá-lo completamente.

O conjurador pode recuperar os objetos pequenos armazenados no portal enquanto a magia permanecer ativa ou conjurando outra *cápsula de sombras* posteriormente. A *cápsula de sombras* permanece estacionária no ponto onde foi criada. Os itens colocados na *cápsula* podem ser retirados pelos nativos do Plano das Sombras, e são lentamente deslocados pela característica morfológica desse plano. Existe uma chance de 10% por dia de que os objetos colocados no Plano das Sombras através de *cápsula de sombras* desapareçam (quer sejam apanhados ou movidos). Depois de dez dias, os objetos estarão perdidos.

A magia não pode ser conjurada no próprio Plano das Sombras, somente em planos coexistentes.

Confundir Portal

Transmutação

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Um portal interplanar

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum (para o portal); Vontade anula (para usuários)

Resistência à Magia: Não

O conjurador pode tornar o destino de um portal interplanar aleatório enquanto esta magia permanecer ativa. Qualquer criatura que atravessar o portal, em qualquer sentido, será enviada para um destino aleatório, em vez do destino normal, a menos que obtenha sucesso num teste de resistência de Vontade. Todos os que fracassarem no teste irão para o mesmo destino, no mesmo plano.

Componente Material: Um espelho trincado.

Corpo Elemental

Transmutação [consulte o texto]

Nível: Fet/Mag 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

O conjurador pode transformar seu corpo em um tipo particular de substância elemental. Ele e suas posses assumem as características deste elemento, embora com o mesmo tamanho e forma geral de sua aparência normal.

O conjurador adquire as seguintes habilidades ao usar *corpo elemental*:

- Ele recebe os benefícios da magia *harmonizar forma* em relação ao elemento apropriado. Se o conjurador escolher um corpo de água, por exemplo, poderá respirar normalmente em planos com predomínio da água.
- Ele se torna imune a venenos, sono, paralisia e atordoamento, e não pode ser flanqueado ou afetado por sucessos decisivos. Ele adquire visão no escuro com alcance de 18 m.
- Seu tipo de criatura permanece inalterado, e por isso o conjurador não é afetado por magias que visam somente elementais.

Além disso, o conjurador adquire as seguintes habilidades extraordinárias, de acordo com o tipo de *corpo elemental* escolhido:

Ar: Vão com seu deslocamento normal (capacidade de manobra perfeita), maestria do ar (criaturas aladas sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra o conjurador).

Terra: Maestria da terra (o conjurador recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando ele e seu inimigo estão em contato com o solo), empurrar (o conjurador pode iniciar a manobra Encontrao sem provocar um ataque de oportunidade), +3 de bônus de armadura natural na CA.

Fogo: Imunidade a fogo, combustão (os alvos atingidos em combate corporal e que o atacam com armas naturais devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou pegarão fogo; a CD do teste de resistência equivale à CD de um elemental do fogo do mesmo tamanho).

Água: Natação com deslocamento normal, maestria da água (o conjurador recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano se ele e seu oponente estiverem na água), dilúvio (o conjurador pode utilizar sua forma elemental para apagar chamas mundanas e dissipar qualquer chama mágica que tocar, como *dissipar magia* com seu nível de conjurador).

A magia *corpo elemental* tem o descritor do elemento que o conjurador escolher. Portanto, se o conjurador escolher um corpo de fogo, *corpo elemental* será uma magia do fogo.

Componente Material: Um pouco do elemento em questão, mas de um plano diferente do local onde a magia é conjurada.

Evanescimento Sombrio

Ilusão (Sombra)

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal e toque

Alvo: O conjurador e até 1 criatura tocada/nível

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador abre um portal para o Plano das Sombras, permitindo que ele e as criaturas tocadas entrem nessa região. Ao contrário da magia *andar nas sombras*, isso não lhe confere a habilidade de abrir outro portal semelhante automaticamente, por isso a magia é geralmente utilizada como um esconderijo temporário ou uma forma de acesso ao Plano das Sombras.

O portal continua aberto enquanto a magia permanecer ativa e outras criaturas podem atravessá-lo em qualquer direção se obtiverem sucesso num teste de resistência de Vontade. O portal é invisível no Plano Material e surge como uma fenda branca no Plano das Sombras.

Assim como *andar nas sombras*, o conjurador deve estar numa área bastante escura para conjurar *evanescimento sombrio*. A magia só pode ser conjurada em um plano coexistente com o Plano das Sombras e não pode ser conjurada no próprio Plano das Sombras.

Farol do Portal

Transmutação

Nível: Clr 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Um portal interplanar

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador pode alterar um portal mágico para que ele envie um sinal mental a até seis criaturas, incluindo o próprio conjurador. Estes indivíduos devem ser conhecidos pelo conjurador, mas não precisam estar presentes quando a magia é conjurada. Uma vez que o conjurador ativar *farol do portal*, essas criaturas sempre saberão a direção e a distância deste portal.

Se uma criatura se deslocar para outro plano (exceto os dois conectados pelo portal), a magia se encerra para ela, mas continua intacta para os demais. O conjurador pode ter qualquer quantidade de *faróis do portal* sintonizados sem prejudicar outras ações ou habilidades.

Fulminar Sombras

Evocação

Nível: Clr 4, Drd 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Alvo: Dispersão com 6 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia é particularmente efetiva contra criaturas nativas do Plano das Sombras ou que utilizam sombras em magias ou habilidades similares a magia. Ela limpa a área da magia de quaisquer portais ou pontos fracos entre o Plano das Sombras e outros planos, e impede o acesso a magias baseadas em sombras. Ela surge como um raio de luz percorrendo a área afetada.

Os nativos do Plano das Sombras na área de *fulminar sombras* serão atordoados durante 3d6 minutos se fracassarem num teste de resistência de Fortitude. Os nativos das sombras que também sejam mortos-vivos ou vulneráveis à luz sofrem 2d10 pontos de dano adicionais se fracassarem em um segundo teste de resistência de Fortitude. As criaturas que fracassarem em qualquer dos testes de resistência não podem utilizar magias e habilidades similares ou sobrenaturais para abrir portais para o Plano das Sombras durante 3d6 minutos.

Fulminar sombras sela todos os portais e aberturas para o Plano das Sombras, e quaisquer pontos fracos são fortalecidos. As criaturas do outro lado de um portal não são afetadas.

Componente Material: Um punhado de terra de cemitério, que deve ser comprimido e arremessado.

Harmonizar Forma

Transmutação

Nível: Clr 3, Drd 3, Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Área: Uma ou mais criaturas vivas tocadas

Duração: 2 horas/nível (consulte o texto)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia permite que o conjurador sintonize a criatura afetada ao plano onde estiver no momento, neutralizando os efeitos naturais, prejudiciais e negativos deste plano. As criaturas afetadas adquirem as proteções indicadas na magia *prevenir efeitos planares*.

Componente Material: Um pouco de terra ou uma pedra de seu plano natal.

Manifestar

Transmutação

Nível: Clr 4, Fet/Mag 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador pode obrigar uma criatura de um plano coexistente ou de limites coincidentes, juntamente com seu equipamento, a surgir subitamente em seu plano de existência. Por exemplo, a magia *manifestar* permite que o conjurador obrigue um alvo do Plano Etéreo a surgir repentinamente no Plano Material e vice-versa. Esta magia não concede a habilidade de detectar as criaturas presentes nos planos de limites coincidentes.

Enquanto a magia permanecer ativa, o alvo conserva todas as suas habilidades, exceto pelas que lhe permitem ingressar em outros planos. Por exemplo, um fantasma trazido do Plano Etéreo conservaria sua natureza incorpórea, mas um mago utilizando *passo etéreo* poderia ser atacado normalmente. Quando a duração da magia terminar, o alvo retorna ao plano em que estava antes de ser atingido pela magia, mesmo se tiver se deslocado além do alcance de *manifestar*.

Manifestar em Massa

Transmutação

Nível: Clr 6, Fet/Mag 8

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Emissão com 7,5 m de raio centralizada em um ponto do espaço

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Todas as criaturas e objetos livres em planos coexistentes ou de limites coincidentes na área de *manifestar em massa* são trazidos instantaneamente ao plano do conjurador.

Enquanto a magia permanecer ativa, os alvos conservam todas as suas habilidades, exceto pelas que lhes permitem ingressar em outros planos. Quando a duração de *manifestar em massa* terminar, as criaturas e objetos retornam a seu local de origem, mesmo se já deixaram a área da magia.

Componente Material: Um punhado de poeira de cobre, lançado ao ar.

Mensagem Interplanar

Evocação [Dependente de Idioma]

Nível: Clr 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Consulte o texto

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada (consulte o texto)

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfico)

Resistência à Magia: Sim (benéfico)

Esta magia permite que o conjurador envie uma mensagem limitada (25 palavras ou menos) para seu alvo, que pode estar em outro plano no momento em que a mensagem é recebida. Essa magia geralmente é utilizada como precaução de segurança para alertar um amigo de que o conjurador caiu numa armadilha ou plano do qual não consegue escapar sem ajuda. Também pode ser utilizada para outras finalidades, como sinalizar que tudo está bem e

que os demais podem se juntar ao conjurador em sua viagem planar.

Conjurar a magia exige uma ação parcial, durante a qual o conjurador toca a criatura com quem deseja comunicar-se. Esta criatura deve ser capaz de compreender seu idioma (caso contrário, quando a magia for ativada, a criatura saberá que o conjurador enviou a mensagem, mas não terá idéia do que significa). A qualquer momento posterior, o conjurador pode enviar uma mensagem interplanar curta para esta criatura.

A *mensagem interplanar* entra na mente do alvo, quer ele esteja acordado ou dormindo, e o alvo estará ciente de que a mensagem foi entregue. Se a mensagem chegar quando o alvo estiver dormindo, pode tomar a forma de um sonho vivido do qual o alvo se lembra perfeitamente ao acordar.

Essa magia não obriga ou força a criatura visada a agir. O alvo não pode responder para revelar seus planos ou intenções. A mensagem alcança o alvo através do Plano Astral, por isso não pode alcançar planos separados do Plano Astral (que não sejam coexistentes ou de limites coincidentes com ele).

A criatura designada para receber a *mensagem interplanar* irradia uma leve aura mágica. A magia pode ser conjurada em uma criatura que não esteja disposta a recebê-la, e nesse caso um sucesso num teste de resistência de Vontade anula a magia.

Montaria Etérea

Conjuração (Criação)

Nível: Brd 4, Fet/Mag 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: 0 m

Efeito: Uma montaria quase-real, mais uma montaria adicional/2 níveis

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

No Plano Etéreo, o conjurador pode criar uma ou mais montarias semi-reais, feitas da protomateria do plano. Estas montarias só aceitam o conjurador e os alvos designados como cavaleiros. As montarias podem surgir como cavalos ou qualquer outra montaria comum, mas têm uma natureza enevoada, quase translúcida, e suas cores percorrem todo o espectro ao longo do tempo.

Essas montarias têm CA 18 (-1 tamanho, +4 armadura natural, +5 Destreza), e 10 pontos de vida + 1 PV por nível do conjurador. Elas não lutam e não possuem ataques. Se for reduzida a 0 PV, uma *montaria etérea* se dissolve na névoa imaterial de onde veio.

Uma montaria etérea tem deslocamento de 72 m no Plano Etéreo e pode transportar o peso de seu cavaleiro mais 5 kg por nível. O conjurador só pode conjurar esta magia no Plano Etéreo e a montaria etérea jamais abandona este local.

Se o Mestre utiliza o Etéreo Profundo em sua cosmologia, o tempo necessário para alcançar um destino é reduzido pela metade quando se utiliza uma montaria etérea.

Movimento do Xorn

Alteração

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível ou veja adiante

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfico)

Resistência à Magia: Sim (benéfico)

O alvo desta magia pode se deslocar através de matéria sólida natural, como terra e pedra, como faz um xorn, escavando através da terra, mas sem deixar um túnel ou sinal de passagem. O alvo não pode atravessar pedras, tijolos ou metais trabalhados. Se a magia *mover terra* for conjurada em uma área contendo uma criatura sob efeito de *movimento do xorn*, ela será arremessada a 9 m e ficará atordoada durante 1 rodada (um teste de resistência de Fortitude anula o atordoamento).

O alvo de *movimento do xorn* é capaz de respirar normalmente enquanto estiver enterrado na terra ou rocha natural.

A duração da magia *movimento do xorn* será 1 rodada/nível, no mínimo. Se o alvo não emergir em um volume significativo de espaço aberto (grande o suficiente para contê-lo confortavelmente) enquanto a magia permanecer ativa, ela continuará atuando até que o alvo atinja uma área adequada. Dessa forma, personagens que se encontrarem nas profundezas do Plano Elemental da Terra podem chegar a um local seguro.

Foco: Uma escama da pele de um xorn.

Prevenir Efeitos Planares

Abjuração

Nível: Clr 2, Drd 2, Fet/Mag 3

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 6 m

Área: Uma criatura/nível em uma explosão com raio de 6 m centralizada no conjurador

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O conjurador adquire alívio temporário dos efeitos naturais de um determinado plano. Estes efeitos incluem temperaturas extremas, falta de ar, gases venenosos, emanções de energia positiva ou negativa, ou outros aspectos do próprio plano.

Prevenir efeitos planares neutraliza 3d10 pontos de dano infligidos por qualquer plano com a característica predominância do fogo. *Prevenir efeitos planares* permite que um personagem respire na água em um plano com predominância da água, e torna-o imune a asfixia em um plano com predominância da terra. Um personagem afetado por *prevenir efeitos planares* não será cegado pela energia de um plano com grande predominância positiva e deixa de ganhar os PVs temporários automaticamente quando eles igualam

seu total regular de pontos de vida. Os planos com predomínio negativo não infligem dano ou concedem níveis negativos aos personagens afetados por *prevenir efeitos planares*.

Além disso, *prevenir efeitos planares* também neutraliza alguns efeitos específicos de certos planos. Na cosmologia de D&D, *prevenir efeitos planares* anula o efeito ensurdecedor de Pandemônio e o dano de frio da camada Cânia dos Nove Infernos. O conjurador pode adicionar proteções extras nas cosmologias que o Mestre criar. Por exemplo, se o conjurador tiver um Plano Elemental do Frio, *prevenir efeitos planares* protegerá os alvos contra o dano de frio sofrido pelas criaturas que entrarem no plano.

Os efeitos de características de gravidade, tendência e magia não são neutralizados por *prevenir efeitos planares*, nem a característica especial de aprisionamento possuída por alguns planos (Elísio e Hades na cosmologia de D&D).

A magia não protege contra criaturas, nativas ou não, nem protege contra magias, habilidades especiais ou formações extremas ou anti-naturais no plano. A magia permite que o conjurador sobreviva no Plano Elemental da Terra, mas não o protegerá se o conjurador entrar num bolção de magma neste plano.

Proteção Contra Energia Positiva

Abjuração

Nível: Clr 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfico)

Resistência à Magia: Sim

A criatura protegida por esta magia adquire proteção parcial contra os efeitos da energia positiva, incluindo regeneração e cura mágica. Ela pode ser conjurada sobre mortos-vivos para oferecer proteção adicional contra a habilidade de expulsão dos clérigos.

A magia *proteção contra energia positiva* utiliza a energia negativa para contrabalançar os efeitos da energia positiva. A cada vez que a criatura protegida for atingida por um efeito de energia positiva, ela deve realizar um teste especial (1d20 + nível do conjurador contra CD 11 + DV do gerador do efeito). Por exemplo, se um clérigo de 8º nível estivesse tentando expulsar um fantasma com *proteção contra energia positiva*, a CD para o teste seria 19.

Se a criatura protegida obtiver sucesso, as energias positiva e negativa cancelam-se mutuamente com uma esfera de escuridão irritante e uma trovoadas. A magia ou efeito não funciona e se a fonte do efeito de energia positiva estiver tocando a criatura protegida, ela sofre 2d6 pontos de dano. Se a criatura protegida fracassar no teste, o efeito de energia positiva a afetará normalmente.

Esta magia pode ser conjurada sobre mortos-vivos, efetivamente concedendo-lhes uma chance melhor de evitar os efeitos da habilidade de expulsão de um clérigo Bom.

Primeiramente, determine quantas criaturas seriam expulsas. Todas as criaturas potencialmente afetadas devem realizar o teste especial para evitar o efeito.

Esta magia oferece proteção contra o efeito cegante do Plano da Energia Positiva, e as criaturas protegidas não adquirem pontos de vida temporários enquanto permanecerem no local.

Rajada de Éter

Abjuração

Nível: Clr 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 7,5 m + 1,5 m/2 níveis

Área: Emissão esférica com 7,5 m + 1,5 m/2 níveis centralizada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Ao conjurar esta magia, personagem detona um pequeno ciclone de éter no Plano Etéreo, centralizado nele. As criaturas do Plano Material não são afetadas pela rajada (incluindo o próprio conjurador, se estiver lá). Entretanto, todos os que estiverem dentro da área afetada no Plano Etéreo são atingidos pelo ciclone. O ciclone tem a mesma duração da magia e qualquer alvo que ingressar nesta área do Plano Astral será afetado por seus ventos de energia e possivelmente arrastados.

Se o conjurador conjurar a *rajada de éter* enquanto estiver no Plano Etéreo, ele também será afetado pela magia. Os mortos-vivos não são afetados, nem os objetos etéreos muito grandes. Os objetos livres com peso de 25 kg ou menos são arremessados pelo Plano Etéreo.

Componente Material: O dente de uma criatura que usa o Plano Etéreo, como um cão teleportador ou um saqueador etéreo, ou a garra de uma aranha interplanar.

Reviver Extra-Planares

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 6

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Toque

Alvo: Extra-planar falecido tocado

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum (consulte o texto)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O conjurador restaura a vida de um extra-planar morto, idêntico à magia *reviver os mortos*. Ele pode restaurar a vida de qualquer criatura do tipo extra-planar que tenha a mesma quantidade de Dados de Vida que seus níveis de personagem ou menos. A criatura pode ter perecido há qualquer período de tempo.

Componentes Materiais: Um pouco de terra, água, ou outro material natural não processado do plano natal do extra-planar, e um diamante com valor mínimo de 500 PO.

Segurança

Abjuração

Nível: Clr 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal ou toque

Alvo: O conjurador ou criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Não ou Sim (benéfica)

O alvo desta magia pode encontrar o caminho mais curto e direto até um local seguro, definido como um local onde o indivíduo não sofra qualquer dano imediato do meio ambiente e nenhum dano direto seja iminente. Ela não fornece ao receptor os meios de locomover-se nessa direção.

A magia *segurança* indica a distância mais curta para sair de uma nuvem venenosa, ou em que direção o alvo deve cavar para atingir a superfície se estiver enterrada. Ela não funciona contra a magia *labirinto*, pois essa magia não causa dano físico. Também não proporciona conhecimento ou proteção contra as criaturas que habitem estes locais seguros.

Na cosmologia de D&D, *segurança* tem os seguintes efeitos em planos específicos:

Plano das Sombras: A rota mais curta para sair das terras escuras.

Plano Elemental do Ar: O abrigo à prova de vento mais próximo ou a rota mais curta para sair de um banco de fumaça.

Plano Elemental da Terra: O bolsão de ar ou caverna aberta mais próxima.

Plano Elemental do Fogo: A rota mais curta para sair de bolões de magma ou outros locais excepcionalmente quentes.

Plano da Energia Negativa: A área de calmaria com a característica de pequeno predomínio negativo mais próxima.

Plano da Energia Positiva: A área limítrofe com a característica de pequeno predomínio positivo mais próxima.

Limbo: A área estável mais próxima.

Pandemônio: O abrigo contra tempestade mais próximo.

Canceri: A rota mais curta para sair de uma tempestade de areia em Minetis.

Geena: O terraço plano mais próximo ou o abrigo contra neve ácida mais próximo em Mungoth.

Nove Infernos: O abrigo mais próximo contra bolas de fogo em Avernus, deslizamento de terra em Malebólgia ou frio em Cânia.

Aqueronte: O abrigo mais próximo contra as tempestades de lâminas em Ocântus.

Em planos criados pelo Mestre, *segurança* pode fornecer outras informações.

Esta magia é utilizada principalmente em ambientes hostis, como os Planos Interiores, para localizar o bolsão de espaço habitável mais próximo.

Se a magia *viagem planar* for conjurada logo após *segurança*, a *viagem planar* enviará o conjurador a um local de

relativa segurança neste plano. Por exemplo, no Plano Elemental da Água, o conjurador é enviado a um bolsão de ar, e no Plano Elemental do Fogo, a um local mais frio.

Selar Portal

Abjuração

Nível: Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Um portal interplanar ou criado pela magia *portal*

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador pode selar permanentemente um portal interplanar. Ao ser conjurada sobre um portal, esta magia impede qualquer forma de ativação, embora possa ser neutralizada por *dissipar magia*. A magia *arrombar* não funciona em um portal selado, mas um *carrilhão da abertura* dissipa a magia *selar portal* lançada por um conjurador de 15º nível ou inferior. Além disso, a habilidade de abrir portais da classe de prestígio *arrombador de portais* pode forçar a abertura de um portal selado, mas se falhar na primeira tentativa, o *arrombador de portais* não poderá tentar novamente.

Uma vez que o portal seja aberto, *selar portal* não será ativada novamente e deve ser conjurada de novo.

Componente Material: Uma barra de prata no valor de 50 PO.

Turbilhão da Realidade

Evocação

Nível: Fet/Mag 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: Emanação com 1,5 m de raio, centralizada em um ponto do espaço, e explosão com 3 m raio/nível centralizada no mesmo ponto

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula, Reflexos anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador rasga um buraco temporário na própria realidade, que absorve quaisquer materiais livres e criaturas vivas, enviando-as para um plano aleatório (consulte a caixa de texto). Tudo o que é absorvido pelo turbilhão da realidade cairá no mesmo plano.

O *turbilhão da realidade* tem uma área de efeito primária e outra secundária. A área primária é o próprio buraco: uma esfera com 1,5 m de raio por nível do conjurador. Dentro desta área, todos os objetos livres com 50 kg ou menos são absorvidos pelo turbilhão, assim como todos os indivíduos que fracassarem num teste de resistência de Vontade.

A abertura também cria um turbilhão de vento em direção ao centro do efeito. Todos os objetos livres com 25 kg ou menos em 3 m de raio por nível do conjurador são arrastados para o centro do efeito primário do *turbilhão da*

realidade. Os indivíduos dentro da área de efeito secundária devem realizar um teste de resistência de Reflexos. Se fracassarem, serão sugados para a área central e devem realizar um teste de resistência de Vontade para não serem tragados pelo turbilhão.

Os indivíduos que obtiverem sucesso em qualquer dos testes de resistência podem se deslocar e atacar normalmente, mas precisam realizar testes de resistência adicionais a cada rodada em que permanecerem dentro das áreas de efeito primária e secundária.

Um turbilhão da realidade é um portal de mão única, por isso nada jamais emerge da abertura criada pela magia.

Componente Material: Uma roda dourada com pelo menos 2,5 cm de diâmetro.

Zona da Revelação

Adivinhação

Nível: Clr 3, Fet/Mag 4

Componentes: V, G, FD/M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Emissão com 1,5 m de raio/nível

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Todas as criaturas e objetos na área da *zona da revelação* tornam-se visíveis. Isso inclui as criaturas invisíveis e as que se encontram em planos coexistentes, como o Plano Etéreo e o Plano das Sombras. Os nativos destes planos não perdem suas habilidades, mas simplesmente tornam-se visíveis.

A *zona da revelação* neutraliza, mas não dissipa, *invisibilidade*, *forma etérea* e outras magias. Assim que um objeto ou criatura que estava invisível deixar a área afetada, ela se torna invisível novamente.

Componente Material Arcano: Um punhado de poeira das roupas de um morto-vivo.

Zona de Trégua

Abjuração

Nível: Clr 3, Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 2 rodadas

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: 0,9 m3/nível

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador cria uma região temporariamente à prova de intervenção extra-planar. Isso inclui magias e habilidades similares que utilizam outros planos, incluindo *porta dimensional*, *teletransporte*, *viagem planar*, e viagens através do Plano Astral, do Plano Etéreo e do Plano das Sombras.

As magias de invocação e convocação não funcionam dentro da *zona de trégua*, mas as criaturas invocadas e

convocadas fora da *zona de trégua* podem ser enviadas ao seu interior.

As magias *portal* e similares não podem ser conjuradas na *zona de trégua*, mas os portais existentes não são afetados. As criaturas nos planos coexistentes ou de limites coincidentes devem recuar para os limites da *zona de trégua* e não podem entrar na área correspondente no plano coexistente ou de limites coincidentes.

Componente Material: Uma pequena quantidade de sangue de um gorgon.

Destinos Planares Aleatórios

Magias como *rajada prismática* e *turbilhão da realidade*, e itens como um *amuleto dos planos* ou um *cajado do poder* podem enviar um indivíduo a um plano aleatório. A lista de planos disponíveis varia de acordo com a cosmologia que o Mestre escolher. A seguir, apresentamos um exemplo de acordo com a cosmologia de D&D.

Os planos Transitórios, como o Plano Etéreo, o Plano Astral e o Plano das Sombras, não devem ser considerados como destinos aleatórios.

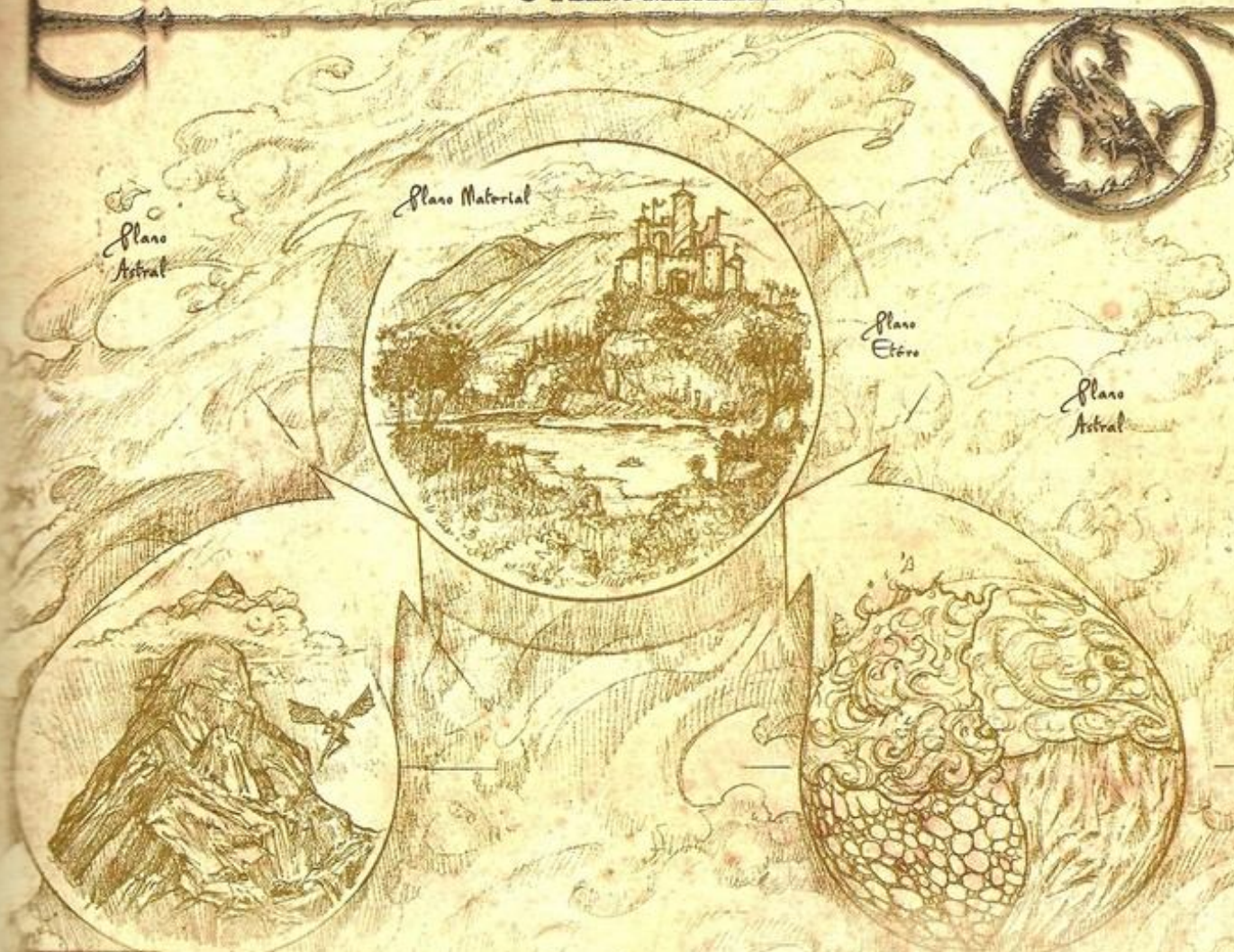
TABELA 3-7: DESTINOS PLANARES ALEATÓRIOS

1d%	Plano
01-05	Domínios Heróicos de Ysgard
06-10	Caos Eternamente Mutável do Limbo
11-15	Profundezas Ecoantes de Pandemônio
16-20	Camadas Infinitas do Abismo
21-25	Profundezas Tártaras de Carceri
26-30	Desertos Cinzentos de Hades
31-35	Eternidade Gélida da Geena
36-40	Nove Infernos de Baator
41-45	Campo de Batalha Infernal do Aqueronte
46-50	Nirvana Tecnológico de Mecânos
51-55	Reinos Pacíficos da Arcádia
56-60	Sete Paraísos Escalonados de Celéstia
61-65	Paraísos Gêmeos de Bitopia
66-70	Abençoados Campos do Elísio
71-75	Floresta das Terras Selvagens
76-80	Clareiras Olímpicas de Arbórea
81-89	Domínio Concordante das Terras Exteriores
90-91	Plano Elemental
92-93	Plano Elemental
94-95	Plano Elemental
96-97	Plano Elemental
98	Plano da Energia Positiva
99	Plano da Energia Negativa
00	Semiplano à escolha do Mestre

A camada e a localização exata em cada plano ficam a critério do Mestre. O transporte a um plano aleatório não garante a sobrevivência, e os indivíduos que se arriscam a enfrentar estes efeitos devem estar conscientes dos perigos.

Se um indivíduo estiver em outro lugar diferente do Plano Material quando mudar de plano aleatoriamente, simplesmente troque o plano atual do personagem pelo Plano Material na tabela. Assim, um cajado de poder que seja quebrado no Plano Elemental do Fogo pode enviar seu portador ao Plano Material se o resultado da jogada for 91.

Ilustração de A. Sueti



O Plano Material é a base de sua campanha. É a localização "normal" em sua cosmologia, provavelmente onde os personagens começaram suas carreiras como aventureiros. É o espelho que reflete o restante da cosmologia e provavelmente o centro do universo.

CARACTERÍSTICAS DO PLANO MATERIAL

O Plano Material utiliza as regras dos livros básicos de D&D; é um mundo de fantasia tradicional onde as leis básicas da física funcionam da forma como os jogadores esperam. Um Plano Material típico tem as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Normal. Na verdade, todos os demais planos ajustam seu tempo pelo Plano Material.
- **Tamanho:** Infinito.
- **Morfologia:** Alterável.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.** Entretanto, locais específicos podem ter predomínio de um elemento ou energia.
- **Tendência:** Neutro [suave].
- **Magia:** Normal.

O Mestre pode alterar as características acima para se adequarem a sua cosmologia, mas este é o padrão. Além disso, o

Plano Material geralmente possui características particulares por representar o coração do seu multiverso.

Todos os demais planos tendem a confluir para o Plano Material. Ele é composto das mesmas substâncias básicas disponíveis nos Planos Interiores e onde os grandes poderes dos Planos Exteriores conquistam sua força e seus adoradores. O Plano Material geralmente conecta-se ao Plano Astral, ao Plano Etéreo e ao Plano das Sombras, e seus nativos geralmente são extremamente interessados em visitas a outros planos.

O Plano Material costuma ser diversificado em suas culturas, climas e habitantes — muito mais do que qualquer outro plano. Praticamente qualquer coisa pode ser encontrada em algum lugar do Plano Material. Ele exibe uma grande diversidade, pois está conectado a vários outros planos, e uma grande variedade de criaturas habita o local.

Mas, embora seja normal, o lar não precisa ser tedioso. Seguem-se algumas formas de alterar o Plano Material para torná-lo mais personalizado.

Formas Alternativas: Um Plano Material pode ter uma grande variedade de formas e tamanhos: um globo flutuando no espaço, uma longa faixa, uma extensão achatada ou um disco apoiado nas costas de uma tartaruga gigante. Geralmente um Plano Material situa-se em um planeta esférico; este é o aspecto mais familiar para a maioria dos jogadores.

Embora geralmente seja infinito ou pelo menos incrivelmente grande e auto-contido, um Plano Material pode ser finito, como um disco situado em um Plano Elemental.

Nativos: O Plano Material é o lar da maior parte das criaturas conhecidas da cosmologia de D&D, incluindo dragões, animais, mortos-vivos e naturalmente as raças dos personagens dos jogadores. Todos os tipos de criaturas, exceto os extra-planares e os elementais, consideram o Plano Material como seu plano natal.

Quando os nativos do Plano Material se deslocam para outro plano, mantêm seu tipo natural, mas são considerados criaturas extra-planares para os propósitos de efeito das magias. Isso significa que podem ser enviados de volta ao Plano Material por *expulsão* ou *banimento*, ou afetados por magias como *proteção* ou *círculo mágico* se foram lançados ou invocados ao plano.

Conexões Com Outros Planos: O número de portas, portais, fronteiras e outras interações entre o Plano Material e outros planos depende da vontade do Mestre. Algumas possibilidades incluem:

Sem Ligações: Não existem conexões com outros planos. Não existe Plano Astral, Plano Etéreo ou Plano das Sombras. Esta é a opção mais radical, pois remove do jogo muitas magias e áreas potenciais de aventura.

Conexões Secretas: As ligações existem, mas as magias para utilizá-las ainda não foram descobertas. As magias descritas no Capítulo 3 ainda não foram criadas no Plano Material e devem ser pesquisadas e desenvolvidas.

Conexões Geradas por Magia: Magias, habilidades similares e itens mágicos que forjam elos entre planos ou permitem que as criaturas desloquem-se entre os planos funcionam normalmente no Plano Material.

Vórtices Elementais: O Plano Material tem pontos fracos em áreas que possuem afinidade com algum tipo elementar específico. Por exemplo, vórtices para o Plano Elemental do Fogo podem ser encontrados em vulcões, e vórtices para o Plano Elemental da Água podem ser encontrados no fundo do oceano. O Plano Elemental da Terra pode se conectar às profundezas do subterrâneo e o Plano Elemental do Ar pode ser acessado dos picos mais altos e ventosos.

Portais Permanentes: O Plano Material é conectado fisicamente com locais específicos nos Planos Interiores e Exteriores. Consulte a seção Portais Mágicos no Capítulo 2 para obter uma explicação sobre o funcionamento desses portais.

Planos Transitórios: O Plano Material é coexistente com seu Plano Etéreo, possui limites coincidentes com o Plano Astral, e dá acesso limitado, baseado em magia, ao Plano das Sombras.

SOBREVIVENDO NO PLANO MATERIAL

Embora diversos locais do Plano Material (vulcões, as profundezas do oceano) sejam extremamente perigosas para a vida nativa, o ambiente geral do Plano Material é hospitaleiro. Os nativos, extra-planares e elementais não sofrem dano causados pelo plano.

Muitos extra-planares dos Planos Exteriores costumam se sentir desconfortáveis no Plano Material, pois este não possui as características de tendência a que estão acostumados. Os extra-planares e elementais dos Planos Interiores costumam ficar igualmente desconfortáveis, pois as características de domínio de elementos e energia de seus lares também não estão disponíveis.

ENCONTROS NO PLANO MATERIAL

As criaturas e os desafios do Plano Material variam bruscamente de local para local, e qualquer criatura do *Livro dos Monstros* pode ser encontrada em algum lugar deste plano. Consulte a seção Encontros em Áreas Selvagens no *Livro do Mestre* para obter os métodos de criação de tabelas de encontros para o Plano Material.

EXTRA-PLANARES E

ELEMENTAIS NO PLANO MATERIAL

Os extra-planares e elementais só podem ingressar no Plano Material de maneiras específicas. Mesmo os extra-planares e elementais que possuem magias e habilidades similares a magia para entrar no Plano Astral, no Plano Etéreo ou no Plano das Sombras não podem adentrar o Plano Material senão sob circunstâncias específicas. Este é um dos motivos pelo qual o Plano Material ainda não está superpovoado por demônios.

Uma grande variedade de magias, itens mágicos e habilidades similares a magia invocam ou convocam extra-planares e elementais ao Plano Material. Estas magias normalmente forçam a criatura conjurada a realizar tarefas para o conjurador. Os extra-planares e elementais mais inteligentes se revoltam contra essa servidão e frequentemente tentam contestar seus mestres quando não apreciam suas tarefas. Além disso, essas magias tendem a manter os extra-planares e elementais no Plano Material durante um período limitado; eles retornam automaticamente ao final da duração da magia.

Os extra-Planares e elementais podem ingressar no Plano Material através de portais permanentes em seus planos. Contudo, diversos guardiões do Plano Material vigiam os portais ou simplesmente tentam selá-los para impedir essas incursões.

Além disso, os elementais podem atravessar os vórtices naturais em certas áreas do Plano Material, que são semelhantes aos seus planos natais, embora geralmente não se afastem muito dos climas mais agradáveis (para eles).

Alguns extra-planares têm a habilidade de possuir os corpos de criaturas do Plano Material e para utilizá-los como hospedeiros, de forma similar à magia *recipiente arcano*, com a exceção de que o extra-planar não precisa de um receptáculo. Esses extra-planares já devem estar no Plano Material para utilizar esta habilidade.

OERTH: O PLANO MATERIAL PRIMÁRIO

DA COSMOLOGIA DE D&D

Oerth, o Plano Material primário da cosmologia de D&D, consiste de corpos esféricos auto-contidos flutuando no espaço. Oerth tem todas as características e conexões de um Plano Material. Ela se conecta ao Plano Astral, ao Plano Etéreo e ao Plano das Sombras, e os viajantes de Oerth podem alcançar os Planos Interiores e Exteriores através do Plano Astral.

A cosmologia de Oerth é representada nos diagramas planares apresentados no Capítulo 1. Uma esfera contendo os seis Planos Interiores circunda Oerth, que também se conecta ao Plano Astral, e através dele à Grande Roda dos dezessete Planos Exteriores. Cada um dos seis Planos Interiores não se conecta aos demais, mas cada Plano Exterior conecta-se aos seus vizinhos. Se você souber onde procurar, pode encontrar o caminho para toda a Grande Roda, indo desde Celéstia até o Abismo e voltando.

Além disso, existem incontáveis semiplanos menores que se conectam a Oerth. Muitos deles foram criados por divindades ou magos poderosos como esconderijos para suas riquezas, locais de retiro do ambiente mundano ou prisões para inimigos particularmente desagradáveis.

Oerth não possui conexões conhecidas com Planos Materiais alternativos (como Faerûn, veja adiante). Estes planos podem existir intermitentemente se o Mestre deseja que os personagens de sua campanha os visitem.

Embora Oerth não tenha características de elementos ou energias, alguns locais especiais do planeta apresentam bolsões com características elementais. Estas áreas geralmente se localizam nos arredores de portais ou vórtices para os Planos Elementais.

PLANOS MATERIAIS ALTERNATIVOS

Se desejar, o Mestre pode introduzir Planos Materiais alternativos em sua campanha. Estes planos alternativos teriam suas próprias cosmologias, paisagens e habitantes exclusivos, que podem ser semelhantes ou completamente diversos do Plano Material original. Não é necessário que existam Planos Materiais alternativos em sua cosmologia e seu universo pode sobreviver muito bem sem eles.

Um Plano Material alternativo tende a compartilhar as mesmas características de tempo, gravidade, tamanho, forma e morfologia que o Plano Material original. Além disso, as características de elementos, energias e tendência são semelhantes (isso se o Plano Material possuir alguma delas). Modificar estas características básicas transforma os Planos Materiais alternativos em simples Planos Interiores ou Exteriores.

Um Plano Material alternativo tem seus próprios Planos Transitórios. Entretanto, ele pode compartilhar semiplanos ou o Plano das Sombras com outros Planos Materiais.

TIPOS DE

PLANOS MATERIAIS ALTERNATIVOS

Seguem-se algumas formas de criar um Plano Material alternativo que realmente contraste com o local conhecido e habitado pela maioria dos personagens.

Diferentes Níveis de Magia: Uma variável que o Mestre pode alterar livremente é o nível de magia disponível no Plano Material. Se conceder ao Plano Material alternativo a característica de magia selvagem, morta ou ativada, o mundo será completamente transformado. Um Plano Material alternativo com magia selvagem seria perigoso e seus conjuradores podem ser considerados perigosos para si mesmos e para os demais. Um Plano Material alternativo com magia morta impediria qualquer magia e habilidade similar, embora possa haver "bolsões" de magia normal onde elas possam ser conjuradas (e onde provavelmente os PJs tentarão se estabelecer). Faerûn é um plano com magia ligeiramente superior ao normal e bolsões de magia selvagem e morta. Os Planos Materiais alternativos raramente possuem a característica magia limitada, embora possam ser limitados conforme o nível ou a escola, se o Mestre desejar. Imagine um mundo onde a única forma de magia é a necromancia ou onde não existam magias de evocação.

Planos Materiais Sósias: Os planos sósias são semelhantes, mas não exatamente iguais, ao Plano Material original dos personagens. Talvez tudo no plano sócia seja idêntico, exceto que as duplicatas dos personagens possuam tendências opostas ou talvez nem sequer existam. Os planos sósias são mais simples de criar que outros Planos Materiais, pois o Mestre conseguirá usar os mapas e o material de referência de seu Plano original, alterando apenas o que for necessário.

Planos Materiais com Tempo Alterado: Talvez o grupo considere a aventura uma viagem no tempo, mas na verdade os personagens se deslocam para um Plano Material paralelo, idêntico ao passado de seu plano natal (ou a um futuro em potencial). Novamente, é possível utilizar os materiais de referência existentes para este Plano Material alternativo. Esta é uma chance de limitar os personagens à tecnologia da Idade da Pedra ou usar as armas futurísticas descritas no *Livro do Mestre*, por exemplo. Mas tome cuidado se os personagens decidirem trazer armas de fogo para seu plano original.

Planos Materiais Baseados no Terreno: É fácil imaginar um mundo dominado por um único tipo de terreno. Talvez uma Era do Gelo tenha coberto um Plano Material com neve e geleiras e os gigantes do gelo aterrorizem alguns minúsculos enclaves de humanos, gnomos e elfos. Enquanto isso, os anões foram expulsos para cada vez mais fundo nos subterrâneos, atraídos pelo calor geotérmico dos rios de lava e oceanos de magma. A maior parte dos orcs e meio-orcs atua como batedores para os gigantes do gelo, enquanto os poucos halfling que existem são serviçais domésticos de poderosos senhores da guerra dos gigantes.

Talvez um vasto oceano cubra um Plano Material alternativo, e locathah, tritões e sahuagin sejam as culturas dominantes. Os humanos e elfos são apenas a prole mutante do povo-do-mar e dos elfos marinhos, respectivamente, exilados nas poucas ilhas que pontuam o oceano mundial. Anões e halflings vivem em um arquipélago e desfrutam de uma cultura mercantilista, dominada por príncipes mercadores e terríveis piratas. Toda a raça dos gnomos vive em uma enorme cidade-dirigível que flutua acima das águas.

Planos Materiais Baseados em Outras Culturas: Oerth foi superficialmente baseada na sociedade e cultura da Europa medieval. Mas os Planos Materiais alternativos podem utilizar outras culturas do mundo real como fonte de inspiração. Os personagens podem visitar um Plano Material alternativo onde nobres esgrimistas duelam por questões de honra (como Kara Tur de *Aventuras Orientais*) ou onde as tribos de caçadores-coletores usam armas de pedra para caçar animais ferozes ao longo de uma enorme savana. Para Planos Materiais ainda mais radicais, é possível combinar aspectos de culturas diferentes, adicionando elementos criados pelo Mestre. Talvez haja um Plano Material alternativo onde nobres resolvam questões de honra em caçadas rituais que utilizam armas mágicas de pedra.

Planos Materiais com Predomínio de Monstros: Não há razão pela qual as raças do Capítulo 2 do *Livro do Jogador* precisem dominar, ou mesmo existir, em todos os Planos Materiais. Um Plano Material alternativo pode abrigar uma grande nação-estado de minotauros em guerra com centauros e lâmbas bárbaros. Enquanto isso, uma ordem de feiticeiros rakshasas controla tudo nos bastidores, e os grimlocks são escravos dos minotauros e se rebelaram pela liberdade. As raças de PJ comuns estão extintas há muito tempo, tornando os visitantes a este Plano Material o foco de grande curiosidade.

Em outro Plano Material alternativo, uma experiência mágica fracassada libertou uma grande quantidade de energia negativa, transformando todos em mortos-vivos. Liches e lordes-vampiros agora guerreiam através da paisagem ressequida, liderando exércitos de esqueletos, zumbis, carniçais e inumanos, e empregando fantasmas e espectros como batedores e espiões. Além disso, o Plano não permite que os viajantes saiam facilmente, transformando-se num tipo de prisão planar imensa, como Ravenloft.

Planos Materiais com Outros Panteões: Os residentes de um Plano Material alternativo não cultuam necessariamente as mesmas divindades que o restante da cosmologia. Talvez divindades como Pelor e Hextor assumam aspectos diferentes e utilizem outros nomes em Planos Materiais alternativos, ou talvez haja um panteão completamente diferente de divindades. Um Plano Material alternativo é um bom lugar para começar se o Mestre estiver interessado em introduzir novas divindades em uma campanha existente. Talvez os deuses da mitologia grega sentem-se no alto do Monte Olimpo em um Plano Material alternativo, e personagens poderosos que o visitarem consigam lutar contra Hércules ou o auxílio de Atena com um enigma particularmente complexo.

Planos Materiais com Geografia Fantástica: Estes Planos Materiais alternativos são exatamente como Oerth, com exceção de paisagens radicalmente diferentes. Imagine um Plano Material onde enormes montanhas flutuam sobre a terra, vagando pelo céu como nuvens. Veios de "pedra-do-ar" podem ser minerados nessas ilhas flutuantes e esse minério é capaz de abastecer naves voadoras e castelos-fortalezas nos céus. A pedra-do-ar é tão valiosa que as montanhas são territórios disputados por nações e seres poderosos. A maioria das pessoas vive na superfície sólida do plano, à sombra de senhores supremos que governam a partir de suas montanhas no firmamento.

Em outro Plano Material alternativo, a sociedade nasceu ao longo de um único rio que flui em círculo enquanto percorre o continente. Como o rio é abastecido por magia, é possível navegar numa balsa e visitar todas as cidades e culturas importantes no Plano Material alternativo, retornando ao ponto de partida depois de vários meses de viagem. Algumas porções do rio são perigosas; outras fervilham com o comércio. E quando as estrelas estão na posição correta, o fluxo do rio se inverte, levando todo o plano à guerra e à anarquia.

Outras Campanhas Publicadas: Como todo Plano Material tem sua própria cosmologia, adentrar um Plano Material alternativo é como ingressar em um novo mundo. Os personagens podem viajar para um mundo exclusivo criado pelo Mestre ou em um dos mundos existentes publicados para *Dungeons & Dragons*. O Mestre pode enviar seus personagens através de um portal para o mundo de *Greyhawk*, depois aprisioná-los durante semanas em *Ravenloft*, jogá-los no caos e na guerra de *Warcraft*, enviá-los para uma jornada mágica em *Forgotten Realms* e finalmente inclui-los em uma conclusão épica em *Dragonlance*. De volta a *Greyhawk*, depois de enfrentarem o Templo do Mal Elemental, os personagens retornam ao seu Plano Material natal, selando o portal.

ALCANÇANDO

PLANOS MATERIAIS ALTERNATIVOS

Existe um grande número de formas de atingir um Plano Material alternativo, caso eles existam em sua cosmologia:

Plano das Sombras: Conforme descrito na seção Plano das Sombras do Capítulo 5, é possível deslocar-se para as profundezas do Plano das Sombras, afastando-se do Plano Material. Embora a viagem seja perigosa, seria possível atingir um Plano Material alternativo atravessando o Plano das Sombras. Se estes planos existem ou são facilmente alcançáveis depende da forma como o Mestre construiu sua cosmologia.

Portal das Sombras: Similar a qualquer outro portal interplanar (em outras palavras, pode se parecer com praticamente qualquer coisa), mas em vez de atravessar o Plano Astral, o portal percorre o Plano das Sombras para terminar num Plano Material alternativo. O portal das sombras costuma possuir qualquer das propriedades de um portal regular.

Semiplano: Um plano pequeno funcionaria como um "corredor entre os mundos". Se dois Planos Materiais acessam o mesmo semiplano de lados opostos, o semiplano se torna um caminho entre ambos. O semiplano teria seus próprios guardiões ou armadilhas, e os portais que o conectam nos dois destinos podem ser intermitentes ou pouco confiáveis.

Acidente Interplanar: Um evento, geralmente irreversível (por exemplo, algum acidente cataclísmico como quebrar um cajado do poder), pode enfraquecer suficientemente os muros entre as realidades para impelir alguém para um Plano Material alternativo. Como opção, uma jogada igual a 100 na tabela de Destinos Planares Aleatórios pode enviar os envolvidos a um Plano Material alternativo.

CONJURAÇÃO DIVINA E

PLANOS MATERIAIS ALTERNATIVOS

Mesmo se um Plano Material alternativo tiver seu próprio panteão de divindades, os conjuradores divinos ainda podem obter suas magias, desde que tenham acesso ao seu plano natal através de magias ou portais. De fato, suas divindades podem se interessar profundamente nesta nova região cheia de devotos em potencial. Por outro lado, as divindades nativas do Plano Material alternativo (se existirem) também se interessariam pela ameaça de uma nova religião espalhando-se no seu domínio. Estas transposições podem ser responsáveis pelo surgimento das mesmas divindades em mundos diferentes.

Entretanto, se um conjurador divino que recebe suas magias de uma divindade é arremessado em outro plano devido a um incidente interplanar, a conexão pode ser interrompida. Este personagem teria que encontrar uma nova divindade, cuja tendência e crenças se adaptem às de sua antiga divindade, antes de recuperar suas magias. Algumas magias e domínios ficariam indisponíveis até que se realizasse a troca — e converter-se a uma nova fé talvez não seja uma tarefa simples. Como alternativa, um clérigo cuja ligação com sua divindade seja cortada simplesmente poderia adorar os princípios que ela representa, conectando-se aos seus domínios da mesma forma que fazem os clérigos que não são afiliados a divindades.

Ilustração de A. Swekel

Os Planos Transitórios são a cola que une uma cosmologia. Através destes planos, os personagens podem se deslocar de um plano a outro ou mover-se no próprio Plano Material com velocidade maior e mais facilmente. Os três Planos Transitórios da cosmologia de D&D são o Plano Astral, o Plano Etéreo e o Plano das Sombras. Muitas outras cosmologias utilizam estes três Planos Transitórios; eles são o aspecto semelhante e mais comum entre as diferentes cosmologias. A maioria, senão todas, as cosmologias de D&D utilizam Planos Transitórios e sua remoção altera bastante o funcionamento de uma campanha.

Os Planos Transitórios parecem ser mais diversos que semelhantes. O amplo espaço abobadado do Plano Astral, a imaterialidade e intangibilidade do Plano Etéreo, e a escuridão aterradorante do Plano das Sombras têm suas próprias características exclusivas.

No entanto os Planos Transitórios compartilham certas semelhanças. Todos são utilizados para viajar rapidamente ou com segurança, alcançando áreas que seriam bem mais difíceis de atingir de outro modo. Eles são vazios em sua maior parte; a maioria de seu espaço é utilizada para acessar outros planos. As estruturas permanentes nos Planos Transitórios parecem balançar e alterar-se. Os Planos Transitórios são fortemente ligados a seus planos coexistentes e de limites coincidentes. Finalmente, e mais importante, pode-se ingres-

sar e manipular estes planos através da magia, portanto eles têm um lugar importante no repertório de um conjurador.

Os habitantes de um Plano Transitório geralmente são provenientes dos planos correlacionados ou conectados, mas um Plano Transitório pode ter suas próprias formas de vida nativas. Ainda assim, os nativos frequentemente têm uma imensa afinidade com os planos vinculados ao seu lar. As criaturas encontradas num Plano Transitivo podem ser visitantes, ou podem ter conquistado seus próprios domínios na vastidão do local. Os extra-planares são comuns nestes planos, mas igualmente existem criaturas do Plano Material, especialmente bestas mágicas e mortos-vivos. As criaturas com acesso a magia ou habilidades similares também viajam pelos Planos Transitórios, e humanos, humanóides, humanóides monstruosos e dragões podem perambular na vastidão.

As magias e habilidades similares são as chaves mais comuns para entrar nos Planos Transitórios. Portais permanentes e vórtices para os Planos Transitórios são raros. Os portais encontrados nestas regiões geralmente estão apenas atravessando-os a caminho de outros destinos. Por exemplo, muitos portais mágicos atravessam o Plano Astral para alcançar os Planos Exteriores, mas alguns portais conectam-se diretamente a ele.

MOVIMENTAÇÃO ENTRE OS PLANOS TRANSITÓRIOS

Os personagens geralmente utilizam magias ou habilidades similares para acessar um Plano Transitório. As magias *passado etéreo* e *forma etérea* os levam ao Plano Etéreo, *projeção astral* ao Plano Astral e *andar nas sombras* ao Plano das Sombras. Essas magias só deveriam funcionar em locais coexistentes ou de limites coincidentes com o plano apropriado. Se o Plano das Sombras se conectar a determinado Plano Exterior, um conjurador pode lançar *andar nas sombras* a partir deste plano. Mas se os dois planos não forem coexistentes ou de limites coincidentes, a magia não funciona.

O problema torna-se mais complexo quando uma dessas magias é conjurada de um Plano Transitório. Será que determinada magia permite o deslocamento de um plano Transitório para outro? Seguem-se as respostas para a cosmologia de D&D.

Do Plano Etéreo para o Plano Astral: O personagem pode ingressar no Plano Astral praticamente de qualquer lugar do Plano Etéreo, pois o Plano Astral conecta-se a todos os pontos do Etéreo (a recíproca, entretanto, não é verdadeira; veja adiante). Se estiver utilizando a magia *projeção astral*, seu corpo físico permanece no Plano Etéreo, e a forma astral surge no Plano Astral. Se ele viajar fisicamente para o Plano Astral, sua forma perde a natureza incorpórea e torna-se sólida.

Do Plano Astral para o Plano Etéreo: É possível mover-se do Plano Astral para o Plano Etéreo em regiões onde os dois planos sejam coexistentes ou de limites coincidentes. Se o personagem estiver em uma região onde normalmente seria impossível acessar o Plano Etéreo, esse deslocamento será

proibido. Um corpo físico movendo-se do Plano Astral para o Plano Etéreo torna-se imaterial (como a magia *passado etéreo*), quer tenha alcançado o Plano Etéreo devido a uma magia ou através de uma passagem cromática. Uma forma astral pode ingressar no Plano Etéreo, e adquire as propriedades etéreas enquanto permanecer no local (por exemplo, pode ser afetada por ataques de energia ou ataques visuais). Mas o Plano Etéreo é o limite para sua forma astral; ela não pode se manifestar no Plano Material. Se o personagem for obrigado a viajar ao Plano Material, sua forma astral será destruída e sua alma retornará a seu corpo original. Se ele passar fisicamente do Plano Astral para o Plano Etéreo, continuará a jornada manifestando-se posteriormente no Plano Material.

Do Plano das Sombras para o Plano Astral: No Plano das Sombras, é possível utilizar a magia *projeção astral*, abandonando o corpo do personagem (o que não seria uma boa idéia, já que o Plano das Sombras é o mais perigoso dos Planos Transitórios). O personagem também pode se mover fisicamente do Plano das Sombras para o Plano Astral, pois ambos são coexistentes.

Do Plano Astral para o Plano das Sombras: Não existem sombras de verdade no Plano Astral (pois um brilho suave permeia todo o lugar), mas ele possui locais suficientemente escuros para permitir o acesso ao Plano das Sombras. É possível mover-se do Plano Astral para o Plano das Sombras fisicamente ou em forma astral. Uma passagem cromática é a forma mais comum de alcançar o Plano das Sombras. Ao utilizar uma passagem cromática, o cordão de prata da criatura se estende do Plano das Sombras ao Plano Astral, e de lá ao seu corpo original.

Do Plano das Sombras para o Plano Etéreo ou Vice-Versa: Na cosmologia de D&D, estes dois planos são coexistentes ao Plano Material, mas não entre si. As magias e efeitos

PERSONAGENS EM MOVIMENTO: QUAL A SENSAÇÃO NOS PLANOS TRANSITÓRIOS

As descrições dos diversos Planos Transitórios detalham como funcionam os sentidos dos personagens enquanto viajam pelo Plano Astral, o Plano Etéreo ou o Plano das Sombras. Mas, além dos efeitos de jogo sobre os personagens, cada Plano Transitório tem uma "sensação" inconfundível para o viajante dos planos experiente.

O Plano Etéreo amortece sutilmente os sentidos. A sensação é de que o personagem está rodeado por uma neblina morna. A visão e os sons são ligeiramente esvaecidos. Os objetos só exalam odores fracos e quaisquer sensações táteis incomuns são amortecidas.

Por outro lado, o Plano Astral parece aguçar os sentidos. Os personagens não podem enxergar mais longe ou ouvir melhor, mas seus sentidos parecem mais vivos. Os movimentos parecem vívidos e claros, os sons são vibrantes e profundos, e os aromas são distintos e quase pungentes. Até mesmo o tato é afetado, aguçado ligeiramente de forma que a trama de um tecido ou a presença de uma camada de tinta sobre um papel é perceptível.

A natureza escancarada do Plano Astral provoca um formigamento do sistema nervoso. É a sensação do ar fresco após uma tempestade; a protomatéria astral renova-se continuamente, despertando os sentidos. De modo geral, os viajantes sentem

como se seus sentidos estivessem abarcando grandes distâncias num enorme espaço vazio.

O Plano das Sombras escurece os sentidos; o próprio ambiente parece pesar sobre a alma. Assim como o Plano Astral causa uma sensação de liberdade, o Plano das Sombras cria a impressão de cativeiro. A escuridão espreita por todos os lados, opressiva e faminta pela luz e pelo calor dos personagens. Os sons são distantes, os odores débeis e os objetos parecem ligeiramente oleosos ao toque. Embora não seja tão abertamente hostil quanto alguns dos Planos Interiores, o Plano das Sombras é um lugar ameaçador e deprimente.

Não importa o plano de destino de um personagem, geralmente alguma mudança sensorial será perceptível imediatamente. Além das mudanças óbvias em passar, digamos, do Plano Elemental da Água para o Plano Elemental do Fogo, existem milhares de pequenas diferenças. Às vezes, a sensação equivale a se mover de um local escuro para outro bem mais iluminado. Outros planos podem causar um leve formigamento da pele ou um calor ou calafrio pelo corpo. Somente se a passagem for muito gradual (através de uma região de fronteira ou de um portal na forma de um longo corredor, por exemplo) os personagens não perceberão automaticamente que estão em outro plano. Mesmo nesses casos, um personagem que obtiver sucesso em um teste de Observar (CD 15) perceberá as sutis alterações sensoriais.

que utilizam o Plano das Sombras não funcionam no Plano Etéreo, e as magias e habilidades similares que utilizam o Plano Etéreo não funcionam no Plano das Sombras. Os viajantes não podem atravessar diretamente de um plano a outro.

Se o Mestre decidir que estes dois planos são coexistentes em sua campanha, as magias de qualquer um deles funcionarão no outro. Isso significa que seus personagens podem ter encontros etéreos no Plano das Sombras e encontros sombrios no Plano Etéreo. Os indivíduos que viajam entre esses planos ganhariam ou perderiam seus corpos etéreos imateriais.

PLANO ASTRAL

É o espaço entre todas as coisas.

É a estrada que vai a todos os lugares.

É onde você está quando não está em nenhum outro local.

O Plano Astral é o espaço entre os planos. Quando um personagem atravessa um portal interplanar ou projeta seu espírito em outro plano de existência, viaja através do Plano Astral. Até as magias que permitem deslocamento instantâneo através de um plano, como *porta dimensional*, tocam brevemente o Plano Astral.

O Plano Astral é uma grande esfera infinita de céus claros e prateados, tanto para cima quanto para baixo. Grandes nuvens em forma tubular se espiralam à distância, algumas parecendo carregadas, e outras como tornados imóveis de ventos acinzentados. Redemoinhos erráticos de cores flutuam no espaço como



moedas girando. Existem pedaços ocasionais de matéria sólida, mas a maior parte do Plano Astral é um domínio aberto e infinito.

Tanto viajantes quanto refugiados de outros planos vivem no Plano Astral. Seus habitantes mais proeminentes são os githyanki, uma raça exilada que saqueia os viajantes do plano.

O Plano Astral recebe os resíduos dos grandes eventos que abalaram os alicerces da própria cosmologia. Nele podem ser encontrados os corpos estilhaçados e fundidos de divindades mortas, esquecidas por seus adoradores e banidas dos Planos Divinos. Alguns dizem que elas não estão realmente mortas, mas apenas dormindo.

CARACTERÍSTICAS ASTRAS

Dos três Planos Transitórios, o Plano Astral é o mais alienígena para os nativos do Plano Material. Um viajante recém-saído do Plano Material não encontrará quase nada de familiar.

O Plano Astral possui as seguintes características:

- **Gravidade: Inexistente.** Aqueles que viajam no plano movem-se através do pensamento (veja adiante). Os objetos e criaturas sem valor de Inteligência não podem se deslocar no Plano Astral, embora possam ser empurrados.
- **Tempo: Atemporal:** Fatores como envelhecimento, fome, sede, envenenamento e cura natural não funcionam no Plano Astral, embora voltem ao normal assim que o viajante deixa o Plano Astral.
- **Tamanho: Infinito.**
- **Morfologia: Alterável.**

VARIAÇÃO: MORFOLOGIA ASTRAL

O Plano Astral pode apresentar uma ou mais características de morfologia, embora atualmente ainda não existam magias capazes de moldá-lo desta forma. Algumas magias (e habilidades similares, ou outros poderes, como os psíquicos) podem ser capazes de alterar a névoa astral, de forma semelhante àquela pela qual as magias de sombra, como *conjuração de sombras*, alteram a substância sombria. É possível inventar magias

para sua cosmologia que afetem o Plano Astral da mesma forma.

Estas magias e habilidades só funcionariam em planos de limites coincidentes ao Plano Astral. Na cosmologia de D&D, todos os planos possuem limites coincidentes com o Plano Astral, por isso haveria pouca dificuldade para utilizar estas habilidades. Mas se esse plano for separado de outros em sua cosmologia, essas habilidades não funcionarão.

Passagens Cromáticas

Astrais

	Bitopia	
	Terras Selvagens	
	Ysgard	
	Pandemônio	
	Carceri	
	Desertos Cinzentos	
	Geena	
	Os Nove Infernos	
	Aqueronte	
	Mecânus	
	Arcádia	
	As Terras Exteriores	
	Plano Material	
	Plano Elemental do Fogo	
	Plano Elemental da Terra	
	Plano Elemental da Água	
	Plano Elemental do Ar	
	Plano de Energia Positiva	
	Plano de Energia Negativa	
	Plano das Sombras	
	Plano Etéreo	
	Semiplanos (varia)	

- **Sem Características de Elementos ou Energia.** Algumas pequenas regiões do plano podem ter uma ou mais destas características, mas não o plano como um todo.
- **Tendência:** Neutro [suave].
- **Magia:** Ativada. Todas as magias e habilidades similares utilizadas no Plano Astral podem ser empregadas como se estivessem sob o efeito do talento Acelerar Magia. As magias ou habilidades similares que já estejam aceleradas não são afetadas, assim como as magias originadas de itens mágicos. As magias aceleradas desta forma são preparadas e conjuradas em seu nível normal. Assim como no caso do talento Acelerar Magia, apenas uma magia acelerada pode ser conjurada a cada rodada.

CONEXÕES ASTRAIS

O Plano Astral é onipresente e potencialmente contém ligação para todos os demais planos de uma cosmologia. O Mestre pode restringir as conexões do Plano Astral com qualquer outro plano (consulte a caixa de texto Variação: Sem o Plano Astral), mas de forma geral o Plano Astral conecta-se com todos os lugares.

Muitos indivíduos atravessam o Plano Astral sem perceber quando conjuram determinadas magias ou utilizam portais interplanares. Eles só descobrem que estão no Plano Astral quando algo dá errado, como uma magia *porta dimensional* mal conjurada ou quando uma *mochila de carga* é colocada dentro de um *buraco portátil*. Quando alguma coisa precisa viajar para algum lugar, mas não possui outra direção a seguir, geralmente termina no Plano Astral.

Pode haver portais permanentes entre diversos planos e o Plano Astral. Os extra-planares que não possuem habilidades de deslocamento planar utilizam esses portais para alcançar o Plano Astral.

Diversas aberturas conhecidas como passagens cromáticas conectam o Plano Astral aos demais. As passagens cromáticas são discos irregulares de uma cor específica, flutuando na vastidão do Plano Astral. A cor da passagem indica ao viajante astral que é o destino do outro lado da passagem cromática.

Sete entre cada dez passagens cromáticas são portais de mão única, conduzindo apenas ao plano em questão. Os três restantes permitem acesso em ambos os sentidos. A magia *projeção astral* ainda se conecta através das passagens cromáticas em qualquer direção, por isso um indivíduo deslocando-se para outro plano ainda conseguirá recuar para o Plano Astral através de um portal de mão única.

Os portais que atravessam o Plano Astral com destino a outros planos formam conduítes, que surgem como grandes rastros cinza-escuros contra o céu astral. Os viajantes podem chegar a determinados locais em outros planos ligando-se a um destes conduítes e seguindo-o até seu destino, embora esta seja uma forma perigosa de viajar.

Os conduítes fazem curvas e se contorcem enquanto se deslocam pelo Plano Astral; conseguir apanhar um deles é como pegar uma carona em um tornado. Capturar um conduíte exige um teste de resistência de Vontade (CD 20). Um fracasso significa que o indivíduo é arremessado violentamente para longe do conduíte e sofre 1d10 pontos de dano devido à turbulência astral. Um sucesso indica que o viajante capturou o conduíte, deslocando-se instantaneamente para um dos dois planos conectados ao túnel. Os conduítes costumam

mam fluir em uma direção ou na outra, mas não alternam direções com frequência, por isso todos os indivíduos que pegam carona em rápida sucessão terminam no mesmo plano. Uma forma astral que se unir a um conduíte formará um novo corpo no local de destino.

A vantagem de se usar um conduíte é que o viajante provavelmente terá uma forma de retornar do plano de destino. A desvantagem é que é impossível determinar por observação de onde vem ou para um vai um conduíte. Geralmente eles são usados por viajantes astrais que não possuem outro meio de transporte e que necessitam deixar o Plano Astral com urgência.

TABELA 5-1: PASSAGENS CROMÁTICAS ALEATÓRIAS PARA A COSMOLOGIA DE D&D

d%	Plano	Cor
01-05	Domínios Heróicos de Ysgard	Anil
06-10	Caos Eternamente Mutável do Limbo	Preto-azeviche
11-15	Profundezas Ecoantes de Pandemônio	Magenta
16-20	Camadas Infinitas do Abismo	Roxo-ametista
21-25	Profundezas Tártaras de Carceri	Verde-oliva
26-30	Desertos Cinzentos de Hades	Vermelho-ferrugem
31-35	Eternidade Gélida da Geena	Marrom-dourado
36-40	Nove Infernos de Baator	Vermelho-rubi
41-45	Campo de Batalha Infernal do Aqueronte	Chamas
46-50	Nirvana Tecnológico de Mecânus	Branco-diamante
51-55	Reinos Pacíficos da Arcádia	Amarelo-alaranjado
56-60	Sete Paraísos Escalonados de Celéstia	Dourado
61-65	Paraísos Gêmeos de Bitopia	Amarelo-âmbar
66-70	Abençoados Campos do Elísio	Opala
71-75	Floresta das Terras Selvagens	Verde-esmeralda
76-80	Clareiras Olímpicas de Arborea	Azul-safira
81-89	Domínio Concordante das Terras Exteriores	Marrom-couro
90-95	Plano Material	Prateado
96-97	Plano Elemental ou de Energia; faça uma segunda jogada de 1d%	
01-20	Plano Elemental do Fogo	Esmeralda de fogo
21-40	Plano Elemental da Terra	Granito verde-musgo
41-60	Plano Elemental da Água	Azul-escuro
61-80	Plano Elemental do Ar	Azul-celeste
81-90	Plano da Energia Positiva	Branco brilhante
91-100	Plano da Energia Negativa	Ébano
98	Plano das Sombras	Espiral negra
99	Plano Etéreo	Espiral branca
100	Semiplano à escolha do Mestre	Qualquer outra cor

HABITANTES ASTRAS

O Plano Astral tem poucas formas de vida nativas. Mas há muitos viajantes, e alguns nativos de outros planos fixam residência neste local. Os mais notáveis entre os "quase nativos" são os githyanki, uma raça que há muito tempo fugiu de seus mestres devoradores de mentes e estabeleceu sua própria forma de tirania, quase tão sangrenta quanto a ditadura dos senhores ilitides. O encouraçado astral pode ser uma forma de vida nativa, mas as origens desta criatura são difíceis de estudar.

Os viajantes podem ser encontrados na forma física e na astral. Nesse último caso, eles aparecem como imagens prateadas fantasmagóricas de seus corpos. Um cordão de prata conecta-se a cada um, estendendo-se por alguns metros e então

desaparecendo na névoa astral. Em geral, uma forma astral é mais perigosa do que uma criatura física, pois é necessário um alto nível de capacidade mágica para conjurar a magia *projeção astral* (em vez de simplesmente usar *viagem planar*).

A Forma Astral

Uma forma astral possui as mesmas habilidades do corpo original, incluindo a Classe de Armadura, os Pontos de Vida e os valores de habilidade do Plano Material. Mas uma forma astral também possui algumas diferenças em relação à sua contraparte material.

Morte: Uma forma astral não pode ser morta. Se uma forma astral for assassinada (reduzida a -10 pontos de vida), a alma do viajante astral retorna a seu corpo original, que permanece intacto.

Viajando para Outros Lugares: Se uma forma astral atravessar uma passagem cromática ou manifestar-se em outro plano, formará um novo corpo a partir das substâncias básicas do plano de destino. O corpo é idêntico à sua forma normal, exceto por ser imune aos perigos naturais daquele plano. Por exemplo, um corpo astral que viaja ao Plano Elemental do Fogo torna-se imune ao dano da característica predomínio do fogo. Se a forma astral for destruída, a alma retorna ao corpo original, não importa onde esteja.

Itens: Os itens usados, portados ou carregados pela forma original não são afetados caso sua forma astral seja danificada ou destruída no Plano Astral. Quando o viajante deixa o Plano Astral, esses itens dissolvem-se, mesmo que o viajante pretendesse deixá-los para trás. Se alguém remover um item da forma original enquanto seu dono viaja pelo Plano Astral, a cópia astral do item também desaparece. Se a forma astral do viajante empregar itens com quantidade limitada de usos (como poções, pergaminhos e varinhas), os usos são gastos no item verdadeiro e na cópia astral.

Os objetos apanhados por um personagem astral podem ser trazidos de volta ao seu corpo original, desde que a forma astral retorne a seu corpo normalmente. Se a forma astral for eliminada, os objetos astrais apanhados ao longo do caminho permanecem onde estão e não retornam juntamente com a alma.

Cura: No Plano Astral, não ocorre cura natural. A cura mágica funciona normalmente nas formas astrais.

Cordão de Prata

Uma forma astral sempre pode retornar ao seu corpo como uma ação padrão. Quando uma forma em projeção astral atravessa uma passagem cromática ou outro portal, o cordão de prata se une ao portal, permitindo que o viajante retorne ao seu corpo original, mesmo se a passagem ou portal tiver propriedades que impediriam esse deslocamento, como uma passagem de sentido único.

Cortar o cordão de prata que vincula a forma astral ao corpo original matará o corpo físico de um viajante astral. O cordão geralmente aparece na base do crânio do indivíduo e estende-se por 1,5 m antes de fundir-se ao Plano Astral. Somente algumas circunstâncias podem romper o cordão, como o vento psíquico, o ataque de um encouraçado astral ou o golpe de uma poderosa espada githyanki. Os monstros, itens e circunstâncias regulares não podem romper um cordão de prata, a menos que esta habilidade seja especificada na descrição.

Um viajante astral fica automaticamente consciente de qualquer ameaça ao seu cordão de prata — mas não saberá que seu corpo original possa estar em perigo, por isso muitos deixam guardiões ou magias para proteger o corpo material ou alertar seu dono se houver uma ameaça.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

A falta de gravidade do Plano Astral o transforma em um lugar complicado para se percorrer. Muitos de seus habitantes movem-se simplesmente imaginando seu deslocamento em qualquer direção. Isto é semelhante a um voo com capacidade de manobra perfeita e deslocamento máximo de 3 m por ponto de Inteligência. Quando se manobra no Plano Astral, "para cima" e "para baixo" são determinados simplesmente pela orientação do viajante (para baixo será a região inferior aos pés e para cima será a parte superior à cabeça). Ao contrário de um voo normal, ascensões e mergulhos no Plano Astral não modificam a velocidade de um personagem e não há velocidade mínima.

Um personagem astral pode dobrar seu deslocamento, mas sua capacidade de manobra é reduzida para média. Um personagem astral é capaz de se deslocar a quatro vezes sua velocidade (efetivamente 'correndo'), mas sua capacidade de manobra se torna desajeitada.

Os indivíduos com Inteligência 0 ou sem valor de Inteligência (golens, por exemplo) podem se deslocar muito lentamente empurrando outros objetos sólidos. Seu deslocamento máximo é 3 m, e eles não podem dobrá-lo ou correr. Se, de alguma forma, ficarem submetidos a gravidade local e puderem andar, eles se deslocam normalmente.

As distâncias enganam no Plano Astral, e os mapas são quase totalmente inúteis na vastidão enevoada. O tempo necessário para que os viajantes alcancem determinada área do Plano Astral depende de sua familiaridade com ela.

Familiaridade	Tempo de Viagem
Muito familiar	2d6 horas
Cuidadosamente estudado	1d4x6 horas
Visto ocasionalmente	1d4x10 horas
Visto uma vez	1d6x20 horas
Apenas descrito	1d10x50 horas

"Muito familiar" significa um lugar onde o viajante já esteve muitas vezes e com o qual sente-se confortável. "Cuidadosamente estudado" é um local bastante conhecido por visitas regulares, incluindo a maioria das passagens cromáticas que o viajante já tenha utilizado. "Visto ocasionalmente" é um lugar conhecido de visitas esporádicas, incluindo passagens cromáticas de determinada cor, mas não uma passagem cromática específica (qualquer passagem cromática para Ysgard, ao invés de uma passagem cromática específica para Ysgard, por exemplo). "Visto uma vez" é uma área observada apenas uma vez ou apenas através de magia. "Apenas descrito" pode ser verbalmente ou por escrito, embora um mapa para o local seja inútil num plano tão desprovido de pontos de referência.

Os viajantes do Plano Astral não sofrem penalidades de deslocamento por armaduras ou peso, mas não podem carregar mais que sua carga máxima enquanto se movem.

O deslocamento através do Plano Astral é silencioso.

Combate Astral

O Plano Astral não possui gravidade, por isso os atacantes podem surgir de todos os lados (consulte a caixa de texto Combate em Três Dimensões, no Capítulo 1).

Sem a gravidade ou nada mais para afetá-la, uma flecha pode efetivamente voar para sempre. A penalidade para cada incremento de distância após o primeiro é -1 em vez de -2. Não há alcance máximo, exceto o limite da visão do atacante.

VARIAÇÃO: CANAIS NO PLANO ASTRAL

Na cosmologia de D&D, o Plano Astral conecta-se a todos os demais. É fácil imaginar um plano astral com canais que só sintetizam determinadas passagens cromáticas quando o viajante chega.

Os viajantes escolhem um plano de destino específico ao entrar em um Plano Astral com canais, seja fisicamente (através da magia *viagem planar*) ou em forma astral (pela magia *projeção astral*). Se um viajante não escolher um plano de destino, a jornada através da névoa astral não revela quaisquer passagens cromáticas, por mais cuidadosa que seja a busca.

Uma vez no Plano Astral, um viajante pode ver e utilizar somente as passagens cromáticas para o destino que escolheu ou para seu plano de origem. Se ele vier do Plano Material buscando uma entrada para Celéstia, só enxergará as passagens cromáticas adequadas. Uma passagem cromática para os Nove Infernos estará invisível para ele e não poderá ser acessada sob qualquer circunstância (o portal repele o PJ).

Embora invisíveis e inacessíveis, as demais passagens cromáticas continuam ali, e outras criaturas podem atravessá-las. Assim como os personagens, estes intrusos só podem distinguir as passagens cromáticas que conduzem ao seu plano de origem e de destino.

VARIAÇÃO: SEM PLANO ASTRAL

O Plano Astral é um local vital para a maior parte das disposições planares, pois torna possível o deslocamento entre enormes distâncias. Entretanto, o Mestre pode excluí-lo de uma cosmologia particular. Isso provoca os seguintes efeitos:

- As seguintes magias não funcionam em uma cosmologia sem o Plano Astral: *projeção astral*, *mensagem interplanar** e *invocar criaturas* (I-IX).
- As seguintes magias possuem elementos que não funcionam em uma cosmologia sem um Plano Astral: *âncora dimensional* e *zona de trégua**. Nos demais aspectos, estas magias funcionam normalmente.
- As seguintes magias ainda podem funcionar, mas você terá que determinar como isso seria feito sem o Plano Astral: *porta dimensional*, *teletransporte*, *círculo de teletransporte*, *teletransporte exato* e *desvanecimento*.
- A passagem entre os Planos não-Transitórios ainda é possível, mas eles devem ser coexistentes ou de limites coincidentes. O plano de destino deve se conectar ao plano de origem para que a viagem seja possível. Dessa forma, o acesso a outros planos estará limitado a locais específicos no Plano Material. Não existe Plano Astral para que se formem os condutos dos portais.

O Plano Astral possui a característica atemporal em relação a fatores como envelhecimento e doença, por isso um mago envenenado nesse plano não seria afetado até se deslocar para outro lugar. Um viajante na forma astral simplesmente não seria afetado, pois os danos sofridos pela forma astral não são transferidos para o corpo original em outro plano. O Plano Astral também é atemporal em relação a cura natural, por isso somente as curas mágicas funcionam no local.

Os viajantes no Plano Astral não sofrem penalidade de deslocamento por armaduras ou excesso de carga. Entretanto, as penalidades por armadura e as chances de falha de magia arcana ainda se aplicam.

ASPECTOS DO PLANO ASTRAL

Embora seja praticamente vazio, o Plano Astral possui alguns aspectos de interesse para os viajantes.

Não existe dia ou noite no Plano Astral. Em vez disso, um brilho acinzentado ilumina completamente o plano, vindo de todas as direções. Embora não exista nada no horizonte, a visão alcança cerca de 180 m. Os demais sentidos funcionam normalmente.

Tempestades Psíquicas

Existem ventos no Plano Astral, mas geralmente eles não afetam os viajantes astrais. As roupas e os cabelos agitam-se durante o deslocamento astral, mas raramente os ventos psíquicos sopram mais forte que uma simples brisa.

Ocasionalmente, parte do Plano Astral irrompe em uma tempestade psíquica que castiga toda a área, atrasando os via-

jantes ou empurrando-os para outros planos. As tempestades psíquicas também podem afetar a mente.

As tempestades normalmente surgem sem aviso. O Plano Astral escurece em uma direção, e a escuridão rapidamente engolfa tudo em seu caminho. Somente os que conseguem se afastar diretamente de uma tempestade psíquica, com um deslocamento de 96 m ou superior, são capazes de evitá-la. Os demais são apanhados.

As tempestades normalmente surgem sem aviso. O Plano Astral escurece em uma direção, e a escuridão rapidamente engolfa tudo em seu caminho. Somente os que conseguem se afastar diretamente de uma tempestade psíquica, com um deslocamento de 96 m ou superior, são capazes de evitá-la. Os demais são apanhados.

Uma criatura que mergulhar no vento psíquico será retirada de seu curso e sofrerá efeitos mentais da turbulência psíquica. Embora sejam violentos, os ventos são consistentes, por isso se diversos viajantes forem alcançados pela mesma tempestade, serão arremessados na mesma direção. Consulte a tabela a seguir para determinar os efeitos mentais, realizando uma jogada por grupo para os efeitos de localização, e uma jogada por indivíduo para os efeitos mentais.

Objetos Astrais

Muitos pedaços de matéria sólida se encontram espalhados no Plano Astral. A maioria destes objetos foi absorvida em passagens cromáticas ou abandonada por viajantes descuidados (ou falecidos).

É fácil para os viajantes enxergarem estes objetos (de acordo com o alcance máximo normal de visão) e se deslocarem em sua direção. Os nativos do Plano Astral, especialmente os githyanki, quase sempre navegam pelos ventos astrais em busca de destroços para utilizá-los na construção de suas fortalezas ou para seus tesouros.

Cerca de 10% dos destroços encontrados podem ser valiosos (o equivalente a um tesouro de 10º nível; consulte o Capítulo 7 do Livro do Mestre). Estes tesouros podem ser um baú trancado, um corpo ou uma mochila de carga que foi arremessada ao Plano Astral ao ser colocada em um buraco portátil. Normalmente, os tesouros valiosos encontrados desta forma pertencem a seres poderosos que desejam recuperá-los.

Divindades Mortas

Caso sua cosmologia tenha deuses mortos (poderes esquecidos de um passado antigo, divindades cultuadas por raça extintas, ou mesmo panteões completos que perderam uma disputa de poder), o Plano Astral será o local onde as formas físicas destas divindades podem descansar — o cemitério dos deuses.

O que acontece quando uma divindade morre — considerando que as divindades podem mesmo perecer — depende do Mestre. Contudo, imagine o corpo gigantesco de uma divindade esquecida há muito tempo, à deriva no Plano Astral, coberta por detritos e musgo, a ponto de não ser imediatamente reconhecível. Estes blocos vagamente humanóides pode ter entre algumas centenas de metros a vários quilômetros. As divindades mortas geram gravidade localizada. Os habitantes astrais podem encontrar "terreno" e caminhar normalmente, embora possam libertar-se da gravidade novamente com apenas com um pensamento.

TABELA 5-2: TEMPESTADES PSÍQUICAS

Efeitos de Localização para Viajantes em Forma Física

1d6	Efeito
01-40	Desviados. Adicione 1d6 horas ao tempo da viagem.
41-60	Arremessados fora de curso. Adicione 3d10 horas ao tempo de viagem.
61-80	Perdidos. Comece a viagem novamente.
81-100	Atirados através de uma passagem cromática. Faça uma jogada pela Tabela 5-1: Passagens Cromáticas Aleatórias.

Efeitos de Localização para Viajantes em Forma Astral

1d6	Efeito
01-40	Desviados. Adicione 1d6 horas ao tempo da viagem.
41-60	Arremessados fora de curso. Adicione 3d10 horas ao tempo de viagem.
61-80	Perdidos. Comece a viagem novamente.
81-95	Os cordões de prata sofrem 2d10 pontos de dano, e então os viajantes são desviados (como descrito acima).
96-100	Os cordões de prata sofrem 4d10 pontos de dano, e então os viajantes são arremessados fora de curso (como descrito acima).

Efeitos Mentais

1d6	Efeito
01-40	Atordoado (sem teste de resistência) durante 1d6 minutos.
41-50	Confuso (Vontade CD 20 anula), como a magia <i>confusão</i> , durante 3d8 minutos.
51-60	Inconsciente (Fortitude CD 20 anula) durante 1d10 horas.
61-80	Medo (Vontade CD 20 anula), como a magia, durante 2d10 minutos.
81-90	Intelecto enfraquecido (Vontade CD 20 anula), como a magia <i>enfraquecer o intelecto</i> , durante 2d10 horas.
91-95	Dor (Fortitude CD 25 anula), como um símbolo da dor, durante 2d10x10 minutos.
96-100	Insanidade (Vontade CD 25 anula), como a magia.

Uma vez que os imensos corpos das divindades são indestrutíveis, pode-se construir estruturas sobre eles. Algumas raças, incluindo os githyanki mais agnósticos, utilizam-nos como base de operações. Uma divindade morta não pode ser movida, nem retirada do Plano Astral. As tentativas de arrastar uma divindade morta a outro plano fazem com que ela retorne imediatamente a seu lugar de repouso no Plano Astral.

Já que existem estes enormes corpos, o que são as divindades mortas? Depende do Mestre, mas eis algumas idéias:

- Eles realmente são as formas mortais das divindades e precisam somente ser reunidas a seus espíritos vitais e suas consciências para readquirirem pleno poder.
- Os corpos não são divindades de fato, mas lápides para os deuses — grandes ídolos dos Planos Exteriores arrastados para o local quando a divindade que representavam desapareceu.
- São divindades de fato, mas não estão mortas, somente adormecidas, aguardando o retorno de seus seguidores e acumulando forças para acordar e refazer o cosmos.

O processo de restaurar a vida das divindades também depende da cosmologia, mas a presença do corpo normalmente é um ótimo ponto de partida. Como resultado, os viajantes que tropeçam em uma divindade morta também encontram adoradores, clérigos ou talvez até um contingente fixo de seguidores. Alguns podem ser ex-devotos da divindade, tentando proteger sua forma física de violadores. Outros podem ser adoradores de divindades posteriores, que desejam manter esta divindade específica inativa para sempre. Nenhum tipo de seguidor aprecia intrusos.

Githyanki no Plano Astral

Os githyanki vivem no Plano Astral em cidades, fortalezas e cidadelas. As maiores cidades são construídas sobre divindades mortas esquecidas e sem nome, cuja essência divina já se transformou em simples rocha.

Comparadas com as comunidades da maioria das raças, os githyanki são extremamente militaristas. Embora não vivam em quartéis, seus lares e negócios são organizados de acordo com o posto e a posição de cada indivíduo ou grupo de treinamento. Os githyanki não se agrupam em famílias, mas se identificam pelo grupo de treinamento a que pertencem. O treinamento é um dos valores mais importantes dos githyanki e raramente cessa. Cada githyanki luta para superar seus companheiros.

Os centros de treinamento, laboratórios mágicos e psíquicos, bibliotecas e campos de treino são as áreas mais frequentadas de qualquer comunidade githyanki.

Tu'narath: Tu'narath é a maior e mais importante cidade dos githyanki. Foi construída sobre o corpo de uma divindade que já estava morta há milênios quando eles chegaram ao Plano Astral. Existe gravidade direcional subjetiva num raio de 60 m da forma rochosa, o que permite que os habitantes da cidade se desloquem normalmente.

Tu'narath abriga uma população de cerca de 10.000 githyanki. A cidade também é suficientemente cosmopolita para abrigar outras raças em bairros próprios: bairraurs, humanos e algumas raças abissais. A líder de todos os githyanki, a rainha-lich, vive aqui, raramente deixando o santuário interior de seu palácio gigantesco. O palácio é esculpido no que foi a cabeça da gigantesca divindade morta onde Tu'narath foi construída. De longe, é a maior e mais alta estrutura em toda a cidade.

A **Rainha-Lich:** A atual líder da raça githyanki, Vlaakith a rainha-lich, tem governado absoluta por mais de mil anos. Sua longevidade se deve ao processo de transformação em morto-vivo. Ela não tem herdeiros e dificilmente escolherá um, pois não pretende deixar o poder e, logo, os herdeiros são desnecessários.

De aparência horrenda, a rainha-lich parece um cadáver velho e enegrecido, com olhos ardentes de esmeralda. Ele gosta de longos robes púrpuras, debruados em dourado e bordados com pedras preciosas. Uma elaborada tiara de ouro e rubis e um cetro com cabeça de dragão incrustado com mais

CARRACA ASTRAL

Esta nau astral de 30 m de comprimento tem um deque superior aberto e deques intermediário e inferior completamente fechados. Ela exige uma tripulação mínima de vinte marinheiros, mas geralmente opera com quarenta, incluindo um capitão de 11º nível, um primeiro-oficial de 8º nível e cinco imediatos de 4º nível. As estatísticas de ataque e dano abaixo só se aplicam quando as balestras forem operadas pelo contingente normal de githyanki. Da mesma forma, o ataque de aríete somente será possível quando o capitão estiver ao leme.

Carraca

Construto Colossal

Dados de Vida: 18d10 (99 hp)

Iniciativa: Idêntica à do capitão -4

Deslocamento: 15 m (apenas no Plano Astral)

CA: 30 (-1 tamanho, -1 Destreza, +22 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 10 balestras + 23

Dano: Balestras 1d12

Face/Alcance: 30 m por 9 m/0 m

Ataques Especiais: Aríete 10d10

Qualidades Especiais: Construto, dureza 10

As naus astrais são objetos criados magicamente e têm grande utilidade no Plano Astral. Certamente não são criaturas em si, mas se forem apropriadamente tripuladas, são tratadas como construtos se movendo pelo Plano Astral.

Combate: As naus astrais são armadas com balestras. Quando operadas por uma tripulação "padrão" de githyanki, elas têm os valores de ataque indicados acima. Cada githyanki pode disparar ataques à distância, poderes de psiquismo ou magias contra outras criaturas a partir do deque da nave.

Balestras: As balestras têm um incremento de distância de 90 m no Plano Astral.

Aríete: Em qualquer rodada em que nenhuma balestra for disparada, um capitão pode comandar um ataque de aríete contra uma criatura Enorme ou maior. Se a proa da nau astral estiver a mais de 15 m (em linha reta) do alvo, será capaz de percorrer o dobro de seu deslocamento para atacar com o aríete, com +23 de bônus de ataque, infligindo 10d10 pontos de dano por perfuração.

rubis são seus símbolos de autoridade. O cetro foi um presente dado a Vlaakith pelo consorte vermelho de Tiamat, Ephelemon. É possível que o cetro seja a representação física da trégua entre os dragões vermelhos e os githyanki.

TABELA 5-3: ENCONTROS ASTRAIS

1d%	Encontro	Número	ND	NE Pret
01	Encouraçado Astral	1	17	17
02-10	Objeto Astral	1	—	—
11-13	Forma Astral, Mago de 17º nível ¹	1	17	17
14-17	Forma Astral, Feiticeiro de 17º nível ¹	1	17	17
18-20	Forma Astral, Clérigo de 17º nível ¹	1	17	17
21-24	Bardo de 14º nível	1	14	14
25	Celestial, firme	1	10	10
26	Celestial, ghaele	1	13	13
27	Celestial, planetário	1	16	16
28	Celestial, solar	1	19	19
29-32	Clérigo de 11º nível e Guerreiro de 9º nível	1	11	12
33-34	Couatl	2	10	12
35-44	Passagem cromática	1	—	—
45	Divindade morta ²	1	—	—
46-47	Demônio, bebilit	1	9	9
48	Demônio, súcubo	1	9	9
49	Demônio, vrock ³	1	12	12
50-51	Diabo, narzugon, cavalgando um pesadelo voador	1d3	10	12
52	Diabo, gelugon ³	1	13	13
53	Diabo, kyton	2d6	6	11
54	Devorador	1	11	11
55-56	Gênio, dao	2d4	7	11
57-58	Gênio, djinn	2d6	5	11
59-60	Gênio, efreet	1d4	8	11
61-62	Gênio, jann	1d10+5	4	11
63-64	Gênio, marid	1d3	9	11
65-66	Esquadrão Githyanki ⁴	1	—	14
67-70	Githyanki, Guerreiro de 6º nível	1d6+1	6	11
71-73	Githyanki, Mago de 5º nível, três Guerreiros de 5º nível	1	6	11
74	Githyanki, Feiticeiro de 9º nível montando um dragão vermelho jovem adulto	1	13	13
75-76	Seita Githzerai ⁵	1	—	13
77-80	Rakkma Githzerai ⁶	1	—	14
81	Inevitável, marut	1	15	15
82-86	Missão comercial dos mercanos ⁷	1	—	12
87	Devorador de mentes ¹	4	8	12
88-90	Pesadelo voador	1	5	5
91-95	Vento planar	—	—	—
96-97	Ladino de 13º nível com um robe das estrelas	1	13	13
98	Titã	1	21	21
99-100	Yugolote, mezzolote	1d3	7	9

1 Em projeção astral.

2 50% de chance de existir outros seres presentes: um clérigo de 11º nível e três guerreiros de 8º nível (01-50) ou jogue novamente na tabela de encontros (51-100).

3 A criatura não possui a habilidade inata de ingressar no Plano Astral e foi invocada/convocada por outro ser ou através de uma passagem cromática.

4 O esquadrão é constituído por quinze guerreiros de 3º nível, dois guerreiros de 7º nível, um capitão guerreiro de 9º nível, e um dragão vermelho jovem.

5 A seita consiste de quinze monges ou guerreiros de 3º nível, mais dois monges de 7º nível e um mentor monge de 9º nível.

6 A rakkma consiste de quatro monges de 8º nível, um monge de 11º nível, e um feiticeiro de 11º nível.

7 A missão comercial consiste de três mercanos e oito guarda-costas githyanki, guerreiros de 5º nível.

Os githyanki cultuam a rainha-lich como mãe adotiva de toda a sua raça e poucos se oporiam a ela. Para eles, sua palavra é a verdade. Apesar disso, a rainha-lich defende sua posição ciumentamente. Ela devora a essência vital de qualquer githyanki que chegar ao 16º nível de personagem. Este atenua seu espírito morto-vivo e elimina futuros rivais.

Naus Astrais Githyanki: Os githyanki possuem talentos especiais de criação de itens, que lhes permitem fabricar suas famosas naus astrais. Cada nave é difícil e construir, exigindo anos de trabalho. As comunidades pequenas têm acesso a algumas embarcações, mas as grandes cidades-fortalezas como Tu'narath têm frotas, muitas delas usadas para o comércio.

As naus astrais variam em tamanho, desde de pequenos esquifes até galeões, mas todos se parecem com barcas a remo. A maioria é equipada com arpões e balestras, e algumas possuem catapultas. As naus astrais podem abalroar outras naus e criaturas maiores com até duas categorias de tamanho inferiores.

ENCONTROS ASTRAIS

As criaturas encontradas no Plano Astral, com algumas notáveis exceções, costumam se originar em um dos vários planos tocados pela região astral. Algumas criaturas possuem a habilidade natural de efetuar viagens planares a este reino, outras conjuram magias que lhes permitem fazê-lo, e outras chegam ao Plano Astral através de portais e acidentes mágicos.

A tabela a seguir é adequada para os viajantes típicos, mas o Mestre também pode utilizá-la como referência para as tabelas de encontro em áreas específicas, adicionando novas criaturas ou alterando as porcentagens. Ela foi concebida para viajantes adentrando fisicamente o plano através de magias como *viagem planar*, embora existam criaturas presentes que inclusive ameaçariam os viajantes em forma astral.

Num resultado porcentual de 96-100, os personagens encontram algo da Tabela 5-3: Encontros Astrais. Realize uma jogada por hora.

PLANO ETÉREO

É um plano fora de fase.

É um plano de fantasmas e monstros.

Está bem ao seu lado, mas você nem mesmo o enxerga.

O Plano Etéreo é uma dimensão enevoadada coexistente com o Plano Material e freqüentemente com outros planos. Os viajantes no Plano Etéreo descrevem o local como um conjunto de névoas rodopiantes e neblinas coloridas. O próprio Plano Material é visível do Plano Etéreo, mas parece abafado e indistinto, com cores borradas e limites indefinidos. Os habitantes etéreos observam o Plano Material como se fosse através de um vidro distorcido e embaçado.

Embora seja possível enxergar o Plano Material a partir do Plano Etéreo, o último geralmente é invisível do primeiro. Normalmente, as criaturas no Plano Material são incapazes de atacar os seres do Plano Etéreo e vice-versa. Um viajante no Plano Etéreo é invisível, incorpóreo e completamente silencioso para os indivíduos no Plano Material. Isso torna o Plano Etéreo extremamente útil para missões de reconhecimento, espionagem e outras ocasiões em que é necessário mover-se sem ser detectado.

O Plano Etéreo, em sua maior parte, não apresenta estruturas e barreiras. Entretanto, ele tem seus próprios habitantes. Alguns destes são viajantes etéreos, mas os fantasmas encontrados no local representam um perigo especial para os caminantes da névoa.

CARACTERÍSTICAS ETÉREAS

O Plano Etéreo assemelha-se a um "plano de vácuo", pois está extremamente próximo ao Plano Material. Ele pode ser concebido como uma quarta dimensão física ou como uma vibração ligeiramente fora de sintonia com o resto do universo. Ele tem as seguintes características:

- **Gravidade:** Inexistente.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito ou Finito. O tamanho do Plano Etéreo depende do plano adjacente.
- **Morfologia:** Alterável. Entretanto, há pouco a ser alterado no plano.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.** Mesmo se o plano coexistente tiver uma ou mais dessas características, o Plano Etéreo não as terá.
- **Tendência:** Neutro [suave]
- **Magia:** Normal. Isso significa que as magias funcionam normalmente no Plano Etéreo, embora não atravessem para o Plano Material. É possível usar uma magia *bola de fogo* contra um inimigo no Plano Etéreo se o conjurador estiver no local, mas essa mesma *bola de fogo* não afetaria ninguém na região correspondente do Plano Material. Um espectador no Plano Material poderia caminhar através de um campo de batalha etéreo sem sentir mais do que um arrepio na nuca.

As únicas exceções são magias e habilidades similares que utilizam energia mágica (com o descritor energia, como *míssil mágico* ou *muralha de energia*) e abjurações que afetem seres etéreos. Naturalmente, os conjuradores no Plano Material precisam de alguma forma de detectar seus inimigos no Plano Etéreo antes de conjurar magias baseadas em energia contra eles. Embora seja possível atingir inimigos no Plano Etéreo com um *míssil mágico* conjurado do Plano Material, o contrário não é possível. Nenhum ataque mágico atravessa do Plano Etéreo para o Material, nem mesmo ataques de energia.

CONEXÕES ETÉREAS

O Plano Etéreo é firmemente conectado ao seu plano coexistente. Enquanto um viajante desloca-se por ele, percebe o Plano Material ao seu lado a cada passo.

Os portais advindos de outros planos podem se abrir no Plano Etéreo, em vez do ponto correspondente no Plano Material. Esses portais surgem como cortinas de cores planas (diferentes das passagens cromáticas do Plano Astral). Eles criam condutas através do Plano Astral para alcançar seu destino, assim como qualquer outro portal, mas suas entradas ficam no Plano Etéreo. Os viajantes de outros locais tornam-se etéreos ao alcançar o Plano Etéreo através de uma cortina, e devem atravessar outra cortina semelhante (ou possuírem outra forma de se manifestar) para alcançar o Plano Material.

É possível realizar viagens planares (como a magia) para o Plano Etéreo. Nesses casos, o corpo torna-se etéreo ao alcançar

o plano. Da mesma forma, os viajantes que abrirem um portal para o Plano Etéreo e os indivíduos arremessados nele por acidente tornam-se etéreos (afetados pela magia *passeio etéreo*) ao chegar. A menos que tenham a habilidade de deixar o Plano Etéreo ou que encontrem uma cortina que os transporte para fora do Plano Etéreo, eles ficarão aprisionados.

HABITANTES ETÉREOS

O plano Etéreo é muito mais povoado do que o Plano Astral. Existe uma grande variedade de nativos, assim como viajantes frequentes.

As bestas mágicas, como o saqueador etéreo, a aranha interplanar e o saltador etéreo, utilizam o Plano Etéreo. Elas não são extra-planares legítimos, mas criaturas do Plano Material que se adaptaram para usar o Plano Etéreo e caçar suas presas.

Os viajantes ao Plano Etéreo incluem extra-planares com acesso a portais mágicos ou cortinas. Conforme indicado acima, deslocar-se para o Plano Etéreo através da magia *portal* ou *viagem planar* tornará o viajante etéreo. Outra magia será necessária para que os viajantes retornem ao local de origem.

Um grande perigo do Plano Astral são os fantasmas, que frequentemente habitam o lugar. Essas criaturas têm um ódio profundo e constante de todos os seres vivos, e nenhuma estimula pelos viajantes que se intrometem em seus territórios.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

O deslocamento no Plano Etéreo é similar ao movimento no Plano Material. Entretanto, devido à natureza nebulosa da protomateria do plano, um viajante pode se mover para cima ou para baixo com a mesma facilidade com que percorre superfícies sólidas. Contudo, todos os movimentos utilizam metade do deslocamento regular, seja para viajantes ou para as criaturas nativas do plano.

Existe um "lado de baixo" bem definido no Plano Etéreo, que corresponde à gravidade do plano coexistente e anexo. Entretanto, não há risco de queda.

Uma vez que o Plano Etéreo é coexistente ao Plano Material, a maior parte dos viajantes caminha normalmente sobre o solo do Plano Material. As criaturas do Plano Etéreo podem atravessar objetos sólidos do Plano Material, mas não podem atravessar objetos sólidos do Plano Etéreo. Ao contrário do Plano Astral, o Plano Etéreo não oferece formas rápidas de percorrer grandes distâncias.

Um viajante quase sempre se desloca fisicamente entre o Plano Material e o Plano Etéreo, ao contrário dos viajantes do Plano Astral, que são capazes de projetar duplicatas. A forma mais comum de atingir o Plano Etéreo envolve magias como *passeio etéreo* ou itens mágicos como uma armadura com a habilidade especial *forma etérea*. Não há perigo inerente ao ingressar no Plano Etéreo a partir do Plano Material, já que o primeiro está essencialmente vazio. Mesmo se houver um objeto etéreo no caminho, o viajante é desviado de forma indolor ao espaço vazio adjacente.

Voltar ao Plano Material pode ser um risco se houver um objeto sólido ou criatura no destino. Os viajantes que estiverem sobrepostos a objetos ou criaturas do Plano Material são desviados para o espaço aberto mais próximo, sofrendo 1d6 pontos de dano a cada 1,5 m percorridos dessa forma.

Combate Etéreo

O combate no Plano Etéreo não é afetado pela natureza do plano, com a exceção de que os ataques podem ser desferidos a partir de qualquer direção. Consulte a caixa de texto Combate em Três Dimensões, no Capítulo 1.

A visão limitada no Plano Etéreo também afeta o combate; é difícil visualizar os oponentes a longa distância. Além disso, um grupo separado pode ter dificuldades em se reagrupar, à medida que seus membros são arrastados para combates menores. Os nativos do Plano Etéreo podem atrair os aventureiros para longe dos demais e então emboscá-los individualmente.

ASPECTOS DO PLANO ETÉREO

De forma geral, não há perigo direto para a sobrevivência no Plano Etéreo. Ele tem uma atmosfera normal e seus habitantes respiram regularmente. Os venenos inalados e magias como *névoa mortal* funcionam no Plano Etéreo.

Entretanto, não há comida ou água, exceto o que os viajantes trazem consigo. Alguém aprisionado no Plano Etéreo sem uma saída corre o risco de morrer de fome ou desidratação (consulte Perigos da Fome e da Sede no Livro do Mestre).

VARIAÇÃO: O ETÉREO PROFUNDO

Normalmente, os viajantes utilizam o Plano Etéreo para atravessar o plano coexistente. Como opção, o Plano Etéreo pode ter uma região separada do Plano Material correlacionado. Essa área seria o Etéreo Profundo.

A melhor forma de descrever o Etéreo Profundo é a analogia entre um oceano e a costa. As águas rasas próximas à costa representam o Plano Etéreo onde ele coexiste com o Plano Material. Ao se deslocar para o mar aberto (afastando-se do Plano Material), as águas se aprofundam, até que se perde completamente a visão da costa. O oceano profundo corresponde ao Etéreo Profundo.

Os viajantes a caminho do Etéreo Profundo percebem o Plano Material de modo ainda mais enevoado. A visão comum de 18 m é reduzida, diminuindo 3 m por minuto até que finalmente o viajante enxergue somente um raio de 3 m. Nesse ponto, ele já deixou o Plano Material. Par um observador deixado para trás, o viajante torna-se cada vez mais indistinto, até desaparecer completamente.

Sem pontos de referência, a viagem no Etéreo Profundo funciona como o deslocamento no Plano Astral, onde apenas o tempo importa, não a direção ou a distância. De acordo com o destino, uma viagem no Etéreo Profundo exige minutos ou horas.

Objetivos	Tempo Necessário
Retornar ao Plano Material	1d10 minutos
Encontrar uma cortina cromática específica	1d10x10 horas
Encontrar um objeto específico no Plano Etéreo	1d10x100 horas

Ao retornar ao Plano Material, o indivíduo reaparece num local aleatório, em vez de voltar ao ponto inicial. O ponto de retorno estará a 1d10x1,5 km de distância do local original para cada minuto despendido na jornada de volta pelo viajante. Determine a localização do ponto de saída aleatoriamente.

Por exemplo, um mago procura uma passagem cromática no Etéreo Profundo, gastando 30 horas para fazê-lo. Então, tenta retornar ao Plano Material, despendendo 3 minutos (uma joga-

Ao contrário da maioria dos planos, o Plano Etéreo permite que se enxergue o plano coexistente através de suas fronteiras planares: o Plano Material. Não importa onde se está no Plano Etéreo, é possível ver a região correspondente do Plano Material. Entretanto, a visão é limitada a 18 m, tanto no Plano Etéreo quanto no Plano Material. Além disso, o Plano Material surge como se estivesse envolto em névoa, de forma que os observadores etéreos não conseguem discernir detalhes precisos, como a escrita normal. No entanto, é fácil distinguir rostos e pontos de referência. Nos demais aspectos, a visão e a audição não são afetadas, por isso as habilidades sônicas e os ataques visuais disparados do Plano Material afetam as criaturas etéreas.

O contrário não é verdade. Um viajante etéreo normalmente é invisível e inaudível aos indivíduos no Plano Material. As magias e habilidades como *ver o invisível* revelam um objeto ou criatura etérea.

As criaturas no Plano Etéreo não podem conversar com os seres no Plano Material, mesmo que desejem ser ouvidas. Os ouvintes etéreos só escutam os sons do Plano Material que se originam num raio de 18 m, mas sua audição não é afetada. O tato, o olfato e o paladar não se estendem entre os planos.

da aleatória) para consegui-lo. Ele ingressa no Plano Material a 3d10x1,5 km de seu ponto de partida, numa direção aleatória.

A cosmologia de D&D não possui um Etéreo Profundo, mas você pode acrescentá-lo à sua cosmologia como um método de alcançar outros planos ou um local onde vivem criaturas particularmente perigosas (como uma nação de fantasmas ou um reino dos sonhos).

Variação: Sem Plano Etéreo

O Plano Etéreo é conectado firmemente a seu plano coexistente. Entretanto, o Mestre pode criar uma cosmologia sem um Plano Etéreo. Isso afeta uma grande quantidade de magias, itens mágicos e criaturas.

- As seguintes magias utilizam diretamente o Plano Etéreo e não funcionam se este plano não puder ser acessado: *câmara**, *passo etéreo*, *forma etérea*, *rajada de éter** e *a arca secreta de Leomund*. Além disso, os itens mágicos que reproduzam essas magias, como um *óleo da forma etérea*, não funcionam na ausência do plano.
- As seguintes magias possuem elementos que não funcionam, pois não há um Plano Etéreo a afetar: *âncora dimensional*, *purgar invisibilidade*, *manifestar**, *manifestar em massa**, *ver o invisível*, *visão da verdade*, *desvanecimento*, *zona de trégua**, *zona da revelação** e as magias com o descritor energia, como *míssil mágico* e *muralha de energia*. Os outros elementos dessas magias funcionam normalmente.
- A magia *piscar* ainda funciona, mas você terá que determinar como isso acontece sem um Plano Etéreo.
- As criaturas que utilizam intensivamente o Plano Etéreo, como o cão teleportador, o saqueador etéreo, o saltador etéreo e a aranha interplanar, ficam claramente em desvantagem sem acesso ao Plano Etéreo. Por isso, elas evitam as áreas que não fornecem acesso a esse plano. Os fantasmas não existem em áreas sem o Plano Etéreo.

Na cosmologia de D&D, apenas o Plano Material tem um Plano Etéreo coexistente. Nenhum dos planos Interiores ou Exteriores conecta-se ao Plano Etéreo, de forma que as regras acima se aplicam a qualquer desses planos.

O Plano Etéreo emite sua própria luz difusa, de forma que observadores etéreos não precisam de tochas para enxergar no Plano Material, mesmo que impere uma escuridão total na área correlata. As fontes de luz não expandem o limite de 18 m para o alcance visual no Plano Etéreo, assim como os métodos alternativos como a visão no escuro. A Percepção às Cegas, se utilizada no Plano Material, não revela as criaturas etéreas, mas uma criatura que tenha Percepção às Cegas no Plano Etéreo detectaria outras criaturas etéreas com seu alcance normal.

Para os observadores do Plano Etéreo, os objetos do Plano Material ficam enevoados, indistintos e quase translúcidos. Esses objetos bloqueiam a visão e fornecem camuflagem, mas não cobertura. Um observador etéreo não verá através de uma parede no Plano Material, a menos que a atravesse.

Um personagem etéreo com os olhos completamente no interior de um objeto sólido do Plano Material não conseguirá enxergar.

S: Em geral, o movimento no Plano Etéreo é irrestrito. Os personagens podem viajar ao centro da terra ou às alturas dos céus (embora lentamente e de acordo com os limites de comida e água). Existem, entretanto, objetos permanentes no Plano Etéreo que impedem o deslocamento de criaturas etéreas. Os materiais etéreos são resistentes ao tato e parecem reais, mesmo que não tenham um semelhante exato no Plano Material. Geralmente, esses materiais etéreos são o resultado de atividades no Plano Material coexistente. Existem diversos tipos de materiais etéreos.

Energia: Os efeitos de energia se estendem ao Plano Etéreo e afetam as criaturas nesse local. Uma *muralha de energia*, por exemplo, impede que uma criatura etérea a atravesse. Em geral, um viajante etéreo enxerga o que um nativo do Plano Material veria. Dependendo da magia, isso pode significar absolutamente nada.

Objetos Etéreos: Estes objetos foram construídos no Plano Material e então transferidos (geralmente através de magia) para o Plano Etéreo. Um baú de tesouros pode ser enviado para o Plano Etéreo com a magia *desvanecimento*, por exemplo, ou uma criatura pode ser transformada em pedra etérea pelo olhar de uma medusa.

Também existem objetos maiores no Plano Etéreo. Por exemplo, um mago pode desejar privacidade contra intrusos astrais em sua biblioteca. Ele faria com que uma laje de rocha de 6 m por 6 m se tornasse etérea, e então construiria sua biblioteca no Plano Material na área coexistente com a laje. Ou, graças ao favor de uma divindade, um barão poderoso poderia deslocar uma montanha para o Plano Etéreo e construir sua fortaleza onde as rochas estavam. Os invasores etéreos encontrariam uma laje no primeiro caso e uma montanha no segundo, ambos obstáculos intransponíveis para os pretensos espiões.

Um objeto etéreo, quando forçado a manifestar-se no Plano Material, não pode reaparecer no mesmo local de onde sumiu se houver outro objeto ocupando este espaço. Nesse caso, ele é deslocado para a área mais próxima capaz de abrigá-lo. No segundo exemplo acima, a montanha não reaparece no local ocupado pela fortaleza. Se a fortaleza tiver uma altura superior a largura, a montanha é desviada para o lado caso seja arremessada no Plano Material. Mas se a direção mais próxima for a vertical, o barão terá grandes problemas.

Áreas de Magia Morta: Um viajante que utilize magia para alcançar o Plano Etéreo não pode deslocar-se para uma

área com a característica de magia morta sem retornar ao Plano Material. Na paisagem etérea, as áreas de magia morta surgem como grandes borões negros.

Sangue da Gorgon (Variação): É possível criar novos tipos de materiais etéreos. Por exemplo, as lendas antigas afirmam que o sangue de um gorgon pode ser utilizado para impedir que as criaturas etéreas atravessem uma parede. Essa lenda persiste, apesar do fato que o ataque normal de um gorgon, ao contrário do efeito de petrificação de uma medusa ou cocatriz, não afeta diretamente o Plano Etéreo. Uma parede com o sangue de um gorgon misturado na argamassa ou no revestimento funcionaria como uma *muralha de energia* contra as criaturas etéreas, mas seria uma parede normal sob todos os demais aspectos. Meio litro de sangue da gorgon é suficiente para uma superfície de 30 m por 30 m e um espécime típico fornece 8 litros desse material.

Metais Pesados (Variação): Os metais também podem ser capazes de perturbar o deslocamento astral. Um revestimento de ouro ou chumbo ao longo de uma parede bloquearia o deslocamento etéreo. Custa 500 PO para cobrir uma área de 3 m por 3 m com ouro e 100 PO para cobri-la com chumbo.

Plantas (Variação): Para uma mudança mais dramática, é possível afirmar que as criaturas etéreas não podem atravessar criaturas vivas, incluindo plantas, no Plano Material. Por exemplo, a choupana coberta de trepadeiras de um mago pode ser à prova de intrusos etéreos. Aqueles que estabelecem seus covis no interior de árvores ficam protegidos da mesma forma, e os invasores descobrem que a própria força vital das plantas os mantém à distância. Esta opção conflita com a descrição da magia *passeio etéreo*.

Cortinas

Cortinas tremeluzentes conectam o Plano Etéreo a diversos Planos Interiores e Exteriores. Assim como os portais, as cortinas etéreas geram condutos através do Plano Astral. Embora possam ser detectadas a partir do Plano Material (com a magia *ver o invisível*, por exemplo), só é possível ingressar em uma cortina etérea a partir do Plano Etéreo.

As cortinas etéreas funcionam como as passagens cromáticas do Plano Astral, mas sempre tornam o viajante sólido ao alcançar o plano de destino (ao passo que é possível projetar uma forma astral através de uma passagem cromática, criando um novo corpo do outro lado). Os viajantes presos no Plano Etéreo podem utilizar uma cortina etérea para se deslocarem para outro local.

As cortinas etéreas quase sempre são estacionárias. São imunes aos ciclones do éter, exceto os mais violentos (veja adiante). As cortinas etéreas conhecidas podem ser vigiadas, cultuadas ou exploradas pelos que têm interesse no plano adjacente.

As cortinas também podem conduzir a semiplanos. Embora um semiplano geralmente conecte-se ao Plano Astral, alguns podem ter entradas no Plano Etéreo. Isso é comum em semiplanos utilizados como prisões, pois mesmo se o prisioneiro escapar, ainda estará no Plano Etéreo, onde o deslocamento é lento, facilmente observável, e às vezes bloqueado por materiais etéreos.

Assim como qualquer portal, as cortinas etéreas podem ter suas próprias características. Em geral, são portais de mão

única, embora haja exceções (veja o item mágico *tapeçaria etérea*, a seguir).

Assim como as passagens cromáticas do Plano Astral, as cortinas etéreas têm suas próprias cores. A cosmologia de D&D utiliza a tabela abaixo, mas você pode criar a sua própria se desejar. Os esquemas de cores das cortinas etéreas e das passagens cromáticas não precisam combinar.

TABELA 5-4: CORTINAS ETÉREAS ALEATÓRIAS PARA A COSMOLOGIA DE D&D

d%	Plano	Cor
01-05	Domínios Heróicos de Ysgard	Roxo
06-10	Caos Eternamente Mutável do Limbo	Espiral negra
11-15	Profundezas Ecoantes de Pandemônio	Escarlate
16-20	Camadas Infinitas do Abismo	Espiral vermelha
21-25	Profundezas Tártaras de Carceri	Verde-acinzentado
26-30	Desertos Cinzentos de Hades	Vermelho-escuro
31-35	Eternidade Gélida da Geena	Vermelho brilhante
36-40	Nove Infernos de Baator	Vermelho e preto
41-45	Campo de Batalha Infernal do Aqueronte	Vermelho metálico
46-50	Nirvana Tecnológico de Mecânos	Branco
51-55	Reinos Pacíficos da Arcádia	Amarelo-pálido
56-60	Sete Paraísos Escalonados de Celéstia	Amarelo brilhante
61-65	Paraísos Gêmeos de Bitopia	Amarelo escuro
66-70	Abençoados Campos do Elísio	Verde escuro
71-75	Floresta das Terras Selvagens	Verde-esmeralda
76-80	Clareiras Olímpicas de Arbórea	Azul brilhante
81-89	Domínio Concordante das Terras Exteriores	Marrom
90-95	Plano Material	Prateado
96-97	Plano das Sombras	Espiral negra
98-99	Plano Elemental ou de Energia; faça uma segunda jogada de 1d%	
01-20	Plano Elemental do Fogo	Verde tremeluzente
21-40	Plano Elemental da Terra	Cinza tremeluzente
41-60	Plano Elemental da Água	Azul tremeluzente
61-80	Plano Elemental do Ar	Branco tremeluzente
81-90	Plano da Energia Positiva	Branco brilhante
91-100	Plano da Energia Negativa	Negro lustroso
99-100	Semiplano à escolha do Mestre	Qualquer outra cor

Ciclones do Éter

Semelhantes às tempestades psíquicas do Plano Astral, os ciclones do éter são centros de pressão de forças mágicas que perturbam o Plano Etéreo. Eles surgem do nada e representam um perigo para todos os viajantes etéreos na área. Geralmente são tão temporários quanto as tempestades do Plano Material, mas às vezes desenvolvem-se ciclones permanentes, que perduram anos ou mesmo séculos.

Para quem está no Plano Material, o ciclone do éter não provoca mais que um calafrio ou comportamento estranho dos animais próximos. Mas no Plano Etéreo, o ciclone do éter é um vento incrivelmente forte. Roupas, cabelos e objetos livres são agitados, mas esporadicamente até os viajantes podem ser erguidos e arremessados pelo Plano Etéreo para destinos desconhecidos.

Os ventos crescentes de um ciclone do éter concedem 1d10 rodadas de precedência antes que o ciclone atinja força total. Um uivo assustador aumenta de intensidade a cada turno, e com brutalidade súbita o ciclone atinge tudo em seu caminho.



Os viajantes podem escapar do ciclone do éter passando ao plano coexistente ou procurando abrigo. As magias com o descritor energia, como o *pequeno refúgio de Leomund*, resguardam o viajante dos efeitos de um ciclone do éter, mas as magias do clima como *controlar os ventos* e *controlar o clima* não afetam o ciclone. Não é possível fugir distanciando-se de um ciclone do éter.

Um dos maiores perigos de um ciclone do éter é que consegue dispersar um grupo de aventureiros, impedindo que se localizem — ou encontrem a saída do Plano Etéreo. À critério do Mestre, realize uma jogada na tabela abaixo para um grupo de viajantes, desde que estejam relativamente próximos entre si quando forem atingidos pelo ciclone.

TABELA 5-5: CICLONES DO ÉTER

d%	Efeito
01-30	Sofre 1d10 pontos de dano (Fortitude CD 20 anula). Jogue novamente após 1 minuto se ainda estiver na área do ciclone.
31-60	Desloca-se 1d10x1,5 km em uma direção aleatória. Você não está mais na área do ciclone e pode voltar normalmente.
61-80	Como acima, mas deslocando-se 2d20x1,5 km em direção aleatória.
81-90	Como acima, e sofrendo 3d10 pontos de dano (Fortitude CD 20 anula).
91-95	Sofre 3d10 pontos de dano (Fortitude CD 20 anula) e retorna ao Plano Material. Se reaparecer no interior de um objeto sólido você será desviado, mas sofrerá 1d6 pontos de dano a cada 1,5 m de deslocamento.
96-100	Arremessado através de uma cortina etérea em outro plano ou semiplano. Determine o destino aleatoriamente na Tabela 5-4.

Os mortos-vivos não são afetados por ciclones do éter, inclusive os fantasmas e as criaturas como os devoradores. Os fantasmas que não estejam presos a determinado local do Plano Material podem cavalgar um ciclone do éter, deslizando nos ventos etéreos.

Qualquer criatura que se torne etérea (inclusive pelo uso da magia *piscar*) no interior de um ciclone do éter imediatamente

sofre seus efeitos. Mas as criaturas prestes a ingressar no Plano Etéreo têm a sensação de que algo está errado no outro lado quando existe um ciclone do éter nas proximidades. Por conseguinte, elas podem decidir não ingressar no Plano Etéreo.

ENCONTROS ETÉREOS

O Plano Etéreo é um Plano Transitório, um plano que existe como meio de passagem de um local a outro. Muitas das criaturas encontradas aqui estão indo ou vindo por algum motivo, embora algumas usem o Plano Etéreo como esconderijo para observar (e tramar contra) os indivíduos no Plano Material.

A tabela a seguir é adequada para os viajantes típicos, mas o Mestre também pode utilizá-la como referência para tabelas de encontro para regiões específicas, adicionando novas criaturas ou alterando as porcentagens.

Num resultado percentual de 93-100, os personagens encontram algo da Tabela 5-6: Encontros Etéreos. Realize uma jogada por hora.

PLANO DAS SOMBRAS

É o plano nocivo da escuridão e do poder.

É o lugar oculto que odeia a luz.

É a fronteira de mundos desconhecidos.

O Plano das Sombras é uma dimensão escura, ao mesmo tempo coexistente e de limites coincidentes com o Plano Material. Ela sobrepõe-se ao Plano Material como o Plano Etéreo, de forma que um viajante dos planos é capaz de utilizá-la para cobrir grandes distâncias rapidamente. Também possui limites coincidentes com outros planos. Com a magia correta, pode-se usar o Plano das Sombras para visitar outras realidades.

O Plano das Sombras é um mundo em branco-e-preto. O próprio ambiente parece desbotado. Nos demais aspectos, é similar (mas não exatamente idêntico) ao Plano Material.

O céu, por exemplo, é sempre uma abóbada negra sem sol ou estrelas. Os pontos de referência no Plano Material podem

VARIAÇÃO: PLANOS ETÉREOS MÚLTIPLOS

Na Grande Roda da cosmologia de D&D, somente o Plano Material possui um Plano Etéreo coexistente. Mas é possível afirmar que outros planos tenham acesso a ele.

Alguns, todos ou nenhum de seus planos podem ser coexistentes com planos etéreos próprios. O Mestre pode restringir esses "mini-planos etéreos" a regiões de determinado tipo, como Planos de Elementos ou Planos Exteriores. Isso significa que pode haver um Plano Elemental do Fogo Etéreo ou um Plano Etéreo do Elísio.

Os habitantes destes locais seriam capazes de acessar seu próprio Plano Etéreo e usar magias e habilidades similares que afetam o Plano Etéreo. As criaturas que habitam o Plano Etéreo primário também poderiam ser encontradas nos Planos Etéreos associados.

Um Plano Etéreo conectado a outro pode ter alguns, todos ou nenhum dos aspectos desse plano. Ainda terá as mesmas características básicas do Plano Etéreo (gravidade inexistente e tempo normal). Mas talvez apresente, por exemplo, a característica predomínio do fogo se for relacionado ao Plano

Elemental do Fogo, ou uma característica de tendência suavemente maligna se estiver vinculado aos Desertos Cinzentos de Hades.

Planos Etéreos Múltiplos podem ser usados em conjunto com a opção Etéreo Profundo. Nesse caso, os viajantes podem deslocar-se do Plano Material para outro plano diretamente através do Plano Etéreo. Primeiramente, o viajante ingressa no Plano Etéreo coexistente ao Plano Material. De lá, se desloca ao Etéreo Profundo, e então ao Plano Etéreo coexistente ao plano de destino.

Para realizar essa viagem, use a escala de tempo indicada para o Etéreo Profundo, atribuindo à tarefa a mesma duração de "retornar ao Plano Material". Os viajantes advindos do Etéreo Profundo aparecem numa localização aleatória no Plano Etéreo coexistente ao destino.

Finalmente, é possível conectar diversos planos através de um mesmo Plano Etéreo. Por exemplo, todos os Planos Exteriores podem ser conectados ao mesmo Plano Etéreo, enquanto outro Plano Etéreo vincula os Planos Interiores ao Plano Material.

TABELA 5-6: ENCONTROS ETÉREOS

1d6	Encontro	Número	ND	NE Pret
01-04	Cão teleportador	3d6	2	9
05	Celestial, ghaele	1	13	13
06	Celestial, planetário	1	16	16
07	Celestial, solar	1	19	19
08	Couatl	1	10	10
09	Demônio, armanita ²	1d3	7	9
10-11	Demônio, bebilith	1d3	9	11
12	Demônio, súcubo	1	9	9
13	Diabo, cornugon	1	10	10
14	Diabo, narzugon, cavalgando um pesadelo voador	1	10	10
15	Devorador	1	11	11
16-35	Encontro no terreno coexistente ¹	—	—	—
36-40	Ciclone do Éter	—	—	—
41-42	Clérigo de 11º nível, etéreo	1	11	11
43-44	Clérigo de 11º nível e Guerreiro de 8º nível, etéreos	1	15	15
45-54	Cortina etérea	—	—	—
55-56	Guerreiro de 9º nível, etéreo	1	9	9
57-61	Salteador etéreo	1	3	3
62-66	Saqueador etéreo	1	3	3
67-68	Feiticeiro de 15º nível, etéreo	1	15	15
69-70	Mago de 15º nível, etéreo	1	15	15
71-72	Fantasma, Guerreiro de 5º nível	1d3	7	9
73-74	Fantasma, Mago de 6º nível	1	8	8
75-76	Fantasma, Ladino de 7º nível	1	9	9
77-78	Fantasma, minotauro	1d6	6	9
79-80	Fantasma, troll	1d3	7	9
81-85	Missão comercial dos mercanos ³	—	—	5
86-89	Pesadelo voador	1	5	5
90-95	Aranha interplanar	1d8	5	11
96-100	Xill	1d6	6	11

1 Faça uma jogada para determinar aleatoriamente um encontro no terreno coexistente a essa parte do Plano Etéreo. Isso pode incluir criaturas capazes de detectar e afetar as criaturas no Plano Etéreo, incluindo as que possuem ataques visuais, como um basilisco, e indivíduos com magia e habilidades similares.

2 Esta criatura não possui habilidade própria de ingressar no Plano Astral. Sua presença pode indicar que foi enviada através de outra situação (90%), ou que pode haver uma cortina para seu plano natal nas proximidades (10%).

3 A missão comercial consiste de dois mercanos e nove guerreiros de 5º nível.

ser reconhecidos no Plano das Sombras, mas são distorcidos e deturpados — reflexos reduzidos das paisagens encontradas no mundo normal. Apesar da falta de fontes de luz, diversas plantas, animais e humanóides consideram o Plano das Sombras seu lar.

O Plano das Sombras é mutável, e partes dele fluem continuamente para outros planos. Como resultado, os mapas precisos são quase inúteis, a despeito da presença dos pontos de referência. Se um viajante encontrar uma cordilheira com a magia *andar nas sombras*, a cordilheira poderá estar lá na próxima ocasião, mas algumas montanhas específicas podem ter se deslocado. A precisão é uma esperança vã no Plano das Sombras.

O terreno do Plano das Sombras geralmente é semelhante à área do Plano Material utilizada pelo viajante para ingressar. Se um mago adentra o Plano das Sombras em uma floresta, a primeira coisa que verá é uma floresta de sombras equivalente. Se estiver dentro d'água, aparecerá em um mar sombrio que se comporta como um oceano do Plano Material, de forma que sua magia *respirar na água* ainda funcionará. Entretanto, ao se afastar do ponto de entrada, o terreno no Plano das Sombras altera-se dramaticamente, embora geralmente mantenha certa semelhança ao terreno correspondente no Plano Material.

Certas magias extraem partes do Plano das Sombras, especialmente ilusões com o descritor Sombra. O Plano das Sombras é um mundo monocromático, mas a substância sombria extraída dele pode assumir qualquer coloração. O conjurador geralmente determina a tonalidade, forma e textura da substância para torná-la mais convincente. Uma *evocação de sombras* que produz uma *bola de fogo*, por exemplo, será parecida com qualquer outra *bola de fogo* para os que acreditarem na ilusão.

CARACTERÍSTICAS UMBRAIS

O Plano das Sombras em vários aspectos é uma duplicata sombria do Plano Material. Muitas coisas são semelhantes, mas existem diferenças significativas. O Plano das Sombras possui as seguintes características:

estiverem no Plano Etéreo devem encontrar outro caminho para retornar.

Enquanto estiver ativada, a *tapeçaria etérea* atrairá visitantes que pretendem ingressar no Plano Material através do portal, incluindo almas perdidas e monstros planares. Realize a jogada de encontros aleatórios no Plano Etéreo e decida se as criaturas encontradas conseguiram atravessar. Um ciclone do éter não surte efeitos diretos sobre uma *tapeçaria etérea*, mas impediria que os viajantes a utilizassem adequadamente.

O portal é aproximadamente do tamanho de uma porta normal (2,4 m de altura e 1 m de largura). Ao ser desmontada, a *tapeçaria etérea* tem 3 m de comprimento, 30 cm de largura e 15 cm de espessura. A montagem ou desmontagem exige 10 minutos para uma pessoa.

Nível do Conjurador: 7º; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *forma etérea*; preço de mercado: 47.520 PO; Peso: 43,5 kg.

NOVO ITEM: TAPEÇARIA ETÉREA

Uma *tapeçaria etérea* é uma passagem portátil para o Plano Etéreo. Assemelha-se a um robusto batente de porta de carvalho, esculpido com runas, do qual pende uma pesada tapeçaria de veludo bordada com fios metálicos. Uma vez montada, e caso as palavras de comando sejam pronunciadas, a tapeçaria torna-se uma faixa de cores tremeluzentes que conduz diretamente ao Plano Etéreo. O portal permanece aberto até que outra palavra de comando seja pronunciada.

Enquanto a tapeçaria está operando, cria-se um portal entre o Plano Material e o Plano Etéreo. Qualquer criatura que atravessar a *tapeçaria* se torna etéreo (como a magia *forma etérea*). Ela permanece etérea até que utilize uma magia para retornar ao Plano Material, atravesse a *tapeçaria etérea* na direção inversa, ou use outro portal. A cortina formada pela tapeçaria é óbvia no Plano Etéreo. Se a *tapeçaria* for desativada, todos que

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito.
- **Morfologia:** Mágica. As magias como *conjuração de sombras* e *evocação de sombra* modificam o material básico do Plano das Sombras. A utilidade e o poder dessas magias dentro do Plano das Sombras as tornam particularmente úteis para os exploradores e para os nativos.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.** Entretanto, algumas pequenas regiões do Plano das Sombras (chamadas Terras Escuras; veja adiante) possuem a característica de pequeno predomínio negativo.
- **Tendência:** Neutro [suave].
- **Magia: Ativada.** As magias com o descritor [Sombra] são ativadas no Plano das Sombras. Essas magias são conjuradas como se estivessem sob o efeito do talento Maximizar Magia, mas são preparadas e conjuradas em seu nível normal.

Além disso, certas magias se tornam mais poderosas no Plano das Sombras. *Conjuração de sombras* e *evocação de sombra* têm 30% da força real das conjurações e evocações que simulam (ao invés de 20%). *Conjuração de sombras aprimorada* e *evocação de sombra aprimorada* possuem 90% do poder original (e não 60%). Para calcular o efeito destas magias, considere o talento Maximizar Magia para obter o máximo de pontos de vida ou o máximo de dano, e então aplique as porcentagens acima.

- **Magia: Restrita.** As magias que utilizam ou geram luz ou fogo podem fracassar quando são conjuradas no Plano das Sombras. Um conjurador que lançar uma magia com os descritores [Luz] ou [Fogo] deve obter sucesso em um teste de Identificar Magias (CD 15 + nível da magia). As magias que produzem luz são menos eficientes de forma geral, pois todas as fontes de luz têm seu alcance reduzido pela metade no Plano das Sombras.

Apesar da natureza sombria do Plano das Sombras, as magias que produzem, utilizam ou manipulam a própria escuridão não são afetadas pelo plano.

UMA COSMOLOGIA ALTERNATIVA PARA OS PLANOS TRANSITÓRIOS

Todos os planos de existência conhecidos na cosmologia de D&D são permeados pelo Plano Astral, e o Plano das Sombras conecta-se a quaisquer Planos Materiais alternativos que porventura existam. Naturalmente, esta não é a única disposição para estes Planos Transitórios. Eis uma outra disposição que pode funcionar para uma cosmologia que você mesmo esteja criando.

Nesta cosmologia, o Plano Astral e o Plano das Sombras se conectam a determinados Planos Exteriores. O Plano Astral permite acesso aos Planos Exteriores Celestiais (os que possuem a característica de tendência Bom), enquanto o Plano das Sombras conecta-se aos Planos Exteriores infernais e abissais (que possuem a característica de tendência Mal). Os Planos

CONEXÕES UMBRAIS

Os viajantes tradicionalmente acessam o Plano das Sombras através de magias ou portais permanentes.

A forma mais comum de visitar o Plano das Sombras é utilizar a magia *andar nas sombras* para viajar rapidamente de um ponto do Plano Material a outro. A magia permite que seus alvos se desloquem 10,5 km a cada 10 minutos no Plano das Sombras, não importa seu deslocamento normal. O movimento ocorre totalmente no Plano das Sombras, por isso os viajantes não distinguem grande parte do terreno intermediário no Plano Material. Quando a magia termina, os viajantes retornam ao Plano Material, se possível novamente num local escuro.

Também existem vórtices entre o Plano das Sombras e o Plano Material, que funcionam aleatoriamente e possuem destinos variáveis. Esses portais intermitentes geralmente são de tamanho Médio e duram 1d6 dias antes de desaparecer. Sua frequência é desconhecida e muitos deles podem surgir, continuarem ativos durante alguns dias, e desaparecer sem que ninguém perceba, ou muito menos utilize o portal. Como qualquer vórtice, as magias e objetos livres (como flechas) podem atravessar de um plano para outro. Esse efeito insinua que o próprio Plano das Sombras está fervendo e bolhas se erguem e estouram em suas fronteiras com o Plano Material.

Esses vórtices aleatórios só aparecem em áreas de sombra ou escuridão no Plano Material. Se aparecerem no interior de um objeto sólido, não é possível qualquer transferência entre os planos. Mas os vórtices que alcançam espaços abertos no Plano Material são úteis para os nativos do Plano das Sombras, que desejam infestar o Plano Material.

De muitas formas, a magia *andar nas sombras* é uma criação desses vórtices naturais, um no início da jornada e outro no final. Existem vórtices maiores, embora sejam raros. Um vórtice particularmente grande poderia engolir todo um castelo ou até uma cidade, transportando-os permanentemente para o Plano das Sombras.

Os visitantes do Plano das Sombras que olharem para trás em um vórtice (para o Plano Material) enxergam o mundo com o branco e o preto invertidos, como o negativo de uma fotografia. Apesar de se abrirem em regiões escuras do Plano

Exteriores de tendência Neutra (Mecânus, as Terras Exteriores e o Limbo, se você estiver utilizando a Grande Roda) conectam-se a ambos os planos, assim como os Planos Interiores. O Plano Astral e o Plano das Sombras são separados um do outro, e não existem ligações entre eles.

As criaturas de tendência boa ocupam o Plano Astral, enquanto as criaturas malignas dominam o Plano das Sombras. Da mesma forma, o Plano Astral possui a característica de tendência Bom [suave] e o Plano das Sombras tem a característica Mal [suave].

Nesta cosmologia, o Plano Material, os Planos Interiores e os Planos Exteriores Neutros tornam-se campos de batalha entre as forças celestiais e infernais/abissais. Os diabos raramente seriam encontrados no Plano Astral e os arcontes quase nunca veriam o Plano das Sombras.

Material, os vórtices são bastante óbvios no Plano das Sombras, pois a escuridão daquele plano parece clara em comparação com o negrume local.

O Plano das Sombras não se conecta ao Plano Etéreo. As magias e habilidades similares que utilizam ou acessam o Plano Etéreo não funcionam no Plano das Sombras. O Plano das Sombras é coexistente com o Plano Astral, por isso diversas magias e portais tornam possível o deslocamento entre os Planos.

Dependendo de sua cosmologia, o Plano das Sombras pode conduzir a Planos Materiais alternativos e outros planos de existência. Esta é uma forma perigosa de viajar, pois o caminho para outros planos mergulha através de regiões do Plano das Sombras que não são coexistentes com qualquer plano conhecido e abrigam uma grande variedade de monstros temíveis.

HABITANTES UMBRAIS

Embora o Plano das Sombras não seja maligno em si, é o lar de uma grande quantidade de criaturas asquerosas que odeiam a luz e os seres vivos. O mais conhecido habitante do plano é a sombra, um morto-vivo que absorve a essência vital dos aventureiros, seja no Plano Material ou no Plano das Sombras.

O Plano das Sombras tem versões nativas de muitas plantas e animais encontrados no Plano Material, mas as versões sombrias são variantes distorcidas e escuras.

Os monstros mais perigosos, como o mastim de sombras e o vulto noturno, também habitam o Plano das Sombras. O Capítulo 9 descreve dois novos habitantes do plano, o ecalipse e a figueira umbral, e uma terceira criatura, a besta crepuscular, freqüentemente encontrada nos arredores dos vórtices para o Plano das Sombras.

Existem diversas histórias de castelos e cidades inteiras absorvidas pelo Plano das Sombras ao longo dos anos. Alguns ainda sobrevivem, mas foram distorcidos pela natureza insidiosa e tóxica do Plano das Sombras. Esta toxidade, descrita na seção Aspectos do Plano das Sombras, a seguir, somente se manifesta após décadas de permanência no Plano das Sombras. Ela concede habilidades estranhas e atributos inumanos aos indivíduos infectados pelo toque das sombras.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

A movimentação é normal no Plano das Sombras, mas os viajantes conseguem percorrer grandes distâncias no Plano Material correspondente deslocando-se entre as brumas. Uma criatura que conhecer o caminho poderá acessar outros planos a partir do Plano das Sombras. Os caçadores de emoção simplesmente vagam pelo Plano das Sombras, procurando aventuras.

A maior parte das criaturas do Plano Material que estão no Plano das Sombras utiliza a magia *andar nas sombras*. Com esta magia, o conjurador ingressa no Plano das Sombras, desloca-se em uma direção específica durante algum tempo, e então retorna ao Plano Material. As direções cardeais (norte, sul, leste e oeste) são as mesmas no Plano das Sombras e no Plano Material, mas as distâncias são traiçoeiras. Os viajantes somente se deslocam mais rápido no Plano das Sombras do que no Plano Material.

A cada 10 minutos gastos deslocando-se em qualquer direção, o usuário de *andar nas sombras* percorre 10,5 km na mesma direção no Plano Material. A velocidade de deslocamento é a mesma, não importa a velocidade da criatura que esteja utilizando *andar nas sombras*. Um mago a cavalo, a pé ou voando percorrerá a mesma distância, no mesmo intervalo de tempo. Para manter a velocidade, o viajante só precisa continuar avançando.

Uma vez que a criatura usando *andar nas sombras* alcançar o local desejado, a segunda parte da magia é ativada. Isso abre um portal de volta ao Plano Material, novamente com uma estrada sombria conduzindo ao destino. A estrada é ilusória, mas o portal no fim dela é real. O viajante emerge entre as sombras mais próximas do local de destino. Estudando seus arredores no Plano das Sombras antes de emergir, o viajante pode ter uma noção de onde aparecerá.

Ao deslocar-se pelo Plano das Sombras, os viajantes enxergam paisagens sombrias semelhantes, mas não exatamente idênticas, ao terreno correspondente no Plano Material. Os rios podem estar mudados ou ausentes, por exemplo, e os castelos parecem arruinados ou completamente alterados. Mas o tipo básico do terreno (pântanos, colinas, montanhas) permanece o mesmo.

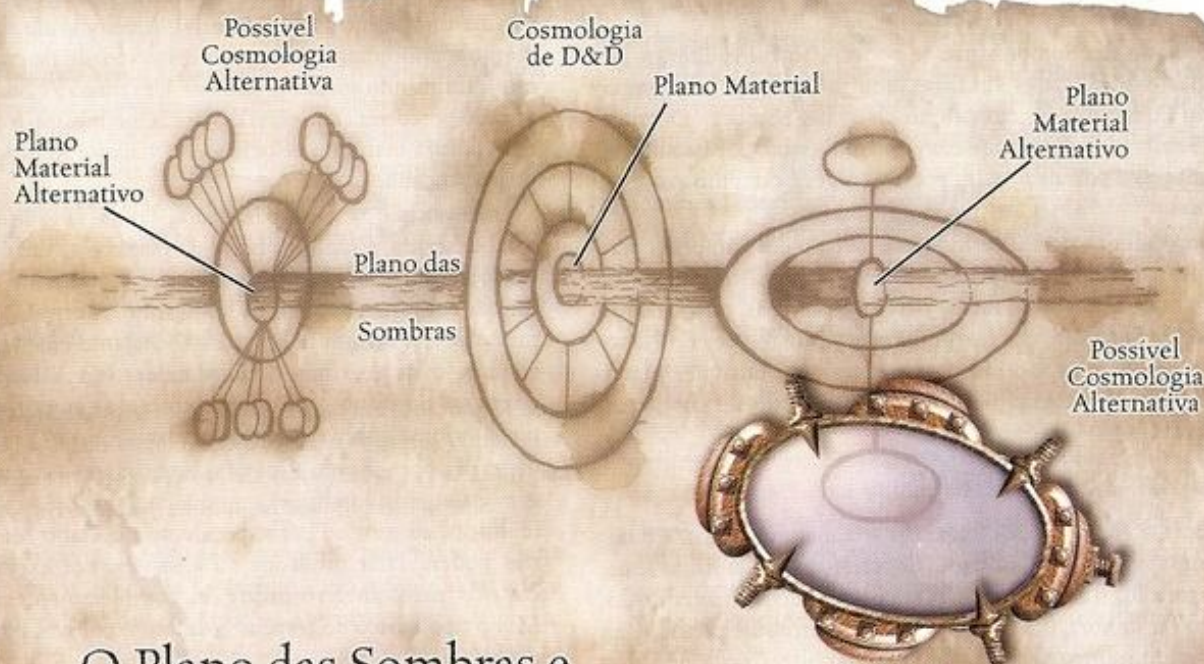
Os viajantes umbrais podem procurar um portal para um Plano Material alternativo ou um Plano Exterior. Se estiver procurando um Plano Material alternativo, o viajante se afasta das áreas que correspondem ao Plano Material original. O terreno se torna mais radical: as árvores são maiores do que qualquer estrutura no Plano Material, as montanhas se tornam barreiras de penhascos e os rios são torrentes furiosas. São necessárias 1d4 horas de viagem constante para alcançar o local do Plano Material alternativo correspondente ao ponto de saída no Plano Material original. Neste ponto, o viajante pode abrir um novo portal e ingressar no Plano Material alternativo. Caso sua cosmologia não inclua Planos Materiais alternativos (os se eles ainda não foram descobertos), os viajantes são incapazes de abrir o portal.

Nesse terreno agreste, os viajantes umbrais também encontram portais que conduzem ao Plano Astral e para outros Planos Interiores ou Exteriores. Novamente, são necessários 1d4 horas de viagem constante para encontrar um portal aleatório deste tipo.

Ao abrir o portal de qualquer um dos lados com a magia *andar nas sombras*, o viajante cria um ponto fraco entre o Plano Material e o Plano das Sombras. Este ponto permanece ativo durante 1d6x10 minutos. Neste tempo, as criaturas do Plano das Sombras podem forçar seu ingresso no Plano Material — ou vice-versa. É necessário um teste de resistência de Vontade (CD 15) para forçar a passagem, e essa tentativa só pode ser realizada uma vez por ponto fraco.

Os indivíduos perdidos, abandonados ou aprisionados de outra forma no Plano das Sombras devem procurar um desses pontos fracos na textura sombria do plano, descobrir acidentalmente um portal ou vórtice natural, ou encontrar um viajante disposto a trazê-los de volta ao Plano Material.

Combate nas Sombras: Exceto pelas limitações de visão e magia descritas acima, o combate no Plano das Sombras procede normalmente. Os combatentes nas sombras lutam em um universo de noite eterna. Enquanto o ambiente do plano continuamente se altera devido à natureza morfológica do



O Plano das Sombras e Cosmologias Alternativas

Plano das Sombras, essas mudanças são lentas demais para afetar o terreno durante uma batalha.

ASPECTOS DO PLANO DAS SOMBRAS

O Plano das Sombras não é mais ou menos perigoso que o Plano Material. Certas regiões são perigosas, e os nativos são hostis, mas o plano não é inerentemente prejudicial aos viajantes. Ao contrário do Plano Astral ou do Plano Etéreo, há comida suficiente (embora frequentemente de cor escura e pingando sangue negro) e água (embora seja escura e espessa). O ar no Plano das Sombras é normal e um nativo do Plano Material pode sobreviver durante anos sem ser afetado, assim que se acostumar à escuridão onipresente e o leve frio constante.

Contudo, ao longo de décadas, o Plano das Sombras é tóxico para os "imigrantes". As criaturas de outros planos que gastam a maior parte de suas vidas no local desenvolvem novas habilidades e vulnerabilidades para se adequarem a seu lar adotivo. Quais habilidades se alteram parece ser imprevisível e varia conforme o local e a criatura. O modelo criatura das sombras no Capítulo 9 descreve algumas vulnerabilidades e habilidades típicas que afetam os residentes mais antigos do Plano das Sombras.

A visão no Plano das Sombras equivale a visão em uma noite sem lua no Plano Material. A maior parte do terreno é escuro, interrompido ocasionalmente pelo farol pálido de um portal ou das fogueiras dos acampamentos dos viajantes. A visão no escuro não é afetada pelo plano, mas cada tocha, lanterna e magia emissora de luz (como *chama contínua* e *luz*

VARIAÇÃO: SEM PLANO DAS SOMBRAS

Embora o Plano das Sombras tenha um papel importante na Grande Roda, uma cosmologia personalizada talvez não tenha esse plano. Se o Plano das Sombras não existir, os seguintes pontos devem ser considerados:

- As seguintes ilusões com o descritor [Sombra] não funcionam: *andar nas sombras*, *cápsula de sombras*, *conjunção de sombras*, *conjunção de sombras aprimoradas*, *evanescimento sombrio*, *evocação de sombra*, *evocação de sombra aprimorada*, *projetar imagem*, *sombras*.
- As magias que afetam o Plano das Sombras, mas possuem outros efeitos, simplesmente perdem os efeitos sombrios.

Essas magias incluem *âncora dimensional*, *fulminar sombras*, e *zona de trégua*.

- Os monstros nativos do Plano das Sombras não existem (e portanto não podem ser invocados com *invocar criaturas*) ou são nativos de outros planos. Os Planos Exteriores infernais e abissais e o Plano da Energia Negativa seriam excelentes lares para diversos nativos do Plano das Sombras. Os monstros que utilizam habilidades sombrias ainda podem existir, mas essas habilidades não funcionam ou são provenientes de outros planos ou energias.

Na cosmologia de D&D, o Plano das Sombras se conecta ao Plano Astral e ao Plano Material. As limitações acima se aplicam quando o viajante estiver em um Plano Interior ou Exterior.

do dia) tem seu raio de iluminação reduzido pela metade. Por exemplo, a magia *luz do dia* proporciona iluminação normal num raio de 9 m, enquanto uma lanterna furta-fogo brilha num cone de 9 m de comprimento e 3 m de largura na extremidade maior.

Luzes brilhantes costumam atrair outros viajantes e nativos do Plano das Sombras, por isso a probabilidade de encontros é dobrada para um grupo de viajantes portando uma fonte de luz.

Os viajantes do Plano Material acham o plano das Sombras fresco, mas não frio. O Plano das Sombras abafa ligeiramente o calor das chamas normais. O fogo inflige dano normal no plano, mas uma fogueira mundana parece emitir menos calor do que no Plano Material.

Miragens Sombrias

Um dos aspectos mais inquietantes do Plano das Sombras é que ele é um reflexo distorcido do Plano Material. Um viajante que ingressa no Plano das Sombras a partir de sua cidade natal pode se encontrar numa versão abandonada e escura da mesma cidade. Os paralelos não são exatos, por isso sua casa pode estar em outra rua, construída num estilo diferente ou (mais provavelmente) estar em ruínas.

Outras miragens são igualmente perturbadoras, como um enorme castelo sombrio onde não existe nada no Plano Material, ou um antigo campo de batalha no lugar de uma masmorra. Os mais perturbadores são os ecos sombrios de pessoas que o viajante conhece, criaturas obscuras com os traços distorcidos, mas ainda reconhecíveis, de entes queridos. Essas duplicatas sombrias não possuem habilidades especiais, mas ainda assim o efeito é inquietante.

Os viajantes umbrais em um lugar particularmente familiar ou significativo devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 15) para ignorar essas miragens sombrias. Se fracassarem, serão assombrados e ficarão agitados devido às semelhanças, sofrendo -2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque e testes de resistência enquanto permanecerem em um local conhecido. Os viajantes que obtiverem sucesso no teste não são afetados pelas miragens sombrias durante toda a jornada pelo Plano das Sombras.

As miragens sombrias ocorrem porque o Plano das Sombras está extremamente próximo ao Plano Material. O eco de um Plano Material alternativo também pode se infil-

trar no Plano das Sombras, tornando as miragens ainda mais perturbadoras. Oráculos e profetas às vezes viajam ao Plano das Sombras em busca de iluminação na escuridão, tentando descobrir se as miragens sombrias são presságios do futuro.

Terras Escuras

No Plano das Sombras, existem trechos ainda mais escuros que as próprias sombras. Estes lugares são imbuídos de energia negativa. Ninguém sabe se ela está infiltrada no Plano da Energia Negativa ou é apenas um resíduo da grande concentração de sombras e outros mortos-vivos que drenam a vida alheia.

As regiões das terras escuras possuem a característica de pequeno predomínio negativo. As criaturas vivas que ingressarem nas terras escuras sofrem 1d6 pontos de dano de energia negativa a cada rodada e se transformam em cinzas se chegarem a 0 pontos de vida ou menos. As magias e itens mágicos que protegem contra a energia negativa funcionam normalmente nas terras escuras.

Os viajantes do Plano das Sombras podem identificar estas regiões facilmente. Elas são mais desoladas e gélidas que as áreas ao seu redor (que já são bastante desoladas neste plano). As plantas estão mortas e ressequidas pelos efeitos de longo prazo da energia negativa.

Os vórtices naturais de outros planos não se abrem nas regiões das terras escuras e as magias ou habilidades similares que geram portais no Plano Material alertam o viajante (geralmente através de um calafrio na coluna) de que existe uma região de terras escuras à frente. Essas regiões quase sempre correspondem a campos de batalha assombrados, cemitérios que não foram consagrados, e lares de necromantes poderosos no Plano Material, assim como qualquer local dominado por mortos-vivos.

Portais Astrais

O Plano Astral possui limites coincidentes com o Plano das Sombras, logo os portais mágicos são capazes de gerar conduítes através do Plano Astral para qualquer lugar correlacionado. Estes portais são encontrados nas regiões mais agrestes, distantes das áreas "normais" do Plano das Sombras. Um viajante incapaz de alcançar os Planos Exteriores diretamente poderia viajar para o Plano das Sombras e encontrar um portal que utilize o Plano Astral para alcançar seu destino.

VARIAÇÃO: SOMBRAS DE OUTROS PLANOS

Na cosmologia de D&D, o Plano das Sombras é coexistente com o Plano Material e pode ser utilizado para alcançar Planos Materiais alternativos. Os viajantes podem encontrar outros planos através do Plano Astral, que se conecta aos demais planos na Grande Roda que são separados do Plano das Sombras. Mas se você estiver construindo sua própria cosmologia, é possível conectar o Plano das Sombras a tantos ou tão poucos planos quanto desejar, sejam Planos Interiores, Exteriores ou Planos Materiais alternativos. A magia *andar nas sombras* torna-se uma forma mais versátil de deslocar-se entre os planos.

Conforme o Plano das Sombras se aproxima de outros planos, tende a adquirir as mesmas características. Onde o Plano das Sombras aproxima-se de Mecânu, por exemplo, ele adquire a característica de tendência suavemente leal, e os viajantes umbrais se movendo em direção ao Plano Elemental da Água percebem que o Plano das Sombras adquire a característica predomínio da água no término da viagem. A menos que sejam modificadas pela proximidade a outro plano, as características do Plano das Sombras permanecem inalteradas. Em ambos os casos acima, as zonas de fronteira conservam as características de magia ativada e magia restrita do resto do Plano das Sombras, pois nem Mecânu nem o Plano Elemental da Água têm características de magia que possam "suplantá-las".

Umbramotos

O Plano das Sombras é uma paisagem mutável, mas geralmente se move lentamente. Ao longo de uma semana a paisagem se alteraria o suficiente para tornar-se irreconhecível, embora alguém observando o plano continuamente não perceba o movimento. Mas o Plano das Sombras tem sua própria versão de terremotos, que podem ser letais para os viajantes umbrais.

Os umbramotos também interrompem os efeitos da magia *andar nas sombras*. O conjurador deve realizar um teste de Concentração (CD 20) para manter o controle sobre a magia. Se fracassar, os alvos ficam presos no plano, como se estivessem perdidos ou abandonados. Ainda é possível retornar ao Plano Material conjurando outra magia *andar nas sombras* ou localizando um vórtice de sombras ou outro portal.

A Cidadela Luminosa

Esta fortaleza lendária pode ou não existir, mas é o assunto de conversas entre viajantes em todos os planos. A lenda sustenta que o Plano das Sombras é artificial, criado por uma criatura esquecida há muito tempo, com o mesmo poder de uma divindade. Inicialmente um mero semiplano, o Plano das Sombras possui em seu núcleo uma Cidadela Luminosa de cores e luzes. Para sustentar a cidadela, os membros de uma ordem que venera o criador do plano sugaram a vida, a luz e as cores do restante da realidade. Assim nasceu o Plano das Sombras. Ninguém jamais encontrou a Cidadela Luminosa, mas dizem que os exploradores que jamais retornaram de visitas às regiões mais profundas do Plano das Sombras a encontraram.

ENCONTROS UMBRAIS

As criaturas encontradas no Plano das Sombras podem ser nativas — criações torpes da própria substância das sombras, numa imitação despropositada de vida — ou seres do Plano Material que trocaram o mundo iluminado pela escuridão eterna.

A tabela a seguir é adequada para os viajantes típicos, mas o Mestre também pode utilizá-la como referência para as tabelas de encontro em áreas específicas, adicionando novas

criaturas ou alterando as porcentagens. As criaturas tornam-se mais perigosas (e os Níveis de Desafio mais altos) à medida que o grupo se desloca para as terras escuras mais afastadas do Plano Material.

Num resultado percentual de 96–100, os personagens encontram algo da Tabela 5–7: Encontros Umbrais. Realize uma jogada por hora.

TABELA 5–7: ENCONTROS UMBRAIS

1d%	Encontro	Número	ND	NE Pret
01–05	Portal Astral	—	—	—
06–07	Bodak ¹	1d6	8	11
08–09	Mantor ¹	2d4	5	10
10–16	Efêmero, besta crepuscular	2d4	3	8
17–18	Efêmero, ecalipse	1	9	9
19–20	Efêmero, figueira umbral	1	10	10
21–23	Missão comercial dos mercanos ²	—	5	12
24–25	Vulto noturno, rastejador noturno	1	18	18
26–27	Vulto noturno, andarilho noturno	1	16	16
28–29	Vulto noturno, vulto alado	1	14	14
30–32	Basilisco de sombras ³	1d3	6	9
33–35	Urso negro de sombras ³	1d6	2	6
36–38	Macaco atroz de sombras ³	1d8	3	8
39–41	Rato atroz de sombras ³	3d6+2	1	8
42–44	Lobo atroz de sombras ³	2d4	4	9
45–47	Dilacerador cinzento de sombras ³	1	9	9
48–50	Grick de sombras ³	1d6	4	8
51–55	Mastim de sombras ³	2d4+1	5	10
56–58	Urso-coruja de sombras ³	2d6	5	11
59–61	Fungo fantasma de sombras ³	1	4	4
62–63	Umbramoto	—	—	—
64–66	Tribulo brutal de sombras ³	1	8	8
67–76	Sombra (morto-vivo) ¹	3d6	3	10
77–86	Feiticeiro de 14º nível usando <i>andar nas sombras</i>	1	14	14
87–96	Mago de 13º nível usando <i>andar nas sombras</i>	1	13	13
97–100	Aparições ¹	2d4	5	10

1 Não são nativos, mas chegaram ao Plano das Sombras e o adotaram como lar.

2 A missão comercial consiste de quatro mercanos com uma matilha de 3d4 mastins de sombras.

3 Aplique o modelo criatura das sombras.

VARIAÇÃO: DANÇARINOS DAS SOMBRAS E O PLANO DAS SOMBRAS

A classe de prestígio dançarino das sombras do Capítulo 2 do *Livro do Mestre* utiliza as sombras, mas não ingressa diretamente no Plano das Sombras. Entretanto, é possível conectar as habilidades do dançarino intimamente ao Plano das Sombras. Essa alteração gera os seguintes efeitos:

- **Invocar Sombras:** As sombras invocadas originam-se no Plano das Sombras.
- **Salto das Sombras:** A habilidade atravessa o Plano das Sombras em vez do Plano Astral. Se algo der errado (assim como na

magia *porta dimensional*), o dançarino das sombras ficará preso no Plano das Sombras e não no Plano Astral.

- **Ilusão de Sombras:** Esta habilidade adquire o descritor [Sombra], mesmo que a magia *imagem silenciosa* (copiada) não o tenha.

Se fizer esta alteração, perceba que vincular estas habilidades ao Plano das Sombras limita sua utilização nos planos onde o Plano das Sombras não pode ser acessado.

A: O Plano
Elemental do FogoB: O Plano
Elemental da TerraC: O Plano
Elemental do ArE: O Plano da
Energia NegativaD: O Plano
Elemental da Água

Ilustração de A. S. S. S.

Os Planos Interiores são locais de poder bruto e elementos puros, de estados primordiais e condições extremas. São as pedras fundamentais do restante do universo e representam a matéria e a energia em seus estados mais primários. No que se refere a destinos, os Planos Interiores são os locais mais inóspitos para as criaturas do Plano Material. Na melhor das hipóteses, os viajantes despreparados ficam à mercê destes poderes; na pior, são simplesmente extintos como velas diante de um tornado.

Na cosmologia de D&D, os Planos Interiores consistem de quatro Planos de Elementos (Terra, Ar, Fogo e Água) e dois Planos de Energia (Positiva, o espírito que impulsiona toda a vida, e Negativa, a força da decadência e da entropia).

Cada um dos Planos Interiores é uma região de ambientes superficialmente similares. O Plano Elemental da Terra, por exemplo, é constituído essencialmente de matéria sólida, enquanto as chamas dominam o Plano Elemental do Fogo. Em cada um desses planos há vestígios de outros materiais e substâncias, existindo como ilhas em meio ao predomínio quase completo do respectivo elemento ou energia. Os extra-planares e visitantes gravitam para o conforto oferecido por estas ilhas. A Cidade de Latão, no Plano Elemental do Fogo, é o local desta natureza mais conhecido.

Os planos Interiores podem ou não fazer parte de sua cosmologia. A falta dos Planos Interiores não anula a existência de elementos e energias, apenas de realidades extra-planares que possuem esses elementos e energias como fundamento. Podem existir criaturas elementais

mesmo que não haja o respectivo plano elemental, mas os habitantes desses planos precisarão de novos lares, a menos que o Mestre os elimine completamente.

CARACTERÍSTICAS DOS PLANOS INTERIORES

Os Planos Interiores possuem uma grande quantidade de características exclusivas, especificadas em seus verbetes individuais. Mesmo com as semelhanças gerais entre os Planos Interiores, o deslocamento, a visibilidade e o combate podem variar radicalmente de um plano a outro. As descrições planares cobrem essas situações.

Apesar disso, os Planos Interiores compartilham as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal, Pesada, ou Direcional Subjetiva. Os Planos Interiores possuem diferentes características de gravidade. O Plano Elemental do Fogo possui a característica de gravidade normal, o Plano Elemental da Terra possui a característica de gravidade pesada, e os Planos Elementais "vazios" do Ar e da Água possuem a característica de gravidade direcional subjetiva, assim como os Planos de Energia Positiva e Negativa.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito.
- **Morfologia:** Alterável.

- **Características de Elementos e Energias:** Cada Plano Interior possui uma destas características de acordo com sua natureza individual. Por exemplo, o Plano Elemental do Ar possui predomínio do ar, enquanto o Plano da Energia Negativa possui predomínio negativo. Os Planos Interiores criados pelo Mestre devem ter novas características de elementos ou energias adequadas. Veja como exemplos o Plano Elemental do Frio e o Plano Elemental da Madeira, no Apêndice.
- **Tendência:** Neutra [suave]. Na cosmologia de D&D, os Planos Interiores não possuem afinidade com tendências específicas, embora determinados locais possam apresentá-las. Mas, não obstante a tendência, os nativos do plano costumam ser hostis aos visitantes.
- **Magia: Ativada e Restrita.** Dada a natureza bruta dos Planos Interiores, algumas magias e habilidades similares são ativadas, enquanto outras são restritas. Em geral, as magias que utilizam o elemento ou a energia do próprio plano são ativadas, enquanto as que utilizam componentes ou energias opostas à predominante são restritas. Os detalhes da característica de magia ativada diferem entre os planos (e entre as cosmologias). Em alguns planos, as magias e habilidades similares são maximizadas ou potencializadas, mas em outros são aumentadas ou estendidas.

Plano	Energia/Elemento Oposto
Ar	Terra
Terra	Ar
Fogo	Água
Água	Fogo
Negativa	Positiva
Positiva	Negativa

CONEXÕES DOS PLANOS INTERIORES

Na cosmologia de D&D, os Planos Interiores são regiões únicas e separadas, flutuando como ilhas no Plano Astral. Eles podem ser acessados por meio de *portal* e magias semelhantes, mas não possuem limites coincidentes entre si. Esse acesso limitado mantém os Planos Interiores basicamente puros, exceto pelas ilhas de outros elementos.

O Plano Astral conduz aos Planos Interiores, por isso magias que utilizam o Plano Astral também podem levar aos Planos Interiores. O portais mágicos também alcançam os Planos Interiores e normalmente se conectam a áreas habitadas que apresentam algum nível de tolerância para os viajantes de outros lugares. Finalmente, existem vórtices entre locais similares em outros planos. Esses pontos fracos naturais na realidade permitem que as criaturas se desloquem facilmente de um Plano Interior para o Plano Material. O coração de um vulcão normalmente contém um vórtice entre o Plano Material e o Plano Elemental do Fogo, e uma relação semelhante costuma existir entre o Plano da Energia Negativa e as terras escuras do Plano das Sombras.

CONECTANDO OS PLANOS INTERIORES

Conforme explicado no Capítulo 2, é possível criar uma cosmologia diferente da Grande Roda. Uma variante é per-

mitir que seus Planos Interiores sejam fundidos uns aos outros, de forma que um viajante possa mover-se fisicamente entre os Planos Elementais do Fogo e da Terra. Esses "paraplanos" de elementos mistos possuem as características de ambos os planos ao longo das fronteiras, e os nativos dos dois planos podem residir nessas áreas. As criaturas nativas aos paraplanos teriam imunidades que as protegeriam dos perigos básicos de ambos os planos, mas as criaturas das regiões mais "puras" dos Planos Elementais seriam afetadas normalmente.

Da mesma forma, os Planos Elementais podem fundir-se com os planos de Energia em áreas de fronteira. Estes "quase-planos" teriam as características do Plano Elemental e do Plano de Energia. Estas regiões podem ser especialmente violentas, perigosas e dramáticas, devido à natureza dos Planos de Energia. As regiões próximas ao Plano da Energia Positiva seriam extremamente dinâmicas e ativas, pois a infusão de energia positiva torna tudo mais vibrante. As regiões de fronteira próximas ao Plano da Energia Negativa seriam extirpadas de toda a vida e cor.

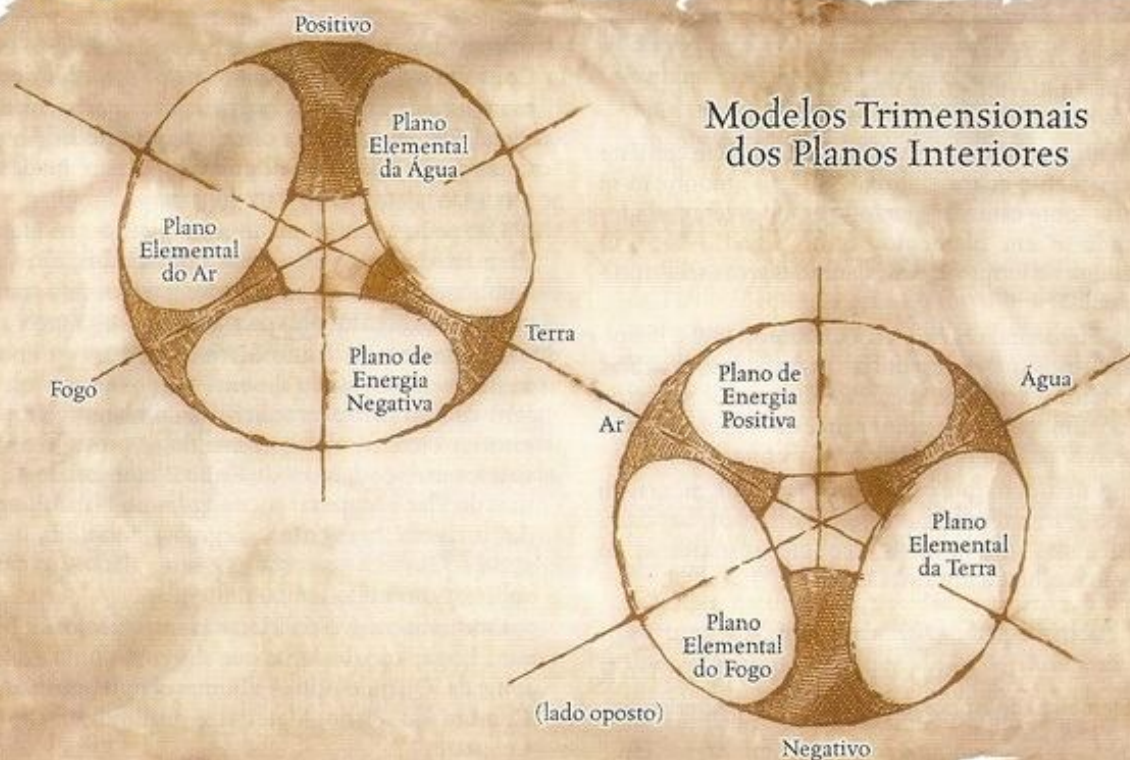
Essas regiões de fronteira funcionam como se os limites entre os Planos Interiores fossem indistintos e graduais, com um elemento cedendo lentamente ao seguinte. Existem outras abordagens que também funcionariam:

- **Fronteiras Fixas:** Os planos têm limites estabelecidos. Um penhasco marca o fim do Plano Elemental da Terra e uma muralha de água marca o início do Plano Elemental da Água.
- **Fronteiras Móveis:** Os planos têm limites que oscilam de um lado para outro, criando regiões que compartilham os aspectos de ambos, mas apenas um conjunto de características aplica-se de cada vez. Imagine uma paisagem devastada por explosões vulcânicas e fluxos de lava quando está no Plano Elemental do Fogo e terremotos constantes quando está no Plano Elemental da Terra.
- **Bolsões Elementais:** Algumas regiões de um plano irrompem em outro. Se um bolsão do Plano Elemental da Terra emerge no Plano Elemental do Fogo, a terra sofre todos os efeitos normais do transporte, mas existirá um vórtice para o Plano Elemental da Terra no núcleo dessa área. Os vórtices destes bolsões elementais geralmente possuem um guardião do Plano Elemental ou de Energia original.

Na cosmologia de D&D, certos planos são considerados antagonistas naturais: Fogo e Água, Terra e Ar, e Energia Positiva e Negativa. Isso não precisa ser igual em sua cosmologia, e de fato podem existir conexões e fronteiras entre os planos que seriam considerados opostos. A fronteira entre Terra e Ar pode ser uma tempestade de areia eterna, entre Fogo e Água um turbilhão de ambos os elementos, e entre Positiva e Negativa uma explosão contínua destas duas energias diametralmente contrárias.

HABITANTES DOS PLANOS INTERIORES

Os nativos dos Planos Interiores são criaturas elementais ou extra-planares. Os elementais são constituídos da pro-

Modelos Trimensionais
dos Planos Interiores

priedade do plano: um magmin é completamente composto de fogo, enquanto um belker é apenas ar enfumaçado.

Os elementais podem misturar dois elementos. Por exemplo, o thoqqua, que possui os subtipos (fogo e terra), é composto de ambos. Dissecar um thoqqua não revelaria órgãos ou tecidos vivos (assim como aconteceria com a maioria dos extra-planares), apenas mais de sua essência elemental básica.

Além disso, as criaturas elementais são geradas espontaneamente pela substância do próprio plano, ao invés de "nascerem" em uma acepção mais tradicional. Um redemoinho no Plano Elemental da Água ou uma condensação

dos ventos do Plano Elemental do Ar pode adquirir consciência e tornar-se uma parte de seu plano natal com pensamento independente. Se for morto em seu plano natal, a criatura retoma sua natureza elemental primária, inconsciente.

Os extra-planares são seres mais complexos e frequentemente possuem sociedades mais intrincadas. Este aspecto os torna mais compreensíveis aos nativos do Plano Material. Os extra-planares que residem em um Plano Interior são imunes aos efeitos naturais desse plano. São resistentes ou imunes a dano do tipo apropriado — pelo menos até certo ponto.

VARIAÇÃO: SEM PLANOS INTERIORES

Sua cosmologia não precisa dos Planos Interiores para funcionar, nem utilizar todos os planos da cosmologia de D&D. Ainda existirá ar em um Plano Material, mesmo se não houver o Plano Elemental do Ar, e as criaturas que utilizam a energia negativa, como aparições e inumanos, ainda possuirão suas habilidades de drenar energia, mesmo sem um Plano da Energia Negativa.

Ao contrário dos Planos Transitórios, existe um conjunto de magias que são mais eficientes nos Planos Interiores, mas poucas que utilizam a própria natureza destes planos.

As seguintes magias ou habilidades similares a magia têm sua eficácia reduzida sem os Planos Interiores apropriados: *prevenir efeitos planares*, *grupo de elementais*, *corpo elemental*, *segurança* e as magias de invocação que afetam as criaturas elementais e nativos dos Planos Interiores.

O que acontece com as magias acima? A mudança mais simples e dramática é decidir que elas simplesmente não funcionam. Entretanto, como opção, elas ainda poderiam se con-

cretizar se o conjurador fornecer uma quantidade suficiente do elemento em questão para que os elementais se formem.

O elemental invocado exigiria um volume igual à face e à altura da criatura (para todos os elementais) e ao peso (para os elementais da terra e da água). Por exemplo, para invocar um elemental da terra Enorme, em uma cosmologia sem o Plano Elemental da Terra, um conjurador precisaria de uma quantidade homogênea de rocha natural, solo ou pedra com área de 9,6 m por 3 m por 1,5 m e pesando cerca de 24.000 kg.

O material precisa ser relativamente puro e não pode ser alterado magicamente em qualquer aspecto. Quando a magia terminar, qualquer material utilizado para invocar um elemental retorna ao estado inerte.

Se eliminar alguns ou todos os Planos Interiores, o Mestre precisa decidir o que acontece com as criaturas do tipo Elemental e subtipos (terra, ar, fogo e água). Elas não existirão ou residirão em outro local (provavelmente o Plano Material ou os Planos Exteriores).

PLANO ELEMENTAL DO AR

É amplo como o céu infinito.
É tão sólido como o fôlego de uma criança.
Está caindo eternamente.

O Plano Elemental do Ar é um plano vazio, que consiste de um firmamento acima e abaixo. Nuvens amontoam-se em camadas sobre camadas, gerando grandes tempestades e dissipando-se em filamentos como algodão-doce. O vento pressiona e empurra os viajantes, e arcos-íris cintilam à distância.

O Plano Elemental do Ar é o mais confortável e hospitaleiro dos Planos Interiores; um lar para todas as criaturas aladas. De fato, as criaturas voadoras têm grande primazia neste plano. Embora os viajantes sem esta capacidade possam sobreviver facilmente, estão em desvantagem.

Os vórtices naturais que conectam o Plano Elemental do Ar e o Plano Material geralmente estão nos picos das montanhas mais altas ou em meio a condições extremas do clima (como o olho de um furacão).

CARACTERÍSTICAS DO

PLANO ELEMENTAL DO AR

O Plano Elemental do Ar possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Direcional Subjetiva. Os habitantes do plano podem escolher a direção da atração da gravidade. Os objetos alheios à vontade das criaturas não se movem.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito.
- **Morfologia:** Alterável.
- **Predomínio do Ar.**
- **Magia: Ativada.** As magias e habilidades similares a magia que utilizam, manipulam ou criam ar (incluindo os efeitos do Domínio do Ar) são potencializadas e aumentadas (como se fossem alteradas pelos talentos Potencializar Magia e Aumentar Magia, mas são preparadas e conjuradas em seu nível normal). Por exemplo, a magia *névoa mortal* teria seu alcance dobrado e seu dano (infligido aos que não morrerem imediatamente) aumentado em 50%. As magias e habilidades similares potencializadas ou aumentadas de outra forma não são afetadas por este benefício.
- **Magia: Restrita.** As magias e habilidades similares que utilizam ou criam terra (incluindo a invocação de elementais da terra ou extra-planares com o subtipo [terra]) são restritas. Isso inclui as magias do Domínio da Terra. Essas magias e habilidades similares ainda podem ser utilizadas, mas é necessário obter sucesso em um teste de Identificar Magias (CD 15 + nível da magia) para fazê-lo.

HABITANTES DO AR

A maior parte da vida no Plano Elemental do Ar depende do voo, e este é um reino onde sobrevivem os mais ágeis e com maior capacidade de manobra.

Seus habitantes mais comuns são os elementais que emergem dos ventos e do clima do próprio plano. Esses seres, normalmente de livre-arbítrio, incluem elementais do ar e análogos meio-elementais de muitas criaturas do

Plano Material. Os paraelementais do gelo e da fumaça residem nas áreas mais extremas do plano, em vastas nuvens de cinzas e entre tempestades de gelo e granizo. Consulte o Capítulo 9 para obter os modelos dos paraelementais e dos meio-elementais. Estes seres consideram o Plano Elemental do Ar como sua propriedade e não hesitam em assediar (na melhor das hipóteses) ou destruir (na pior) os viajantes de outros lugares.

Um pequeno número de extra-planares reside no Plano Elemental do Ar; os mais conhecidos são os djinn. Também podem ser encontrados gaviões-seta carniceiros e os onipresentes mephit da poeira, do ar e do gelo.

As criaturas do Plano Material podem ser encontradas nesta vastidão, especialmente se possuírem asas. Mas a falta de solo firme característica do plano costuma desorientá-las e confundi-las, tornando-as presas fáceis para os nativos mais poderosos do Plano Elemental do Ar. As criaturas do Plano Material encontradas no Plano Elemental do Ar incluem hipogrifos, pégasos, beholder, esfinges e sprites. Os pássaros comuns e seres alados irracionais não sobrevivem muito tempo neste plano.

O idioma nativo do Plano Elemental do Ar é o Auran, uma língua tonal e lenta que soa como uma exalação prolongada. Quando outros idiomas são necessários, a língua Comum do Plano Material é utilizada, assim como o Celestial.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

A movimentação no Plano Elemental do Ar é descrita na seção sobre gravidade direcional subjetiva no Capítulo 1.

As criaturas que possuem um deslocamento de voo têm sua capacidade aumentada em um grau no Plano Elemental do Ar, ou seja, de desajeitado para ruim, de ruim para médio, de médio para bom e de bom para perfeito. Além disso, qualquer criatura alada pode mergulhar, deslocando-se da mesma forma que as outras criaturas sem asas.

Combate Aéreo

No Plano Elemental do Ar, um grande número de atacantes pode golpear um único alvo, sendo capazes de atacar de cima ou de baixo, conforme descrito na caixa de texto Combate em Três Dimensões no Capítulo 1.

Os personagens podem mergulhar em direção aos seus oponentes como uma forma de Investida. Nesse caso, considere o deslocamento como uma investida normal (apenas deslocamento em linha reta, +2 de bônus de ataque e -2 de penalidade na Classe de Armadura durante 1 rodada). Como alternativa, os personagens simplesmente podem cair em direção a um alvo indefeso ou estacionário. Nesse caso, utilize a seção Objetos em Queda no Capítulo 3 do Livro do Mestre, para determinar o dano de objetos em queda. Aplique este dano ao atacante e ao alvo. Este procedimento pode infligir no máximo 20d6 pontos de dano.

ASPECTOS DO

PLANO ELEMENTAL DO AR

Para os viajantes que chegam ao Plano Elemental do Ar pela primeira vez, a maior ameaça é o pânico de se encontrar em pleno ar, sem sequer enxergar o chão. Alguns viajantes morreram em queda, sem jamais entender onde estavam e que um simples pensamento poderia impedir o

deslocamento. Determinar uma direção inapropriada como "para baixo" pode ser fatal nesses casos, se houver um objeto sólido ao longo do trajeto (e se você cair por tempo suficiente, sempre haverá).

Mas além deste risco, o Plano Elemental do Ar não oferece qualquer perigo iminente. Existem regiões de condições climáticas extremas, mas essas são tão perigosas para os nativos quanto para os visitantes. As magias que proporcionam proteção nos planos, como *prevenir efeitos planares*, não são eficazes contra essas tempestades.

Numa perspectiva mais ampla, obter água e comida será um problema. As chuvas podem fornecer água, mas os alimentos são sempre escassos. As criaturas elementais, compostas da própria substância do plano, tendem a dissipar-se quando são mortas, e é difícil encontrar comida de verdade. Os djinn são aliados inestimáveis para muitos viajantes de outros lugares, pois conseguem criar comida, água e vinho.

Excluindo nuvens, bancos de névoa, chuvas e outros empecilhos à visão, a visibilidade não é afetada pelo Plano Elemental do Ar, assim como a visão no escuro. Todo o plano é iluminado por uma radiação perolada sem fonte definida, como se a substância básica do plano tivesse luminosidade própria.

Ventos e Clima

O Plano Elemental do Ar está constantemente em movimento, variando de brisas suaves que agitam os mantos dos viajantes a poderosos tornados que castigam o firmamento. A maior parte dos ventos é leve ou moderada, e apenas em situações específicas são fortes o suficiente para constranger ou machucar os viajantes.

A seção Perigos do Clima no Capítulo 3 do *Livro do Mestre* fornece as regras para os efeitos de ventos de força variável. Em quase todas as situações, as criaturas no Plano Elemental do Ar ficam suspensas no ar (por isso seu tamanho é considerado uma categoria inferior para determinar os efeitos do vento). As criaturas que encontrarem algo grande o suficiente para se abrigar evitariam esta penalidade, mas se forem levadas pelo vento sofrem o dano a cada rodada até que o vento se dissipe.

As próprias nuvens, aspectos comuns do plano, têm o mesmo efeito de névoas, obscurecendo a visão, incluindo a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 1,5 m possuem meia camuflagem, portanto os ataques contra elas sofrem 20% de chance de falha. Os gaviões-setas e outros carniceiros freqüentemente escondem-se nas nuvens para emboscar suas presas.

As condições climáticas extremas também são comuns no Plano Elemental do Ar, incluindo neve, chuva, granizo, geada, tempestades de poeira, tempestades de vento, nevascas e furacões. Apesar da ausência de gravidade objetiva do plano, existe chuva, que se precipita durante quilômetros até ser dissipada e condensar-se em novas nuvens.

Bancos de Fumaça

Geralmente resultado de batalhas esquecidas há muito tempo, há nuvens de fumaça sufocante que pairam nas regiões mais calmas do plano, longe das maiores correntes de ar. Ocasionalmente elas são levadas pelo vento, forman-

do grandes muralhas móveis, mas quase sempre permanecem relativamente estacionárias. Enormes quantidades de fogo também geram bancos de fumaça que pairam ao redor da fonte das chamas.

Os personagens que entrarem em áreas de muita fumaça são afetados conforme descrito na seção Fumaça no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*.

Castelos Voadores

A natureza de ausência de peso, vastidão e hospitalidade do Plano Elemental do Ar o tornam ideal para indivíduos poderosos em busca de privacidade. Esses indivíduos incluem magos e feiticeiros que querem dedicar seu tempo ininterruptamente a estudos de longo prazo, clérigos de todas as tendências fugindo das ameaças de planos mais perigosos, e até mesmo monastérios e bibliotecas cujos usuários procuram solidão e meditação. Qualquer pedaço de terra ou mineral grande o suficiente para suportar os alicerces de um edifício abriga alguma estrutura (ou abrigou no passado).

Dada a natureza da gravidade subjetiva, os salões dessas estruturas podem estar na mesma perspectiva ou serem uma colcha de retalhos de aposentos com diferentes direções gravitacionais. Frequentemente, isso depende das necessidades dos usuários. Os que esperam visitantes fornecem uma direção comum para a atração gravitacional, por conveniência.

Os colonizadores do Plano Elemental do Ar devem implantar seus próprios métodos para obter comida e água, por isso diversas fortalezas situam-se próximas a vórtices e portais que permitem fácil acesso a outros planos. Além disso, os magos, clérigos e monges que habitam essas fortalezas flutuantes devem fazer as pazes com a população local de elementais e extra-planares, seja por acordos ou pela força. Nem todos os invasores conseguem essa proeza, e os viajantes podem encontrar torres e cidadelas vazias, outrora de magos cuja carne foi arrancada dos ossos por assaltantes invisíveis furiosos, ou fortalezas congeladas por desafiar um paraelemental do gelo irascível.

Fortalezas Djinni

Os djinn estão entre os mais amistosos dos extra-planares que residem no Plano Elemental do Ar. Tendem a colonizar os maiores blocos de matéria física no plano, pedaços de terra e rochas que podem ter desde centenas de metros a alguns quilômetros de comprimento. Cada uma destas ilhas tem sua própria gravidade, e os convidados dos djinn podem deslocar-se como no Plano Material.

Uma comunidade djinn típica no Plano Elemental do Ar consiste de 3d10 dessas criaturas (sem dúvida, alguns com níveis de classes de personagem), 1d10 jann e 1d10 criaturas elementais de baixa inteligência que atuam como servos, mascotes ou guardiões. O djinni mais poderoso da fortaleza é conhecido como xeique. O xeique pode ou não ser um nobre djinni.

Essas fortalezas freqüentemente são apenas mansões opulentas, mas os djinn também criam animais (geralmente cavalos para corridas) e mantêm jardins e fontes.

As fortalezas, por sua vez, reúnem-se em grandes confederações aliadas. Em caso de ataque, uma fortaleza envia um de seus membros à fortaleza aliada mais próxima, que

TABELA 6-1: ENCONTROS NO PLANO ELEMENTAL DO AR

1d%	Encontro	Número	ND	NE Pret
01-02	Lula elemental do ar ¹	2d8	1	10
03-04	Esfinge elemental do ar, hieraco-esfinge ¹	1d6	6	10
05-06	Pégaso elemental do ar ¹	1d8	3	8
07-08	Verme do gelo elemental do ar ¹	1	12	12
09-10	Leão marinho elemental do ar ¹	1d10	5	10
11	Elemental do ar, Pequeno	2d6+3	1	8
12-13	Elemental do ar, Médio	2d4	3	8
14-15	Elemental do ar, Grande	1d4	5	8
16-17	Elemental do ar, Enorme	1	7	7
18-19	Elemental do ar, Maior	1	9	9
20-21	Elemental do ar, Anciã	1	11	11
22	Harpia meio-elemental do ar ²	1d4+1	6	9
23	Esfinge meio-elemental do ar, crio-esfinge ²	1	9	9
24	Pantera deslocadora meio-elemental do ar ²	1d6	6	10
25	Devorador de aranhas meio-elemental do ar ²	1d3	7	9
26	Unicórnio meio-elemental do ar ²	2d4	5	10
27-31	Gavião-seta, adulto	2d4	5	10
32-35	Gavião-seta, ancião	1d3	8	10
36-37	Gavião-seta, adolescente	2d6	3	8
38	Beholder	1	13	13
39-42	Belker	2d6	6	11
43	Castelo dos gigantes das nuvens ³	—	—	18
44	Dragão verde, adulto	1d3	10	12
45	Dragão de prata, adulto	1	14	14
46-53	Djinni	2d6+1	5	11
54	Grifo	2d4	4	9
55	Hipogrifo	2d8	2	9
56	Paraelemental do gelo, Pequeno	2d6+3	1	8
57	Paraelemental do gelo, Médio	2d4	3	8
58	Paraelemental do gelo, Grande	1d4	5	8
59	Paraelemental do gelo, Enorme	1	7	7
60	Paraelemental do gelo, Maior	1	9	9
61	Paraelemental do gelo, Anciã	1	11	11
62-64	Caçador invisível	1d3	7	9
65-69	Janni	1d4+1	4	7
70-72	Mephit do ar	1d8	3	9
73-75	Mephit da poeira	1d8	3	9
76-78	Mephit do gelo	1d8	3	9
79-82	Missão comercial dos mercanos ⁴	1	—	12
83-84	Banco de Fumaça	—	—	—
85	Paraelemental da fumaça, Pequeno	2d6+3	1	8
86	Paraelemental da fumaça, Médio	2d4	3	8
87	Paraelemental da fumaça, Grande	1d4	5	8
88	Paraelemental da fumaça, Enorme	1	7	7
89	Paraelemental da fumaça, Maior	1	9	9
90	Paraelemental da fumaça, Anciã	1	11	11
91	Condição climática, nevasca ou furacão	—	—	—
92	Condição climática, tempestade de poeira ou elétrica	—	—	—
93	Condição climática, granizo	—	—	—
94-97	Condição climática, chuva	—	—	—
98	Condição climática, chuva com neve	—	—	—
99-100	Condição climática, neve	—	—	—

1 Aplique o modelo de criatura elemental do ar.

2 Aplique o modelo de criatura meio-elemental.

3 O castelo dos gigantes das nuvens abriga sete gigantes das nuvens, um gigante das nuvens feiticeiro de 5o nível e quatro grifos.

4 A missão comercial consiste de dois mercanos montado grifos, acompanhados por sete djinn.

por sua vez envia mais dois mensageiros a seus aliados. Em pouco tempo, uma horda de djinn estará reunida e pronta para o combate. Por isso, os ataques bem-sucedidos contra as fortalezas djinni devem ser muito rápidos.

Os califas poderosos governam as confederações djinni, cada um com domínio nominal sobre todas as fortalezas a até dois dias de viagem. Eles, por sua vez, juram lealdade a um grão-califa. O mais ilustre e poderoso entre os grão-califas reside na Cidadela de Gelo e Aço, aconselhado por diversos xeiques, emires, beis e imãs. A cidadela é construída de aço mágico e de gelo frio ao toque, mas tem uma resistência superior a rochas.

A Cidadela de Gelo e Aço consiste de diversos andares de jardins, pátios e labirintos. É um palácio sem escadarias, e os visitantes incapazes de voar contratam guias locais para acompanhá-los pela cidade. Cidadelas menores circundam a Cidadela de Gelo e Aço, cada uma abrigando um conselheiro confiável ou um poderoso califa menor. Dizem que no coração da cidadela há uma cela para o maior inimigo do grão-califa. O crime e a identidade desta criatura são desconhecidos, e a cela escura é protegida contra invasões de outros planos e sabotagens mágicas.

Encontros Aéreos

O Plano Elemental do Ar está continuamente voando. A maior parte dos seres encontrados em seu interior sente-se confortável com este estado, sejam nativos do plano ou criaturas voadoras. Mesmo as criaturas que necessitam de ação contínua para manter-se voando, como os pássaros, aprender a dormir pairando no Plano Elemental do Ar.

A tabela abaixo é adequada para os viajantes típicos, mas o Mestre também pode utilizá-la como diretriz para as tabelas de encontros de áreas específicas, adicionando novas criaturas ou alterando as porcentagens.

Numa jogada porcentual de 96-100, os personagens encontrarão algo da Tabela 6-1: Encontros no Plano Elemental do Ar. Realize uma jogada por hora.

PLANO ELEMENTAL DA TERRA

É um lugar de riquezas ocultas.

É uma muralha contra todos os inimigos.

É um túmulo para os cobiçosos.

O Plano Elemental da Terra é um local sólido, constituído de pedras, solo e rochas. Os viajantes incautos e despreparados acabarão soterrados nessa vastidão de substância, morrendo esmagados e deixando apenas vestígios pulverizados para alertar qualquer um tolo o suficiente para seguir o mesmo caminho.

Apesar de sua natureza sólida e inflexível, o Plano Elemental da Terra varia em sua consistência, desde solo relativamente macio a veios de metais pesados e valiosos. Riscas de granito, rochas vulcânicas e mármore alternam-se com cristais frágeis e calcários e arenitos macios e quebradiços. Veios estreitos de enormes jóias brutas podem ser encontrados no interior do plano, o que frequentemente leva os cobiçosos a procurarem o plano na esperança de extrai-las com o mínimo de esforço. Esses garimpeiros muitas vezes encontram sua destruição pelas mãos dos nativos do Plano Elemental da Terra, que são extremamente vinculados (às vezes literalmente) às partes de seu lar.

O Plano Elemental da Terra é um lugar inóspito para a vida do Plano Material, mas ao contrário do Plano Elemental do Fogo, essa hostilidade não é ativa. É uma

insensibilidade, um desprezo pelas partículas de vida que se movem através e ao redor do plano. Ele é composto de rocha sólida, paciente como a própria terra. E tem todo o tempo do universo.

CARACTERÍSTICAS DO PLANO ELEMENTAL DA TERRA

O Plano Elemental da Terra possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Pesada. As penalidades da gravidade pesada aplicam-se a todas as criaturas nativas e visitantes do plano.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito.
- **Morfologia:** Alterável.
- **Predomínio da Terra.**
- **Magia:** Ativada. As magias e habilidades similares que utilizam, manipulam ou criam terra ou pedra (incluindo o Domínio da Terra) são potencializadas e estendidas (como se fossem alteradas pelos talentos Potencializar Magia e Estender Magia, mas são conjuradas utilizando o nível normal da magia). Por exemplo, a magia *movimento do xorn* teria sua duração dobrada. As magias e habilidades similares que já sejam potencializadas ou estendidas não são afetadas por este benefício.
- **Magia:** Restrita. As magias e habilidades similares que utilizam ou criam ar (incluindo a invocação de elementais do ar ou extra-planares com o subtipo [Ar]) são restritas. Isso inclui as magias do Domínio do Ar. Essas magias e habilidades similares ainda podem ser utilizadas, mas é necessário obter sucesso em um teste de Identificar Magias (CD 15 + nível da magia) para fazê-lo.

HABITANTES DA TERRA

Muito da vida no Plano Elemental da Terra é desconhecida dos viajantes do Plano Material, devido em parte à própria natureza deste Plano Interior. A maior parte dos visitantes passa seu tempo somente nas cavernas e túneis que serpenteiam pela substância sólida do plano, por isso as criaturas que vivem em suas profundezas são desconhecidas e inusitadas.

Os elementais são partes conscientes do próprio plano. Movem-se sem esforço pela mistura de rochas e solo que constitui o Plano Elemental da Terra. Algumas criaturas são análogas às do Plano Material, enquanto outras refletem o poder bruto de sua forma elemental.

Os elementais da terra sentem-se desconfortáveis em espaços abertos. Em seu plano natal, eles sempre tentam implodir os túneis, fendas e cavernas que percorrem seus reinos, a menos que sejam impedidos ou expulsos.

Os extra-planares que residem no plano não aprovam esta destruição causada pelos elementais, pois tentam interagir com outros planos e desejam que seus lares no Plano Elemental da Terra permaneçam habitáveis. Os entrepostos dão, por exemplo, mantêm vigilância contínua contra os perigos naturais e conscientes de seu plano, protegendo os espaços suficientemente abertos para permitir que lidem com outros gênios e viajantes. Os mephits também procuram esses espaços livres e são tão comuns quanto vermes nos povoados do Plano Elemental da Terra. As criaturas que possuem a habilidade de se deslocar através

da terra, como os xorn, não se importam com a presença ou ausência de espaços abertos em seus territórios.

O Plano Elemental da Terra também abriga criaturas com afinidade natural para terra e rocha, habitantes que se sentem confortáveis nos túneis que eles mesmos escavam. Os anões e alguns dragões residem no local, assim como criaturas maiores como gigantes de pedra e algumas gárgulas (embora elas raramente possam abrir suas asas e voar muito longe neste plano). Essas criaturas precisam de espaços abertos para sobreviver, por isso frequentemente se aliam com as raças nativas mais poderosas.

O idioma nativo do Plano Elemental da Terra é o Terran, uma língua gutural e retumbante que vibra através do ouvinte como um tremor. Os nativos que costumam tratar com visitantes podem falar idiomas adicionais, embora a maioria não veja qualquer necessidade.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

Existem dois tipos de deslocamento possíveis no Plano Elemental da Terra: escavar e caminhar através dos túneis e cavernas. Escavar é uma atividade cansativa, executada à taxa de 1,5 m a cada 10 minutos (mas consulte a caixa de texto Cavando uma Saída). Caminhar através de túneis equivale a movimentação normal e apresenta todos os perigos de explorar cavernas no Plano Material.

Os indivíduos com a habilidade de deslocar-se através de objetos sólidos, como um xorn, não se tornam intangíveis ao se movimentar desta forma. Em vez disso, movem-se como peixes na água, permitindo que a terra se feche atrás deles. Essas criaturas normalmente não deixam túneis em seu rastro, que poderiam ser utilizados por outras criaturas, a menos que elas cavem com a velocidade indicada acima.

Um viajante em projeção astral cuja forma se manifeste neste plano adquire a habilidade de se deslocar pela rocha sólida da mesma forma que um elemental da terra. Essa habilidade só estará disponível no Plano Elemental da Terra.

Combate Terrestre

Com exceção das características de elementos, o combate no Plano Elemental da Terra é normal. Um viajante utilizando a magia *movimento do xorn* ou uma habilidade similar pode ser atacado normalmente e enfrentar os golpes de criaturas que se deslocam de forma semelhante (consulte Combate em Três Dimensões no Capítulo 1).

ASPECTOS DO

PLANO ELEMENTAL DA TERRA

Para o viajante, o maior perigo do Plano Elemental da Terra é ser acidentalmente apanhado e asfixiado pela terra sólida. Os viajantes que se manifestam em cavernas e outras "áreas limpas" do plano estão seguros contra essa ameaça (a menos que ocorra um desabamento), mas um viajante que se manifeste aleatoriamente no plano corre o risco de asfixia e de um funeral imediato.

Mesmo as criaturas que não precisam respirar ainda podem ser aprisionadas pelas rochas e pelo solo, ficando incapacitadas de se libertar. Nesses casos, é necessário esperar por auxílio de alguma fonte externa ou até que sejam vencidas pela fome e desidratação.

A critério do Mestre, uma criatura enterrada em uma área de solo relativamente macio no Plano Elemental da Terra seria capaz de abrir uma câmara (são necessários cerca de 10 minutos para liberar um cubo de 1,5 m). A partir daí, deve escolher uma direção e começar a cavar, até encontrar uma caverna.

Um conjurador aprisionado em terra sólida só pode usar magias que não exijam componentes gestuais, e os únicos focos e componentes materiais são os que estiverem a seu alcance. Os componentes verbais não são afetados.

Os indivíduos que ficam aprisionados por longos períodos sofrem a ameaça da fome e da desidratação. As formas de vida elementais são partes do próprio plano, e por isso não são comestíveis. Os habitantes extra-planares do Plano Elemental da Terra que precisam se alimentar normalmente contam com os recursos de suas próprias comunidades. Exceto nessas áreas, o atrito constante do solo impede que qualquer planta consiga se enraizar e florescer — mesmo que disponha de luz suficiente.

Os viajantes aprisionados entre as rochas do plano estão efetivamente cegos até alcançarem espaços grandes o suficiente para conjurar uma magia ou acender uma tocha. Mesmo assim, o Plano Elemental da Terra por natureza é tão escuro quanto as cavernas mais profundas — não existe qualquer céu ou sol no local. A visão no escuro funciona normalmente nos túneis sinuosos do Plano Elemental da Terra, mas as criaturas desprovidas dessa característica precisam providenciar outras fontes de luz.

As jóias e os cristais luminescentes encontrados no plano podem fornecer luz (geralmente com a intensidade de uma vela, mas depósitos maiores podem ser equivalentes a tochas). Descobrir esses materiais quase sempre indica ocupação recente ou atual da área por outros habitantes.

Descobertas Especiais

Para cada oito horas (no máximo) que um personagem ou um grupo gastar cavando através do plano, existe uma chance de 10% de encontrar algo interessante. Se o resultado porcentual indicar uma descoberta em algum momento das próximas 8 horas, jogue 1d10 para determinar a natureza da descoberta (consulte a tabela abaixo) e

jogue 1d8 para determinar quantas horas se passarão antes dela ocorrer.

1d10	Descoberta
1-4	Bolsão Elemental
5-8	Jazida Metálica
9	Jazida de Jóias
10	Fóssil

Bolsão Elemental: A maioria das aventuras no Plano Elemental da Terra ocorre nos espaços abertos do plano, que não são compostos propriamente de terra, mas das intrusões de outros planos no Plano Elemental da Terra. As mais comuns são cavernas criadas por desgaste pela água externa e túneis escavados por seres vivos. O próprio plano move-se lentamente, como uma massa de bolo pesada, e eventualmente preenche esses espaços.

Uma espécie mais durável de espaço aberto é um bolsão elemental de outro plano, um local onde um plano se funde ao Plano Elemental da Terra. Essas regiões são perigosas se invadidas, pois podem inundar aleatoriamente as áreas vizinhas, imergindo-as completamente neste elemento. Um bolsão elemental de água inunda uma área, enquanto um bolsão elemental de fogo submete as criaturas em seu interior aos perigos do Plano Elemental do Fogo.

Os bolsões normalmente se estendem por 6 m a partir do ponto de infiltração. Em alguns locais, percebe-se que a área em torno de um bolsão elemental foi cuidadosamente mineirada, e ainda pode ser habitada por nativos do plano emergente.

Jazidas Metálicas: Este tipo de depósito geralmente representa um metal precioso no Plano Material, como ouro, prata ou platina. Uma jazida típica produz 1.000 PO por hora de escavação e dura 4d10 horas antes de ser exaurida.

Jazidas de Jóias: Essas descobertas menores, porém mais valiosas, produzem gemas brutas, não-lapidadas. Um depósito pode fornecer 2d10 gemas. Com o uso da perícia Ofícios (lapidação) pode-se obter jóias de grande valor. Determine o valor do produto acabado utilizando a Tabela 7-5: Gemas no Capítulo 7 do Livro do Mestre.

Fóssil: Este é um termo genérico para objetos e criaturas (vivas ou mortas) aprisionadas nas pedras até serem descobertas por garimpeiros ou exploradores. Quando

CAVANDO UMA SAÍDA

Como regra opcional, o Mestre pode aumentar ou diminuir a quantidade de terra que um personagem consegue escavar. Para os viajantes que surgem no Plano Elemental da Terra inesperadamente, jogue 1d10 para determinar o tipo de solo ou rocha em que chegam (consulte a tabela abaixo). Em seguida cada personagem deve realizar um teste de Força para conseguir se libertar o suficiente e começar a cavar. Além disso, os diversos tipos de terreno afetam o movimento do indivíduo em uma rodada.

Para cada 10 minutos de escavação, realize uma nova jogada para determinar o tipo de terra, mas agora utilizando 1d20. As jogadas subsequentes representam as mudanças do tipo de rocha escavada e oferecem uma chance para o viajante alcançar um espaço aberto — uma caverna, um túnel, um covil ou outra área livre.

1d10/ 1d20	Tipo de Terra	CD Força	Progresso a cada 10 Minutos
1-3	Solo	15	3 m
4-6	Rocha muito macia	17	1,5 m
7-8	Rocha macia	19	1,2 m
9	Rocha dura	21	0,6 m
10	Rocha muito dura	23	0,3 m
11-17	Como o anterior	Como acima	Como acima
18-20	Espaço aberto	—	Deslocamento normal

Solo é equivalente ao solo do Plano Material — do tipo que se encontraria em campos cultivados. Rocha muito macia é calcário ou giz. Rocha macia inclui arenitos e depósitos de sedimentos. Rocha dura é granito, e rocha muito dura é mármore ou basalto.

TABELA 6-2:

ENCONTROS NO PLANO ELEMENTAL DA TERRA

1d%	Encontro	Número	ND	NE Pret
01	Dragão azul, adulto	1	13	13
02	Dragão de cobre, jovem adulto	1	10	10
03-11	Dao	1d6	7	10
12-13	Lobo devorador atroz elemental da terra ¹	2d6	5	10
14-15	Gárgula elemental da terra ¹	2d4	5	10
16-17	Verme púrpura elemental da terra ¹	1	14	14
18-19	Remorhaz elemental da terra ¹	1d3	8	10
20-21	Rinoceronte elemental da terra ¹	1d3	6	8
22	Elemental da terra, Pequeno	2d6+3	1	8
23-24	Elemental da terra, Médio	2d4	3	8
25-26	Elemental da terra, Grande	1d4	5	8
27-28	Elemental da terra, Enorme	1	7	7
29-30	Elemental da terra, Maior	1	9	9
31-32	Elemental da terra, Anciã	1	11	11
33	Deinonychus meio-elemental da terra ²	1d8	5	101
34	Medusa meio-elemental da terra ²	1	9	9
35	Minotauro meio-elemental da terra ²	1d6	6	9
36	Urso-coruja meio-elemental da terra ²	1d6+1	6	10
37	Troll meio-elemental da terra ²	1d3	7	9
38	Terremoto	—	—	—
39-44	Bolsão elemental	—	—	—
45-50	Fósseis ³	—	—	—
51-56	Jóias ³	—	—	—
57	Gigante de pedra	1d3	8	10
58-61	Janni	1d4+1	4	7
62	Paraelemental do magma, Pequeno	2d6+3	1	8
63	Paraelemental do magma, Médio	2d4	3	8
64	Paraelemental do magma, Grande	1d4	5	8
65	Paraelemental do magma, Enorme	1	7	7
66	Paraelemental do magma, Maior	1	9	9
67	Paraelemental do magma, Anciã	1	11	11
68-70	Mephit da terra	2d4	3	9
71-73	Mephit do sal	2d4	3	9
74-76	Missão comercial dos mercanos ⁴	—	—	12
77-82	Jazida metálica ³	—	—	—
83	Paraelemental do limo, Pequeno	2d6+3	1	8
84	Paraelemental do limo, Médio	2d4	3	8
85	Paraelemental do limo, Grande	1d4	5	8
86	Paraelemental do limo, Enorme	1	7	7
87	Paraelemental do limo, Maior	1	9	9
88	Paraelemental do limo, Anciã	1	11	11
89-90	Thoquua	1d8	2	6
91-93	Xorn, menor	1d8	3	7
94-98	Xorn, padrão	1d8	6	10
99-100	Xorn, anciã	1d3	8	10

1 Aplique o modelo de criatura elemental da terra.

2 Aplique o modelo de criatura meio-elemental.

3 Existe uma chance de 50% de encontrar outro grupo aqui: um esquadrão de anões da montanha (01-40), um esquadrão de duergar (41-70) ou um bando de xorn padrão (71-100).

4 A missão consiste de 2 mercanos com 7 guias xorn padrão.

alguém escavar o plano e alcançar um fóssil, realize uma jogada de encontro aleatório em uma tabela de nível de desafio apropriado no *Livro do Mestre*. Se a criatura não puder sobreviver por um longo período enterrada no Plano Elemental da Terra, os personagens encontram apenas seu cadáver (e qualquer tesouro que possua). Se for uma criatura que possa sobreviver a um período prolongado, como um construto ou um morto-vivo corpóreo, seus descobridores têm um novo problema em mãos.

Grande Caverna Lúgubre

A raça mais civilizada no Plano Elemental da Terra são os dao (como eles certamente farão questão de dizer). Esses

gênios são encontrados em um grande número de comunidades, freqüentemente em guerra com a vida elemental nativa, pois os desejam interagir com as raças extraplanares. A maior comunidade dao é a Grande Caverna Lúgubre, também conhecida como o Grande Labirinto. Nela reside o maior líder dessa raça.

A caverna em si é um labirinto enlouquecido de túneis, conhecidos intimamente pelos dao, mas extremamente confusos para os viajantes. Os dao e suas raças escravas vivem em um esplendor sombrio, minerando avidamente jóias para serem comercializadas. Os escravos, geralmente os perdedores em apostas e negócios com os dao, constroem e reconstróem túneis, lutam contra os ataques dos elementais, e são lentamente exauridos até a morte pelos seus mestres insensíveis.

Vários cristais luminosos revestem a Grande Caverna Lúgubre, e grandes abóbadas são decoradas com padrões de estrelas diferentes de qualquer região no Plano Material. Os alimentos também são cultivados aqui, principalmente fungos luminescentes que proliferam nas áreas mais escuras. Essa comida mal-cheirosa e de sabor desagradável é utilizada para alimentar os escravos. Os dao comem e bebem apenas pelas sensações, e podem sobreviver facilmente de rochas ou qualquer outra coisa. Alguns têm gostos tão estranhos que consomem voluntariamente gemas raras, considerando-as iguarias.

A Grande Caverna Lúgubre abrange diversas cavernas naturais imensas, tectonicamente instáveis. Os terremotos ocorrem com freqüência, mantendo os escravos ocupados no interior da caverna continental.

As conexões e passagens da Grande Caverna Lúgubre unem-se a um conjunto desnoriente de portais para outros Planos Interiores, para as regiões subterrâneas de alguns Planos Exteriores, e para as masmorras mais profundas do Plano Elemental. Os rumores sustentam que em algum lugar da Grande Caverna Lúgubre existe um portal permanente para quase todos os locais secretos da cosmologia de D&D.

Os dao encorajam esses rumores e disponibilizam seus túneis para os viajantes dos planos que desejam manter suas jornadas em sigilo. A única coisa que impede que a Grande Caverna Lúgubre torne-se um destino mais popular é a própria natureza artificiosa dos dao. Eles presumem que todo mundo é pouco confiável (como eles) e mantêm longas listas de ressentimentos contra qualquer um, seja mortal ou divindade, que desconfie da espécie. Por isso, muitos dos seres mais poderosos da cosmologia de D&D evitam a Grande Caverna Lúgubre.

Terremotos

O Plano Elemental da Terra está em constante movimento. Geralmente, este é um processo lento de trituração que preenche as cavernas e os túneis criados pelos habitantes anteriores. Mas ocasionalmente os movimentos são mais súbitos e perigosos.

As criaturas apanhadas na área de um terremoto (geralmente um raio de 45 m) sofrem os efeitos da magia terremoto. Além disso, os personagens que estiverem em cavernas ou túneis devem realizar testes de resistência de Reflexos (CD 17) para não acabar na área de soterramento de um desabamento (consulte Desmoronamentos e

Desabamentos no *Livro do Mestre*). Os personagens soterrados por solo e pedras devem cavar uma saída ou esperar que seus aliados os socorram.

Encontros Terrestres

O Plano Elemental da Terra é um lugar de grande massa e solidez. As criaturas incapazes de escavar e que não possuem a habilidade dos xorn de atravessar a terra serão encontradas apenas em túneis, cavernas ou outros bolsões espalhados no local.

A tabela abaixo é adequada para os viajantes típicos, mas o Mestre também pode utilizá-la como diretriz para tabelas de encontro para áreas específicas, adicionando novas criaturas ou alterando as porcentagens.

Numa jogada porcentual de 96–100, os personagens encontrarão algo da Tabela 6–2: Encontros no Plano Elemental da Terra. Realize uma jogada por hora.

PLANO ELEMENTAL DO FOGO

É um plano continuamente ardente.

Cheira a carne queimada e cinzas de sonhos.

É a encarnação das chamas.

Tudo queima no Plano Elemental do Fogo. O chão nada mais é que enormes lâminas instáveis de chamas comprimidas. O ar ondula com o calor das tempestades de fogo eternas, e o líquido mais comum é o magma, não a água. Os oceanos são feitos de chamas liquefeitas e as montanhas exalam lava derretida. É um crematório para os viajantes desprevenidos e um lugar desconfortável mesmo para os aventureiros profissionais.

Neste local, o fogo sobrevive mesmo sem combustível ou oxigênio, mas os materiais inflamáveis trazidos ao plano são prontamente consumidos. Os fogos elementais parecem alimentar-se uns dos outros para produzir uma paisagem eternamente em chamas.

CARACTERÍSTICAS DO PLANO ELEMENTAL DO FOGO

O Plano Elemental do Fogo possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal. O “chão” é composto de chamas mais pesadas, cinzas e detritos, mas providencia apoio semelhante ao chão do Plano Material.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito
- **Morfologia:** Alterável
- **Predomínio do Fogo.**
- **Magia:** Ativada. As magias e habilidades similares com o descritor [Fogo] são maximizadas e aumentadas (como se fossem alteradas pelos talentos Maximizar Magia e Aumentar Magia, mas são conjuradas usando o nível normal da magia). Por exemplo, a magia *bola de fogo* infligiria dano máximo (embora muitos dos nativos do plano sejam imunes ao fogo). As magias e habilidades similares que já sejam maximizadas ou aumentadas não são afetadas por este benefício.
- **Magia:** Restrita. As magias e habilidades similares que utilizam ou criam água (incluindo a invocação de ele-

mentais da água ou extra-planares com o subtipo [Água]) são restritas. Isso inclui as magias do Domínio da Água. Essas magias e habilidades similares ainda podem ser utilizadas, mas é necessário obter sucesso em um teste de Identificar Magias (CD 15 + nível da magia) para fazê-lo.

HABITANTES DO FOGO

Embora seja um dos Planos Interiores mais hostis, o Plano Elemental do Fogo é um dos mais vibrantes e povoados. Diversos elementais, extra-planares com o subtipo (fogo) e criaturas que utilizam o fogo podem ser encontrados no local.

Os elementais são pedaços conscientes do próprio plano, movendo-se com algo similar a vontade e propósito. Incluem análogos elementais de criaturas do Plano Material, assim como os elementais do fogo conhecidos pelos conjuradores através das diversas magias de *invocar criaturas*. Esses elementais normalmente não apreciam criaturas carnais e frias, e podem atacá-las apenas para queimá-las e alimentar as chamas.

Os extra-planares como efreet, azers e salamandras possuem sociedades mais organizadas. Geralmente têm grandes povoados, sendo que o mais conhecido é a Cidade de Latão dos efreet. Os extra-planares costumam ser (ao menos um pouco) mais hospitaleiros com os visitantes e diversas comunidades esforçam-se para ajudar os viajantes.

As criaturas que utilizam o fogo também residem no Plano Elemental do Fogo, geralmente próximo a bolsões elementais e vórtices que conduzem a seus planos natais. As criaturas imunes ao fogo, como os diabos (mas não demônios ou celestiais), também podem ser encontradas nesses locais. Existe um tráfico regular de informações, mercadorias e prisioneiros entre a Cidade de Latão e os Nove Infernos.

O idioma nativo da maioria dos habitantes do Plano Elemental do Fogo é o Ígneo, uma língua aguda, sibilante e cheia de estalos. Os nativos que interagem com outros planos podem conhecer idiomas adicionais. O Infernal e o idioma Comum do Plano Material são os mais conhecidos.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

O Plano Elemental do Fogo tem uma superfície relativamente firme, o que torna qualquer deslocamento terrestre semelhante a caminhar sobre carvões em brasa. As brasas são apenas pedaços levemente mais frios do próprio fogo elemental, e é comum que um viajante afunde até os tornozelos na lama flamejante do plano.

A atmosfera sobre essa superfície é tênue, mas pode ser utilizada por criaturas voadoras. Qualquer um, exceto os nativos do plano, têm seu deslocamento reduzido à metade e sua capacidade de manobra reduzida em um grau quando estão voando no Plano Elemental do Fogo.

As criaturas com a habilidade de mover-se através de objetos sólidos (como os xorn) também têm seu deslocamento reduzido à metade para atravessar a crosta mutável do Plano Elemental do Fogo.

A superfície do plano se move lentamente, fluindo como um rio de magma, por isso as estruturas permanentes são poucas e distantes. Seria sábio para um viajante contratar um guia nativo (seja um extra-planar ou um ele-

mental) para navegar na paisagem cambiante do Plano Elemental do Fogo.

Combate Ígneo

Além dos perigos do próprio plano, o Plano Elemental do Fogo não causa efeitos adicionais aos combates.

ASPECTOS DO

PLANO ELEMENTAL DO FOGO

O maior perigo no Plano Elemental do Fogo é sua característica de predomínio do fogo. O calor do plano, as chamas onipresentes e os fumos quentes e tóxicos do ar são representados pelos efeitos dessa característica nos objetos e criaturas vivas. As criaturas no Plano Elemental do Fogo sofrem 3d10 pontos de dano e podem pegar fogo a cada rodada em que permanecerem nesse plano. Um viajante munido das magias ou itens mágicos apropriados para proteger-se contra esse dano sobreviveria no plano durante um curto prazo.

A comida e a bebida podem ser um problema a longo prazo. Os elementais (incluindo versões elementais de criaturas do Plano Material) são compostos da substância do próprio plano. Eles não comem e reverterem à sua natureza elemental básica se forem mortos. Os extraplanares do Plano Elemental do Fogo podem sobreviver à base de chamas, além de alimentos "normais", por isso dificilmente terão despensas bem estocadas para os visitantes. Qualquer comida é sempre servida carbonizada, queimada ou pelo menos bem-passada, e a bebida, seja água, vinho ou cerveja, está sempre escaldante.

O Plano Elemental do Fogo é banhado em luz contínua. O chão, o ar, as estruturas e até mesmo alguns dos nativos irradiam chamas constantemente. Entretanto, a restrição à visão não advém do brilho, mas dos efeitos do calor e da atmosfera sempre enfumaçada. O ar tremula devido ao calor, por isso há miragens dançantes no limite da visão do observador, e o verdadeiro aspecto da paisagem é obscuro, exceto pela vizinhança imediata.

A atmosfera enevoadá limita a visão normal a um alcance de 36 m. A visão mágica concedida por magias ou itens pode ampliar esse alcance. As criaturas nativas do Plano Elemental do Fogo com os tipos e subtipos (elemental [fogo]) ou (extra-planar [fogo]) podem enxergar a até 72 m.

A visão no escuro não funciona no Plano Elemental do Fogo, exceto nos raros locais onde se pode encontrar escuridão natural — talvez no palácio do sultão dos efreet na Cidade de Latão.

Os demais sentidos não são afetados pelo Plano Elemental do Fogo, embora na maioria dos lugares o estalar contínuo das chamas inflja -2 de penalidade nos testes de Ouvir.

A Cidade de Latão

A Cidade de Latão é povoada por poderosos efreet e é considerada por muitos seu lar e sua capital. Eles podem ser encontrados em outras partes do Plano Elemental do Fogo, mas mesmo os povoados mais distantes juram lealdade e fidelidade ao grande sultão que governa a Cidade de Latão de seu palácio ardente. Dizem que o grande sultão é um efreeti de poder e perícia excepcionais, e que é aconselhado por vários imãs, beis e emires. Seus servos diretos, tanto

na cidade quanto no Plano Material, são seis paxás de grande poder.

A cidade propriamente dita abriga-se em um hemisfério de latão com 60 km de diâmetro, flutuando sobre uma superfície de obsidiana rachada no coração do Plano Elemental do Fogo. Escadarias de basalto ardente e colunas de chamas erguem-se da superfície até os portões bem protegidos da cidade. As muralhas podem ser alcançadas por criaturas voadoras, mas os efreet não vêm com bons olhos os intrusos que se recusam a se apresentar aos portões da cidade.

A Cidade de Latão é o local mais conhecido do Plano Elemental do Fogo e também o mais provável de ser visitado por viajantes do Plano Material. Nos limites da cidade, a visibilidade é normal, e a natureza hostil do plano é suprimida pela vontade do grande sultão. Ninguém sabe se isso ocorre devido a uma habilidade natural do grande sultão, um acordo com outra força poderosa ou um artefato mágico. De acordo com os caprichos do grande sultão, essa proteção pode ser revogada, expondo a cidade à característica natural do plano.

A Cidade de Latão também tem a característica de tendência suavemente maligna. As criaturas Boas no interior da cidade sofrem -2 de penalidade em todos os testes de Carisma. Em parte, isso se deve à natureza dos efreet que residem na cidadela, mas o local também possui um grande número de portais para os Nove Infernos de Baator. Os diabos são comuns no interior das muralhas da Cidade de Latão, seja em missões para seus mestres infernais ou trazendo tributos e presentes para a corte do grande sultão.

No centro da cidade ficam suas torres mais altas e as fontes de chamas mais imponentes. Aqui fica o Palácio Ardente do Grande Sultão de Todos os Efreet, de onde ele governa do Trono de Carvão. Dizem que no interior do grande palácio existem maravilhas inacreditáveis e tesouros incontáveis. Mas ali também se encontra a morte para qualquer hóspede indesejado que tentar arrancar até mesmo uma única moeda ou quinquilharia dos salões do tesouro do grande sultão.

Nuvens de Vapor

A atmosfera sobre a superfície do Plano Elemental do Fogo é composta de gás aquecido e fumaça. Nuvens de vapor superaquecido flutuam sobre a paisagem ardente. Elas são difíceis de discernir entre a fumaça e os fumos tremulantes da atmosfera ígnea, por isso um viajante pode ser apanhado numa dessas nuvens sem perceber. A maioria das concentrações de vapor está suficientemente acima da superfície para representar ameaça somente às criaturas voadoras. Os nativos, como os efreet, podem perceber as mudanças climáticas que originam as nuvens de vapor, e dessa forma evitá-las se desejarem.

Uma nuvem de vapor inflige 1d10 pontos de dano por fogo por minuto às criaturas em seu interior, além de qualquer outro dano causado pelo ambiente. O vapor se condensa sobre as superfícies como gotas escaldantes. Uma nuvem de vapor típica tem um raio de 30 m, embora elas possam atingir um tamanho dez vezes maior. Uma nuvem vaga com deslocamento de 36 m por minuto, dissipando-se naturalmente em 1d10 horas.

TABELA 6-3:
ENCONTROS NO PLANO ELEMENTAL DO FOGO

1d%	Encontro	Número	ND	NE Pret
01-03	Esquadrão azer ¹	—	—	7
04	Dragão de latão, adulto	1	11	11
05	Dragão de ouro, adolescente	1d3	9	11
06	Dragão vermelho, jovem adulto	1	12	12
07-13	Efreet	1d3	8	10
14-15	Ankheg elemental do fogo ²	1d8	3	8
16-17	Gorila elemental do fogo ²	1d6	2	7
18-19	Leão atroz elemental do fogo ²	1d4	6	9
20-21	Dragone Elemental do fogo ²	1d3	8	10
22-23	Krenshar elemental do fogo ²	2d6+3	1	9
24	Elemental do fogo, Pequeno	2d6+3	1	8
25-26	Elemental do fogo, Médio	2d4	3	8
27-28	Elemental do fogo, Grande	1d4	5	8
29-30	Elemental do fogo, Enorme	1	7	7
31-32	Elemental do fogo, Maior	1	9	9
33-34	Elemental do fogo, Anciã	1	11	11
35	Grifo meio-elemental do fogo ³	1d6	6	10
36	Gigante das colinas meio-elemental do fogo ³	1	9	9
37	Uivante meio-elemental do fogo ³	2d4	5	10
38	Manticora meio-elemental do fogo ³	1d3	7	9
39	Sátiro meio elemental do fogo (com flauta) ³	1d4	6	9
40-41	Gigante do fogo	1	10	10
42-46	Cão infernal	2d8+3	3	10
47-49	Janni	1d4	4	7
50	Paraelemental do magma, pequeno	2d6+3	1	8
51	Paraelemental do magma, Médio	2d4	3	8
52	Paraelemental do magma, Grande	1d4	5	8
53	Paraelemental do magma, Enorme	1	7	7
54	Paraelemental do magma, Maior	1	9	9
55	Paraelemental do magma, Anciã	1	11	11
56-58	Magmin	2d6	3	9
59-61	Mephit do fogo	2d4	3	9
62-64	Mephit do magma	2d4	3	9
65-67	Mephit do vapor	2d4	3	9
68-70	Missão comercial dos mercanos ⁴	—	—	12
71-72	Piro-hidra (de oito cabeças)	1d3	9	11
73	Piro-hidra (de dez cabeças)	1	11	11
74-76	Chuva de cinzas	—	—	—
77-78	Rast	1d4	5	9
79-83	Salamandra, padrão	1d6	5	10
84-86	Salamandra, irmã das chamas	2d6+2	2	8
87-88	Salamandra, nobre	1d3	9	11
89	Paraelemental da fumaça, Pequeno	2d6+3	1	8
90	Paraelemental da fumaça, Médio	2d4	3	8
91	Paraelemental da fumaça, Grande	1d4	5	8
92	Paraelemental da fumaça, Enorme	1	7	7
93	Paraelemental da fumaça, Maior	1	9	9
94	Paraelemental da fumaça, Anciã	1	11	11
95-98	Nuvem de vapor	—	—	—
99-100	Thoqqua	1d6	2	6

1 O esquadrão consiste de 15 azers mais um sargento guerreiro de 3o nível mais um líder mago de 6o nível (01-50) ou guerreiro de 6o nível (51-100).

2 Aplique o modelo de criatura elemental do fogo.

3 Aplique o modelo de criatura meio-elemental.

4 A missão comercial consiste de um mercano com um anel de resistência elemental aprimorada (fogo) e 9 guardas salamandras comuns.

Chuvas de Cinzas

As chuvas de cinzas quentes representam um perigo similar às nuvens de vapor para os indivíduos no solo. Essas chuvas geralmente surgem como um escurecimento no horizonte que se aproxima como uma tempestade elétrica de verão.

As criaturas apanhadas por uma chuva de cinzas sofrem 1d10 pontos de dano por fogo a cada rodada, além do dano natural do Plano Elemental do Fogo. As criaturas imunes ao fogo não são afetadas. As chuvas de cinzas são esporádicas e duram 2d10 minutos antes de se dissiparem ou deixarem a área.

Rios de Magma e Cachoeiras de Fogo

A maior parte do Plano Elemental do Fogo consiste de chamas sólidas que se movem lentamente, mas existem regiões ainda mais quentes, com movimento mais rápido. Esses rios de chamas e magma percorrem velozmente a paisagem maleável do Plano Elemental do Fogo. Os rios de magma são incrivelmente quentes, infligindo 20d10 pontos de dano por fogo às criaturas que tombarem em sua correnteza. As criaturas imunes a fogo não são afetadas pela torrente, mas é possível que se afoguem no rio (assim como uma criatura do Plano Material se afogaria na água).

Freqüentemente, esses rios de magma derramam-se sobre despenhadeiros, formando grandes cachoeiras de fogo com um visual espetacular. Essas quedas de chamas líquidas muitas vezes irrompem a película entre os planos, formando vórtices naturais que conduzem a área semelhantes do Plano Material (como o centro de uma cratera vulcânica). Os viajantes desesperados para escapar do Plano Elemental do Fogo e que observarem as precauções adequadas podem encontrar esses portais.

Encontros Ígneos

Apesar de sua natureza hostil, o Plano Elemental do Fogo abriga diversas criaturas e fenômenos. É o lar de criaturas compostas da própria substância planar, extra-planares que proliferam em suas terras superaquecidas e até mesmo criaturas do Plano Material imunes ao fogo.

A tabela abaixo é adequada para os viajantes típicos, mas o Mestre também pode utilizá-la como diretriz para tabelas de encontro para áreas específicas, adicionando novas criaturas ou alterando as porcentagens.

Numa jogada percentual de 96-100, os personagens encontrarão algo da Tabela 6-3: Encontros no Plano Elemental do Fogo. Realize uma jogada por hora.

PLANO ELEMENTAL DA ÁGUA

É um oceano sem superfície.

É um domínio de correntes e ondas.

É uma profundidade sem fim.

O Plano Elemental da Água é um mar sem fundo ou superfície, um ambiente completamente fluido iluminado por um brilho difuso. É um dos Planos Interiores mais hospitaleiros depois que o viajante supera o problema de respirar no meio aquático.

Os oceanos eternos deste plano variam entre o frio gélido e o calor escaldante, entre água salgada e doce. Elas estão em movimento perpétuo, impulsionados por correntes e marés. Os vilarejos permanentes do plano se formam ao redor de destroços suspensos nesse líquido infinito. Mesmo esses povoados vagam ao sabor das marés do Plano Elemental da Água.

CARACTERÍSTICAS DO

PLANO ELEMENTAL DA ÁGUA

O Plano Elemental da Água possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Direcional Subjetiva. A gravidade aqui funciona de forma similar ao Plano Elemental do Ar. Contudo, afundar ou flutuar no Plano Elemental da Água é mais lento (e menos perigoso) que no Plano Elemental do Ar.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito.
- **Morfologia:** Alterável.
- **Predomínio da Água.**
- **Magia:** Ativada. As magias e habilidades similares que utilizam ou criam água (incluindo as magias do Domínio do Ar) são estendidas e aumentadas (como se fossem alteradas pelos talentos Estender Magia e Aumentar Magia, mas são conjuradas usando o nível normal da magia). Por exemplo, a magia *respirar na água* duraria 4 horas por nível, em vez de 2 horas por nível. As magias e habilidades similares que já sejam potencializadas ou aumentadas não são afetadas por este benefício.
- **Magia:** Restrita. As magias e habilidades similares com o descritor [Terra] são restritas. Isso inclui as magias do Domínio do Fogo. Essas magias e habilidades similares ainda podem ser utilizadas, mas é necessário obter sucesso em um teste de Identificar Magias (CD 15 + nível da magia) para fazê-lo.

HABITANTES DA ÁGUA

O Plano Elemental da Água é relativamente benigno para um Plano Interior e abriga um grande número de nativos elementais, extra-planares que respiram na água e criaturas de outros planos que podem sobreviver em seus mares.

Os elementais são manifestações independentes e descontínuas do próprio plano, que adquiriram consciência e mobilidade através de magia ou forças naturais. Isso inclui os elementais da água invocados por conjuradores e versões elementais de criaturas do Plano Material. Essas criaturas costumam ser (no mínimo) semi-liquefeitas e imitar monstros e bestas aquáticas do Plano Material.

Muitos extra-planares que respiram sob a água residem no Plano Elemental da Água. Isso inclui bestas instáveis como a tojanida e o mephit, além de grupos mais estabelecidos como os tritões e os gênios marid. Em geral, os extra-planares aquáticos encontrados no Plano Elemental da Água tendem a ser brincalhões e cruéis, e não hesitam em atormentar (e afogar) visitantes interplanares que confiam em magias ou itens para sobreviver nesse plano.

Finalmente, criaturas aquáticas de outros planos também podem ser encontradas no Plano Elemental da Água. Peixes, crustáceos, cefalópodes e a maior parte da vida marinha coexiste neste plano, mas não as criaturas que respiram ar, como golfinhos e baleias. O Plano Elemental da Água é hospitaleiro para as espécies de água doce e salgada, embora cada tipo habite somente determinadas regiões. Também é possível encontrar criaturas aquáticas monstruosas, como o kraken e o aboleto.

Os portais parecem ser comuns entre o Plano Elemental da Água e os oceanos do Plano Material, e os portais mais

raros se conectam a grandes massas de água em outros planos. Ambos os grandes rios dos Planos Exteriores, o Estige e o Oceânus, contêm vórtices para o Plano Elemental da Água. Os tritões e marid utilizam esses vórtices com frequência e os povoados dessas criaturas são encontrados adjacentes aos portais fixos.

Os nativos do Plano Elemental da Água falam Aquan, um idioma fluido e sutil repleto de duplos sentidos e piadas ocultas. Os que interagem com outros planos falam outros idiomas para facilitar suas transações: Comum, Infernal, Abissal e Celestial são escolhas frequentes.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

O Plano Elemental da Água não tem direções pré-estabelecidas, por isso os viajantes conseguem se deslocar de forma semelhante ao Plano Elemental do Ar. No entanto, em vez de cair, o viajante deve escolher entre flutuar e afundar.

Embora um viajante possa escolher qual direção é "para cima", se ele flutuará ou afundará depende do que acontecerá numa situação normal. Os viajantes carregando menos que 2,5 kg de equipamento flutuam de cabeça para cima, mas os demais afundam. Ambos o fazem à mesma velocidade: 4,5 m na primeira rodada e 9 m a cada rodada subsequente. A resistência da água impede as grandes velocidades que podem ser atingidas no Plano Elemental do Ar e em outros lugares, por isso um personagem que esteja afundando ou flutuando não sofre dano se colidir com um objeto.

Além de se deslocar flutuando ou afundando, os viajantes podem nadar normalmente. Se houver uma superfície sólida disponível, conseguirão caminhar. Se tiverem deslocamento de voo, podem voar com metade da velocidade normal, mas sua capacidade de manobra será reduzida em um grau.

Praticamente não existem locais físicos e estáticos no Plano Elemental da Água, pois mesmo as maiores comunidades vagam ao sabor das correntes do plano. Isso inclui portais para outros lugares e as comunidades estabelecidas podem acompanhar o deslocamento desses vórtices. Viajar entre duas comunidades do Plano Elemental da Água quase sempre exige o uso de magias de adivinhação. Como alternativa, os viajantes podem contratar um guia local que conheça as correntes e marés do plano para determinar onde estaria certa comunidade ou portal. Os tritões e marid são guias adequados e costumam tratar os viajantes carnavais do Plano Material de forma mais cortês que os elementais e demais extra-planares.

Combate Aquático

A água restringe o combate no Plano Elemental da Água, assim como um oceano no Plano Material. Quando as criaturas se envolvem em combate, aplique as seguintes regras:

- As criaturas sem deslocamento de natação (ou a magia *movimentação livre* ou efeito similar) sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque e dano subaquáticos.
- Além disso, qualquer arma de corte, concussão ou ataque com garras ou cauda também inflige apenas metade do dano (subtraia 2 e depois divida o resultado por 2, arredondando para baixo), com dano mínimo de 1 ponto. A magia *movimentação livre* anula essa penalidade.

ASPECTOS DO

PLANO ELEMENTAL DA ÁGUA

O Plano Elemental da Água apresenta somente um grande perigo imediato, que é sua própria natureza fluída. A menos que um viajante consiga respirar na água ou não precise respirar, qualquer visita ao Plano Elemental da Água deve ser breve. Os indivíduos incapazes de respirar precisam prender o fôlego enquanto estiverem no plano, correndo o risco de afogamento conforme detalhado em Afogamento no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*.

As criaturas compostas de fogo (como elementais do fogo) sofrem 1d10 pontos de dano a cada rodada no Plano Elemental da Água, devido à sua característica de predomínio da água. As criaturas com o subtipo (fogo) sentem-se extremamente desconfortáveis nesse plano.

Uma grande diferença entre o Plano Elemental da Água e outros domínios aquáticos é a ausência de pressão. Nos oceanos do Plano Material (e alguns outros), a pressão da água aumenta com a profundidade. No Plano Material, eventualmente torna-se forte o suficiente para esmagar as criaturas vivas e entortar metais. Mas a pressão no Plano Elemental da Água não superior que a de alguns metros de profundidade num oceano do Plano Material, portanto não existem consequências mais terríveis.

A sobrevivência a longo termo no Plano Elemental da Água é relativamente fácil. Obter água obviamente não é problema, embora sua pureza e salinidade possam representar dificuldade em determinadas áreas. A abundância de vida marinha no plano é suficiente para satisfazer qualquer viajante que goste de frutos do mar.

Uma luminosidade vaga e tênue emanando de todos os lados ilumina os mares do Plano Elemental da Água. Esse brilho empresta uma tonalidade azul-esverdeada a tudo, mas limita a clareza de visão. A visibilidade normal, incluindo a visão no escuro, é limitada a 18 m. As nuvens de sedimentos, algas ou outros detritos podem limitar ainda mais a visibilidade.

Áreas Quentes e Bolsões de Gelo

A maior parte do Plano Elemental da Água fica numa faixa de temperatura confortável, como a temperatura oceânica em regiões costeiras quentes ou temperadas do Plano Material. Não há qualquer perigo inerente devido à temperatura para os viajantes nessas áreas.

Entretanto, em alguns lugares a temperatura muda dramaticamente. As áreas quentes elevam o calor da água ao ponto de ebulição, infligindo 1d10 pontos de dano por fogo aos que estiverem muito próximos. As áreas mais quentes podem conter vórtices para o Plano Elemental do Fogo, e nessas regiões as chamas tremeluzem rapidamente antes de serem inundadas pelas águas infinitas.

Da mesma forma, as regiões frias vagam pelas correntes, algumas geladas o bastante para aniquilar a vida das criaturas apanhadas em seu interior. A menos que estejam protegidas de algum modo, as criaturas sofrem 1d6 pontos de dano por contusão devido ao frio a cada minuto nessas áreas. No âmago dessas regiões pode-se encontrar gelo sólido e nesses blocos perambulam as criaturas que apreciam o frio, como os paraelementais do gelo.

As áreas quentes e bolsões de gelo geralmente têm mais de 90 m de diâmetro e alguns com mais de 1,5 km já foram identificados. O deslocamento não é afetado nessas regiões.

Essas áreas são difíceis de identificar visualmente, mas as mudanças de temperatura ao longo de suas fronteiras são graduais. As criaturas percebem a aproximação de uma área quente ou bolsão de gelo 1d10 minutos antes que comecem a infligir o dano. Sob circunstâncias normais, isso é tempo suficiente para nadar até águas mais tépidas.

Correntes, Redemoinhos e Vagalhões

A maior parte do Plano Elemental da Água gira num emaranhado atordoante de correntes, arrastando lentamente os diversos locais fixos. As regiões povoadas conhecem o curso e a direção de outros povoados, embora as distâncias possam se tornar intransponíveis e as comunidades se perderem das outras no interior do mar eterno.

Algumas correntes são mais fortes que outras. As correntes fortes podem arrastar os viajantes em determinada direção com deslocamento de 36 m durante minutos (jogue 2d6x3 para determinar a força da corrente em metros por minuto). Os viajantes devem ser capazes de se deslocar mais rapidamente que as correntes para progredir na direção oposta.

Algumas correntes representam perigo físico. Os redemoinhos são áreas localizadas, formadas por correntes em fluxo contrário que sugam tudo num raio de 1d10x9 m, numa espiral constringente. Os personagens apanhados por um redemoinho devem obter sucesso em um teste de Natação (CD 15) ou sofrerão 1d6 pontos de dano ao serem arremessados pela correnteza. Realize o teste a cada rodada. Os personagens no interior de um redemoinho são capazes de escapar obtendo sucesso em outro teste de Natação (CD 15) ou automaticamente após 2d6 rodadas.

Cerca de 30% dos redemoinhos possuem vórtices em seu centro e as criaturas que afundarem serão ejetadas no Plano Material ou em outro plano que tenha uma área com a característica de predomínio da água. As criaturas aprisionadas no redemoinho devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 19) a cada rodada após a sexta para não serem sugadas pelo vórtice. O Mestre determina o destino do portal.

As correntes mais perigosas são os vagalhões, grandes avalanches líquidas que atravessam o plano, espalhando a destruição em seu rastro. Qualquer criatura apanhada por um vagalhão deve obter sucesso em um teste de Natação (CD 20) ou sofrerá 2d10 pontos de dano. Em qualquer caso, as criaturas atingidas por um vagalhão são arrastadas por quilômetros pela força das águas.

Marés Rubras

Uma forma perigosa de contágio infecta as águas onde ocorre a maré rubra. Essas marés variam entre 18 m de diâmetro e áreas grandes o suficiente para abranger mares inteiros de pestilência. As criaturas que inalarem as águas mortais ou cujos olhos desprotegidos sejam expostos podem ser vítimas do *enjôo cegante*, conforme descrito na seção Doenças do *Livro do Mestre*. Ao contrário da maioria das doenças, o teste de resistência inicial de Fortitude para

evitar a infecção deve ser realizado a cada minuto em que um personagem permanecer em meio à maré rubra.

Algas e Corais

Aglomerados de algas marinhas e corais flutuam através do Plano Elemental da Água, crescendo igualmente em todas as direções e assemelhando-se a planetas vivos. Com frequência, esses leitos esféricos abrigam extra-planares nativos do plano, especialmente os tritões. As águas ao redor das esferas de algas e corais são excelentes áreas de pesca, por isso os marid erguem postos avançados nas proximidades.

Comunidades dos Marid

Os marid são uma raça notoriamente independente, por isso o "império marid" no Plano Elemental da Água na verdade é um grande agrupamento de fortalezas semi-independentes, embora todas jurem lealdade em vários graus ao padixá dos marid. Geralmente, esse grau de lealdade é determinado pela proximidade da Cidadela das Dez Mil Pérolas ou pela presença de agentes do padixá. Todos os marid alegam alguma forma de nobreza, e o plano é repleto de xás, atabegues e muftis.

Uma típica fortaleza marid está vinculada a algum tipo de destroço, geralmente um material sólido ou mesmo um leito de algas. Geralmente, 2d10 marid são encontrados em uma comunidade, junto com vários servos elementais e jann, assim como mortais que perderam apostas, buscaram favores, foram escolhidos como favoritos ou escravizados de alguma forma pelos (relativamente) benignos marid. Eles têm poucas utilidades para as criaturas malignas, mesmo as que respiram água, e frequentemente estão em guerra com os habitantes malignos do Plano Elemental da Água.

A Cidadela das Dez Mil Pérolas é a maior comunidade dos marid e abriga o Trono de Coral. Em sua corte, jaz o sábio governo do Grande Padixá dos Marid, O Mantenedor do Império, a Pérola do Mar, o Pai das Ondas, o Marajá dos Oceanos, Emir de Todas as Correntes (e assim por diante). Essa cidadela, encravada no topo de um recife flutuante de corais, é decorada com todas as variedades de torres e salões esculpidos em madrepérola e adornados com brilhantes pérolas luminosas. Cerca de duzentos marid residem na cidadela, todos nobres. Cada marid tem um séquito de serviços pessoais, logo a população de outras espécies da cidadela totaliza cerca de mil indivíduos.

A corte do grande padixá é repleta de intrigas e espionagem, pois cada marid acredita sinceramente que ele ou ela merecia sentar-se no Trono de Coral. Os assassinatos são comuns, assim como as revoluções palacianas e exílios. Individualmente, os marid são os gênios mais poderosos, mas sua força de vontade e sua presunção impedem que se reúnam sob um mesmo líder.

Cidade de Vidro

Para os viajantes com menos interesse em intrigas palacianas, a Cidade de Vidro é um ponto de encontro ideal no Plano Elemental da Água (especialmente para os que respiram ar). Localizada próximo a um conjunto de portais estáveis para outros planos (estáveis no sentido de que não

se movem em relação aos outros), a Cidade de Vidro consiste de uma grande esfera de vidro inquebrável, cheia de água até a metade. Os visitantes ingressam na cidade através de uma imensa quantidade de aberturas ao longo da metade com água, ou através de portais mágicos na parte superior, com ar. Muitos edifícios cruzam a fronteira entre a água e o ar; existem construções cheias de água na parte aérea e edificações abastecidas com ar sob a superfície. Por acordo mútuo entre os residentes da cidade, "para baixo" indica a metade da esfera com água.

A Cidade de Vidro é um conjunto cosmopolita de mercadores, viajantes e expatriados de outros planos. Seus habitantes pertencem primariamente às raças aquáticas do Plano Material, incluindo o povo-do-mar, os elfos aquáticos, os kuo-toa, o povo-lagarto, os locathah e sahuagin. Ela é governada por um conselho de residentes veteranos; entre eles, somente há um representante de cada raça.

A Cidade de Vidro é um porto livre para mercadores e encoraja o comércio ativamente. É possível encontrar mercanos em suas fronteiras, assim como marid, dao e comerciantes humanos. Diversos de seus portais conduzem ao Plano Material e dizem que em locais secretos da cidade também existem portais para outros planos.

Os historiadores afirmam que o vidro "inquebrável" da cidade já foi quebrado. Entretanto, sem gravidade definida, o ar permaneceu mais ou menos onde estava. Os governantes da cidade imediatamente repararam a fenda e condenaram à morte os visitantes cujas magias descontroladas foram responsáveis pelo prejuízo.

O Vingador

A verdadeira natureza do Vingador, uma figura única no Plano Elemental da Água, é desconhecida. Considerado por muitos um mito, o Vingador surge como uma grande arraia negra com cerca de 27 m do nariz à base da cauda e 54 m da ponta de uma barbatana à outra. Sua cauda, que se estende por mais 27 m, emite relâmpagos (como um feitiço de 18o nível), aparentemente de acordo com sua vontade. O Vingador parece ser um construto ou veículo em vez de uma besta viva, pois se impulsiona através da água graças a uma bateria de hélices aquáticas.

Existem diversas teorias sobre o Vingador. Ele pode ser um construto poderoso, ainda sob o controle de seu mestre, selvagem e ensandecido, ou com livre arbítrio — as histórias inevitavelmente variam nesse assunto.

Outros sustentam que o Vingador é um veículo, talvez construído em um Plano Material Alternativo, que foi parar no Plano Elemental da Água. A natureza e o destino de sua tripulação também variam de narrador para narrador. Os locathah dizem que sua tripulação é composta de piratas de sua raça, enquanto os marid têm um bom argumento envolvendo jann rebeldes. Diversos contos humanos mencionam uma tripulação de espectros.

ENCONTROS AQUÁTICOS

O Plano Elemental da Água é um lugar fluido e mutável. A maioria das criaturas tem seu próprio suprimento de ar, a habilidade de respirar na água ou simplesmente não respiram.

A tabela abaixo é adequada para os viajantes típicos, mas o Mestre também pode utilizá-la como diretriz para tabelas

TABELA 6-4:
ENCONTROS NO PLANO ELEMENTAL DA ÁGUA

1d%	Encontro	Número	ND	NE Pret
01-02	Aboleto	2	7	9
03-05	Esfera de coral	—	—	—
06	Dragão, negro, adulto	1d3	10	12
07	Dragão de bronze, jovem adulto	1	11	11
08-09	Área quente	—	—	—
10	Paraelemental do gelo, pequeno	2d6+3	1	8
11	Paraelemental do gelo, Médio	2d4	3	8
12	Paraelemental do gelo, Grande	1d4	5	8
13	Paraelemental do gelo, Enorme	1	7	7
14	Paraelemental do gelo, Maior	1	9	9
15	Paraelemental do gelo, Anciã	1	11	11
16-17	Bolsão de gelo	—	—	—
18-21	Janni	1d4	4	7
22-30	Marid	1d3	9	11
31-33	Mephit do limo	2d4	3	9
34-36	Mephit da água	2d4	3	9
37-39	Missão comercial mercana ²	—	—	12
40	Paraelemental do limo, pequeno	2d6+3	1	8
41	Paraelemental do limo, Médio	2d4	3	8
42	Paraelemental do limo, Grande	1d4	5	8
43	Paraelemental do limo, Enorme	1	7	7
44	Paraelemental do limo, Maior	1	9	9
45	Paraelemental do limo, Anciã	1	11	11
46	Maré vermelha	—	—	—
47	Bruxa do Mar (convenção) ³	—	—	12
48-51	Bola de algas ¹	—	—	—
52-54	Corrente forte	—	—	—
55	Vagalhão	—	—	—
56-58	Tojanida, jovem	1d6	3	7
59-63	Tojanida, adulto	2d4	5	11
64-65	Tojanida, anciã	1d3	9	11
66-70	Tritão	2d4	4	10
71-72	Ankheg elemental da água ⁴	2d4	3	8
73-74	Cocatriz elemental da água ⁴	2d6	3	8
75-76	Tubarão atroz elemental da água ⁴	1	11	11
77-78	Tigre elemental da água ⁴	1d6	4	8
79-80	Unicórnio elemental da água ⁴	2d4	3	8
81	Elemental da água, Pequeno	2d6+3	1	8
82-83	Elemental da água, Médio	2d4	3	8
84-85	Elemental da água, Grande	1d4	3	8
86-87	Elemental da água, Enorme	1	7	7
88-89	Elemental da água, Maior	1	9	9
90-91	Elemental da água, Anciã	1	11	11
92	Grick meio-elemental da água ⁵	2d4	5	10
93	Hidra meio-elemental da água (de oito cabeças) ⁵	1	9	9
94	Orca meio-elemental da água ⁵	1d3	7	9
95	Otyugh meio-elemental da água ⁵	1d4	6	9
96	Urso polar meio elemental da água ⁵	1d6	6	10
97-99	Redemoinho	—	—	—
100	Fogo fátuo	1d4	6	9

- 1 Existe uma chance de 50% de encontrar outro grupo de criaturas: uma companhia de marid (01-50) ou um esquadrão de tritões (51-100).
- 2 A missão comercial consiste de 1 mercano com uma *pedra iônica fusiforme iridescente* e uma guarda de honra de 11 tritões.
- 3 A convenção consiste de 3 bruxas do mar, 6 merrow e 1 gigante das tempestades maligno.
- 4 Aplique o modelo de criatura elemental da água.
- 5 Aplique o modelo de criatura meio-elemental.

de encontro para áreas específicas, adicionando novas criaturas ou alterando as porcentagens.

Numa jogada porcentual de 96-100, os personagens encontrarão algo da Tabela 6-4: Encontros no Plano Elemental da Água. Realize uma jogada por hora.

PLANO DA ENERGIA NEGATIVA

É a noite mais negra.
É o coração da escuridão.
É a fome que devora as almas.

O Plano da Energia Negativa é um lugar vazio e estéril, um vácuo sem fim, um lugar de noite eterna e desolada. Pior que isso, é um plano carente, sôfrego, sugando a vida de tudo o que é vulnerável. O calor, o fogo e a própria vida são conduzidos ao estômago desse plano, e ele ainda está faminto.

Para um observador, há pouco o que se ver no Plano da Energia Negativa. É um lugar escuro e vazio, um poço eterno onde um viajante pode cair até que o próprio plano roube toda a sua luz e sua vida.

O Plano da Energia Negativa é o mais hostil dos Planos Interiores, e o mais insensível e intolerante à vida. Apenas as criaturas invulneráveis às energias que drenam a vida podem sobreviver no local e mesmo estes têm problemas enquanto a energia negativa exerce sua pressão incessante.

CARACTERÍSTICAS DO PLANO DA ENERGIA NEGATIVA

O Plano da Energia Negativa possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Direcional Subjetiva. Similar ao Plano Elemental do Ar, neste plano cada criatura decide onde é "para baixo".
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito.
- **Morfologia:** Alterável.
- **Predomínio Negativo [grande].** Algumas áreas no interior do plano têm somente a característica de pequeno predomínio negativo, e essas ilhas costumam ser habitadas. Como opção para as cosmologias onde o Plano da Energia Negativa é mais habitado, o pequeno predomínio será o padrão, com bolsões de grande predomínio negativo.
- **Magia:** Ativada. As magias e habilidades similares que utilizam a energia negativa são maximizadas (como se fossem alteradas pelo talento Maximizar Magia, mas são conjuradas usando o nível normal da magia). As magias e habilidades similares que já sejam maximizadas não são afetadas por este benefício. As habilidades de classe que utilizam a energia negativa, como fascinar ou controlar mortos-vivos, recebem +10 de bônus na jogada para determinar a quantidade de Dados de Vida afetada.
- **Magia:** Restrita. As magias e habilidades similares que utilizam a energia positiva, incluindo as magias de *curar*, são restritas. Essas magias e habilidades similares ainda podem ser utilizadas, mas é necessário obter sucesso em um teste de Identificar Magias (CD 15 + nível da magia). Os personagens sofrem -10 de penalidade nos testes de resistência de Fortitude para recuperar níveis negativos infligidos por drenar energia enquanto permanecerem nesse plano, embora possam deixar o Plano da Energia Negativa e realizar seus testes de resistência de Fortitude normalmente em outro lugar.

HABITANTES NEGATIVOS

Como seu gêmeo da energia positiva, o Plano da Energia Negativa é relativamente vazio. Ele não contém formas elementais verdadeiras ou versões de criaturas do Plano Material, e seus extra-planares são raros. Mas, ao contrário do Plano da Energia Positiva, os mortos-vivos abundam neste lugar sombrio.

Os extra-planares mais conhecidos do Plano da Energia Negativa são os xeg-yi. Essas criaturas estranhas e alienígenas parecem ser conscientes, embora sua natureza e propósito permaneçam um mistério. Os extra-planares nativos do Plano da Energia Negativa (incluindo os xeg-yi) são imunes aos efeitos nocivos do plano.

O Plano da Energia Negativa é um lar hospitaleiro para os mortos-vivos, especialmente os que drenam a energia vital de seus oponentes. As aparições, espectros e inumanos são comuns, e alguns vampiros e lichs poderosos também residem no local. A única coisa que limita essas criaturas é a disponibilidade de presas, portanto os mortos-vivos costumam estar a caminho de outros locais quando são encontrados neste plano.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

A movimentação no Plano da Energia Negativa é idêntica ao deslocamento no Plano Elemental do Ar e outros com gravidade subjetiva. Contudo, as capacidades de voo que dependam de asas ou da presença de ar não funcionam, embora as formas mágicas de voo (como a magia *voo*) não sofrem alterações. Como exemplo, as asas de um pássaro não têm contra o que se sustentar no plano, mas a habilidade de levitação de um beholder funciona normalmente.

Mesmo para um viajante que possa se deslocar neste plano desolado e vazio, a escuridão total e a falta de pontos de referência o transformam num lugar perigoso. Os mortos-vivos parecem ser tão afetados quanto os outros visitantes do Plano Material. Se um conjurador poderoso descobrir como lidar com os xeg-yi, esses energons podem atuar como guias.

COMBATE NEGATIVO

Como os Planos de Energia têm a característica de gravidade inexistente, muitos agressores podem atacar um único alvo (consulte a caixa de texto Combate em Três Dimensões no Capítulo 1). Além deste fato, o combate não é afetado pelo Plano da Energia Negativa.

ASPECTOS DO

PLANO DA ENERGIA NEGATIVA

O maior perigo imediato no Plano da Energia Negativa é o próprio plano — sua malevolência melancólica e sua natureza consumidora de almas são uma ameaça a todos que ingressam no local.

Assim como seu gêmeo positivo, não existe ar no Plano da Energia Negativa. Embora o ambiente não seja um verdadeiro vácuo, existe um grande perigo de asfixia, e a falta de ar respirável tende a manter as criaturas vivas afastadas. Da mesma forma, a comida e a bebida não existem naturalmente no Plano da Energia Negativa, por isso um viajante também precisa trazer seus próprios suprimentos.

O Plano da Energia Negativa alimenta-se de mais do que

apenas luz. Ele absorve avidamente a energia de tudo. As tochas e lanternas duram a metade do tempo normal. A duração de magias não é afetada, pois a natureza da própria magia anula o poder entrópico da energia negativa.

Finalmente, o maior perigo do plano: embora existam áreas de grande e pequeno predomínio negativo, as fronteiras são flexíveis, e mesmo um viajante imóvel pode encontrar-se repentinamente lutando para manter sua essência vital contra uma área de grande predomínio negativo. As magias como *proteção contra energia negativa* afastam temporariamente esse risco.

O Plano da Energia Negativa é completa e totalmente escuro. Mesmo se os viajantes trouxerem sua própria fonte de iluminação, o poder inerente ao plano drena todas as cores, deixando apenas tons de cinza, iluminados por uma luz tremeluzente.

A visibilidade normal (incluindo a visão no escuro) limita-se a 1,5 m. As fontes de luz além dessa área surgem como brilhos indistintos, cintilando debilmente contra a escuridão mais profunda. É impossível determinar distâncias nesse ambiente opressivo.

Pedras Nulificadoras

Em alguns lugares do Plano da Energia Negativa, a intensidade da decadência é tamanha que a energia negativa se condensa, estabilizando-se em blocos sólidos de matéria completamente negra. Esses blocos de pedra nulificadora são a matéria-prima para itens como a *esfera da aniquilação*. De fato, qualquer coisa em contato com uma pedra nulificadora é destruída imediatamente. Ao contrário de uma *esfera da aniquilação*, um personagem que tocar uma pedra destas pode realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 25) a cada rodada em que permanecer em contato com a substância. Mesmo os nativos do Plano da Energia Negativa são vulneráveis às pedras nulificadoras.

Diferentes de uma *esfera da aniquilação*, os blocos de pedra nulificadora não podem ser controlados por energia mental. Elas têm diversos tamanhos, desde alguns centímetros de diâmetro a dezenas de metros.

Calmarias

Certas regiões do Plano da Energia Negativa são menos mortais, reduzindo a característica de predomínio negativo de grande para pequeno ou mesmo removendo-a inteiramente. Essas áreas, chamadas de calmarias, são relativamente estáticas no plano, por isso as torres, cidades e outras estruturas podem ser construídas nesses lugares.

O perigo desses locais envolve dois aspectos. O mais óbvio é a vida (e a não-vida) hostil que estará presente. O segundo é que as fronteiras de uma área de calmaria podem se romper, permitindo que uma maré de energia negativa invada novamente a região. Os necromantes costumam estabelecer seus covis nestas calmarias.

Coração da Morte

O Coração da Morte é lugar mais famoso de uma das maiores calmarias; ele é uma cidade construída no interior de uma esfera metálica oca com 1,5 km de diâmetro, que chegou ao plano vinda de algum Plano Material alternativo morto há muito tempo. Embora o exterior da esfera tenha a característica de pequeno predomínio negativo,

seu interior é imune à energia nociva do plano. Mesmo essa proteção não foi suficiente para salvar os habitantes da cidade.

A cidade foi fundada como uma comunidade utópica experimental. Originalmente chamada Coração do Vácuo, foi criada por seus misteriosos senhores como um lugar intocado por outros seres e escolas de pensamento. Na verdade, rapidamente foi dominada pelos mortos-vivos, que se banquetearam com a carne e as almas dos estudantes em seu interior. Agora suas torres e praças estão vazias, exceto pelos invasores mortos-vivos. Pode-se encontrar qualquer espécie no local, incluindo as criaturas que absorvem energia, como aparições, inumanos e espectros, mas também seres mais mundanos, como esqueletos, zumbis e múmias. Diversos liches e vampiros poderosos residem na esfera.

Os rumores espalhados pelos mercanos afirmam que as diversas facções malignas no interior do Coração do Vácuo dedicavam-se a guerras perpétuas entre si. Mas um indivíduo particularmente perigoso, um minotauro vampiro, negociou a paz entre as facções e tem encorajado maiores pesquisas sobre a natureza da cidade e do próprio plano. Os mercanos acreditam que o objetivo do minotauro vampiro é conduzir a cidade para outro plano e utilizar seus asseclas mortos-vivos para gerar caos e destruição.

Castelos Perigosos

Devido ao grande número de mortos-vivos que residem no Plano da Energia Negativa, não existe uma tradição de utilizá-lo como depósito de prisioneiros malignos e itens perigosos. Entretanto, os prisioneiros Bons e os itens benevolentes com frequência são lacrados neste lugar, geralmente em torres de metal corroído com portões trancados. Esses prisioneiros ficam cercados por armadilhas e quase sempre são bem vigiados.

Alguns contêm celestiais ou artefatos de tendência boa que não podem ser destruídos com facilidade, enquanto outros contêm paladinos em estase ou itens e indivíduos nocivos aos mortos-vivos. A presença desses castelos perigosos muitas vezes é o motivo que atrai os viajantes do Plano Material (especialmente os Bons) para o plano.

Encontros Negativos

O Plano da Energia Negativa geralmente é um lugar vazio e extremamente hostil. Poucas coisas podem ser encontradas no local e a chance de descobri-las por acaso é mínima. Considere que o Plano da Energia Negativa é um pouco mais letal que o Plano da Energia Positiva, devido à presença dos mortos-vivos.

A tabela abaixo é adequada para os viajantes típicos, mas o Mestre também pode utilizá-la como diretriz para tabelas de encontro para áreas específicas, adicionando novas criaturas ou alterando as porcentagens.

TABELA 6-5:
ENCONTROS NO PLANO DA ENERGIA NEGATIVA

1d%	Encontro	Número	ND	NE Pret
01-30	Calmarias	—	—	—
31-45	Energion, xeg-yi	2d4	5	10
46-55	Espectro	1d4+2	7	11
56-65	Cria vampírica	2d4	4	10
66-80	Pedra nula	—	—	—
81-90	Inumano	2d6	3	9
91-100	Aparição	2d6+1	5	12

Numa jogada porcentual de 100, os personagens encontrarão algo da Tabela 6-5: Encontros no Plano da Energia Negativa. Realize uma jogada por hora.

PLANO DA ENERGIA POSITIVA

É o poder encarnado.

É a luminosidade incomparável.

É a vida concretizada em seu potencial máximo.

É mais fácil compreender o Plano da Energia Positiva quando ele é comparado ao coração de uma estrela — uma fornalha eterna de criação, um domínio de radiância além da capacidade de compreensão de olhos mortais. Sua própria essência ondula e tremula enquanto novas matérias e energias são criadas e crescem ao nível máximo, como uma fruta explodindo de madura. É um plano vibrante, tão vivo por si mesmo que os próprios viajantes adquirem poder ao visitá-lo.

O Plano da Energia Positiva não possui uma superfície e é semelhante ao Plano Elemental do Ar em sua natureza ampla e aberta. Entretanto, cada parte desse plano brilha intensamente com poder inato. Esse poder é perigoso para as formas mortais, que não foram criadas para lidar com ele.

Apesar dos efeitos benéficos do plano, ele é um dos Planos Interiores mais hostis. Um personagem desprotegido nesse plano se enche de poder à medida que a energia positiva o invade. Em seguida, como sua forma mortal é incapaz de conter tanta energia, ele arde como um pequeno planeta alcançado pela explosão de uma supernova. As visitas ao Plano da Energia Positiva são breves e mesmo assim os viajantes precisam de muita proteção.

CARACTERÍSTICAS DO

PLANO DA ENERGIA POSITIVA

O Plano da Energia Positiva possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Direcional Subjetiva.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito.
- **Morfologia:** Alterável.
- **Predomínio Positivo [grande].** Algumas áreas do plano têm somente a característica de pequeno predomínio positivo e essas ilhas costumam ser habitadas. Como opção, é possível tornar o pequeno predomínio a característica padrão para o plano se desejar um Plano da Energia Positiva mais habitável.
- **Magia:** Ativada. As magias e habilidades similares que utilizam a energia positiva são maximizadas (como se fossem alteradas pelo talento Maximizar Magia, mas são conjuradas usando o nível normal da magia). As magias e habilidades similares que já sejam maximizadas não são afetadas por este benefício. Embora as magias de curar sejam maximizadas, nem todas as magias de cura são afetadas. Por exemplo, o Plano da Energia Positiva não afeta *remover doenças*, pois as energias benéficas do plano auxiliam a doença e a vítima. Por isso, a magia não é melhor nem pior do que seria no Plano Material.

As habilidades de classe que utilizam a energia positiva,

como expulsar ou destruir mortos-vivos, recebem +10 de bônus na jogada para determinar a quantidade de Dados de Vida afetada. Entretanto, é quase impossível encontrar mortos-vivos neste plano.

- **Magia:** Restrita. As magias e habilidades similares que utilizam a energia negativa, incluindo as magias de *infligir*, são restritas. Essas magias e habilidades similares ainda podem ser utilizadas, mas é necessário obter sucesso em um teste de Identificar Magias (CD 15 + nível da magia) para fazê-lo.

HABITANTES POSITIVOS

Os Planos de Energia são chamados de "planos vazios", já que abrigam poucas formas de vida nativas. Eles não possuem as tradicionais formas elementais dos outros planos e, se estas existirem, são muito diferentes da vida do Plano Material, a ponto de serem irreconhecíveis.

Alguns extra-planares residem no Plano da Energia Positiva. Os mais conhecidos são os *ravid*, que habitam as áreas mais calmas do plano, e os *energons* conhecidos como *xag-yas*, que vivem mesmo nas profundezas do plano.

Os extra-planares nativos do Plano da Energia Positiva (como os *ravid*) são imunes aos efeitos nocivos do plano, embora ainda se beneficiem de sua natureza regenerativa. Os seres que não podem ser curados de forma normal ou não se beneficiam da energia positiva, como os construtos, também podem sobreviver nesse local.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

A movimentação no Plano da Energia Positiva funciona como em qualquer outro plano com gravidade direcional subjetiva — os viajantes escolhem uma direção como sendo "para baixo" e agem de acordo. Os deslocamentos que requerem esforço contra algo tangível, como voar com asas ou nadar com barbatanas contra a água, não funcionam, pois não há contra o que agir. O voo mágico, seja por magia ou habilidade similar, funciona normalmente.

O maior perigo no Plano da Energia Positiva é que não há para onde ir e pouquíssimos pontos de referência para guiar o viajante. Os *ravid* e criaturas semelhantes parecem ter seus próprios métodos para determinar a localização e podem ser convencidos a atuar como guias.

COMBATE POSITIVO

A característica de gravidade inexistente dos Planos de Energia significa que um número maior de agressores pode enfrentar um único alvo (consulte a caixa de texto Combate em Três Dimensões no Capítulo 1). Os ataques em grandes quantidades são necessários, devido à natureza regenerativa do plano, que mesmo nos lugares mais calmos é suficiente para sustentar a maioria dos combatentes durante muito tempo. Com exceção das regras descritas anteriormente, o combate é normal no Plano da Energia Positiva.

ASPECTOS DO

PLANO DA ENERGIA POSITIVA

O maior perigo imediato no Plano da Energia Positiva é o próprio plano. Sua radiação constitui uma ameaça aos viajantes que ingressam no local.

Não existe ar no Plano da Energia Positiva. Embora o ambiente não seja um verdadeiro vácuo (a energia positiva proporciona o equivalente à pressão atmosférica normal), existe um grande perigo de asfixia. Mesmo a cura acelerada adquirida por todos os habitantes do plano não impede a asfixia. Os viajantes nesse plano devem trazer sua própria atmosfera ou dispensar a respiração enquanto permanecerem no plano.

Da mesma forma, a comida e a bebida não existem naturalmente no Plano da Energia Positiva, e o dano por contusão causado por fome e sede também não é curado automaticamente.

Assim como o Plano da Energia Negativa é dividido em áreas de grande e pequeno predomínio, o mesmo ocorre no Plano da Energia Positiva. Um viajante pode se encontrar subitamente em uma área onde seus ouvidos zumbem, seus músculos trepidam e até mesmo seus ossos latejam devido ao súbito influxo de energia. Mas não há nenhuma indicação imediata do movimento da fronteira, e não há como saber de que lado está o terreno com pequeno predomínio positivo. As magias como *segurança* auxiliam o viajante, mas esses fluxos de energia são sempre um grande risco.

O Plano da Energia Positiva é um lugar de branco radiante, onde o poder inerente ao plano descolore o espectro e não deixa nada além de branco e sombras contrastantes.

A visibilidade normal (incluindo a visão no escuro) limita-se a 1,5 m. Os objetos e criaturas além dessa distância surgem como manchas escuras indistintas contra a brancura da paisagem. É impossível determinar distâncias nesse ambiente radiante.

Explosões de Energia

Mesmo entre a radiação brilhante e mortal do Plano da Energia Positiva, algumas regiões são mais intensas e perigosas. Essas regiões explodem como sóis em miniatura, conferindo subitamente a todos no raio da explosão (geralmente 9 m, mas ocasionalmente chegando a 36 m) 3d10 pontos de vida temporários. Os perigos de exceder o dobro do total normal de seus pontos de vida (conforme descrito na característica de predomínio positivo) ainda se aplicam.

Além disso, as criaturas que estiverem no raio de uma explosão de energia devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 24) ou ficarão cegas durante 1d10 rodadas.

Campos de Animação

Os campos de animação são regiões invisíveis do Plano da Energia Positiva que concentram particularmente as energias que animam os objetos. Uma área como essa geralmente é uma esfera com raio de 45 m a 450 m. No interior dessa esfera, existe 50% de chance a cada rodada de que um objeto de posse de cada personagem torne-se animado e ataque. Utiliza as descrições para objetos animados no *Livro dos Monstros* como referência. A animação dura enquanto o personagem permanecer no campo de animação, mais 2d6 rodadas adicionais.

Áreas Limítrofes

As áreas limítrofes são uma referência para as áreas calmas no plano, como ilhas ou margens na incubadora fervente de energia. Essas regiões possuem a característica de pequeno predomínio positivo e são pontilhadas com blocos de resíduos de outros planos, incluindo cidadelas flutuantes, pedaços esgarçados de névoa astral e fragmentos de outros lugares. Os pedaços mais sólidos das áreas limítrofes são utilizados como postos avançados pelas criaturas poderosas o suficiente para suportar a natureza transformadora do plano. Essas fortalezas devem ser bem protegidas, pois as marés de energia positiva mais intensa assolam uma área limítrofe em momentos imprevisíveis.

O Asilo

O Asilo é uma localização determinada no interior de uma das áreas limítrofes — uma cidadela flutuante com um grande afloramento de rochas erguendo-se como um escudo contra as energias mais letais do plano. O Asilo e a área de 90 m ao seu redor possuem a característica de pequeno predomínio positivo, embora a estrutura tenha que modificar sua localização para manter esse fenômeno.

O Asilo é o lar de uma pequena comunidade de curandeiros e cavaleiros sagrados dedicados às artes da cura. A ordem é lendária por admitir indivíduos gravemente feridos e restaurar sua saúde, e seus membros conhecem magias e procedimentos que permitem a reversão de enfermidades que seriam incuráveis de outra forma. Sua habilidade para tratar doenças neste plano é limitada pela natureza do próprio plano, mas ainda assim a comunidade conhece tratamentos eficazes que não envolvem a energia positiva.

O Asilo é protegido por diversos golens, além de sua equipe humanóide, composta de indivíduos Bons de dezenas de planos. Embora eles não recusem indivíduos

malignos, os pacientes menos confiáveis são mantidos em enfermarias trancadas.

Celas de Aprisionamento

Os indivíduos particularmente poderosos são eficientemente aprisionados quando suas formas físicas ou suas almas capturadas são atiradas em uma cela protegida contra a energia e enviadas ao Plano da Energia Positiva. Embora não seja uma solução de longo prazo (essas prisões são invariavelmente abertas por algum viajante curioso ou absorvidas para outros planos por um vórtice), essas celas de aprisionamento conservam itens e indivíduos longe do restante dos planos durante décadas ou gerações.

Encontros Positivos

O Plano da Energia Positiva, como seu irmão, é um lugar vazio e extremamente hostil. Não há muito a ser encontrado no local e a chance de descobri-las por acaso é mínima.

A tabela abaixo é adequada para os viajantes típicos, mas o Mestre também pode utilizá-la como diretriz para tabelas de encontro para áreas específicas, adicionando novas criaturas ou alterando as porcentagens.

Numa jogada porcentual de 100, os personagens encontrarão algo da Tabela 6-6: Encontros no Plano da Energia Positiva. Realize uma jogada por hora.

TABELA 6-6:

ENCONTROS NO PLANO DA ENERGIA POSITIVA

d%	Encontro	Número	NE	
			ND	Pret
01-30	Campos de animação	—	—	—
31-60	Área limítrofe	—	—	—
61-75	Energon, xag-ya	2d4	4	9
76-85	Explosão de energia	—	—	—
86-100	Ravid	2d4	5	10

QUEM GOVERNA OS PLANOS ELEMENTAIS?

As divindades tendem a gravitar em direção aos planos que podem modificar facilmente. Os mortais costumam disputar os planos onde podem viver confortavelmente. Mas nos Planos Interiores, quem são os governantes supremos? Isso depende de como o Mestre deseja que os elementos funcionem em sua cosmologia. Seguem-se algumas opções:

Deuses Elementais: Nem todas as divindades escolhem viver nos Planos Exteriores, com sua morfologia divina. As divindades com aspectos ou domínios elementais podem estabelecer sua residência nos Planos Interiores. As divindades elementais lapidam suas moradas dos elementos e energias vitais dos planos, usando seu poder divino para mitigar alguns dos efeitos colaterais mais mortíferos em seus reinos em benefício dos visitantes. Os deuses elementais que escolhem residir nos Planos Interiores têm muitos seguidores que utilizam aquela energia ou elemento, ou seus próprios domínios incluem um tipo de elemento. Eles têm o mesmo relacionamento com seus seguidores que as divindades dos Planos Exteriores. Dependendo de como o Mestre esteja tratando a existência póstuma em sua cosmologia (consulte o Capítulo 7), os Planos Interiores podem apresentar seus próprios suplicantes com as imunidades apropriadas.

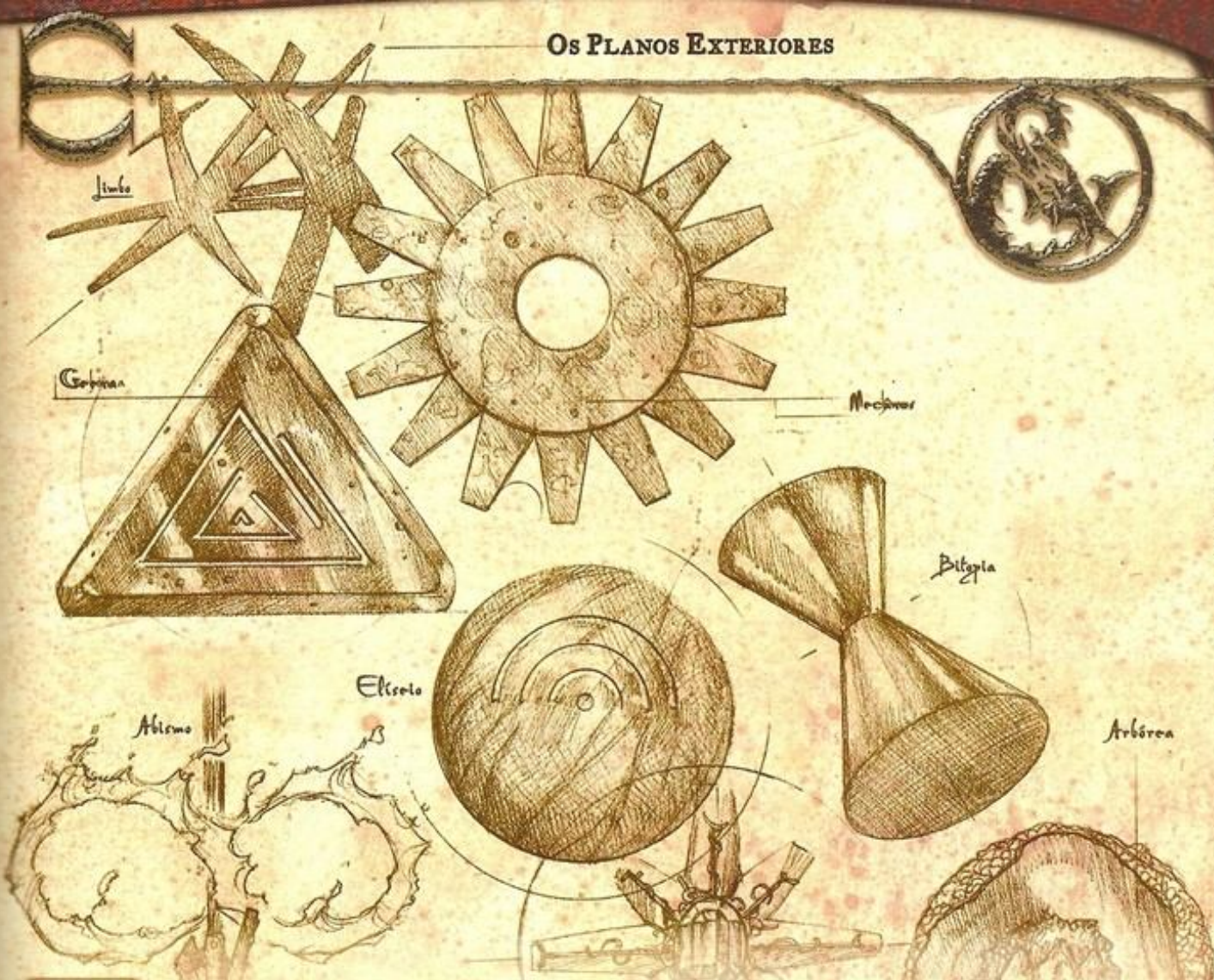
Lordes Elementais: Superando os poderes dos anciões elementais, os lordes elementais são seres físicos de poder e

força divinos. Eles se diferenciam das divindades por não terem o mesmo relacionamento deus/seguidor com os mortais. Apesar disso, são reverenciados por alguns mortais enquanto outros imploram seu favor, e podem decidir prestar auxílio conforme lhes pareça adequado.

Planos de Elementos Desgovernados: Os Planos Interiores são lugares mutáveis e aleatórios. É necessária toda a força de vontade e o poder de qualquer ser apenas para manter uma área de terra, ar, fogo ou água estável durante um mínimo de tempo. Os próprios planos são entropia bruta, esmagando, queimando, inundando ou arrebatando tudo o que não seja do mesmo tipo de elemento ou energia. Na cosmologia de D&D, o Plano da Energia Positiva e o Plano da Energia Negativa são desolados e desgovernados em resultado de sua própria hostilidade, mas isso não precisa ser verdade em todas as cosmologias.

Planos de Elementos Conscientes: Com esta variante, todos os elementais não são mais que extensões de um ser elemental superior, cujo corpo é o Plano do Elemento. Com poder superior às divindades, esses planos conscientes consideram os conjuradores que invocam suas partes como simples parasitas. Entretanto, todo o conhecimento aprendido por elementais individuais é partilhado em todo o plano, por isso um plano consciente interessado em seus personagens pode tornar-se extremamente influente e perigoso.

Ilustração de A. Suetel

CARACTERÍSTICAS DOS
PLANOS EXTERIORES

Essas características planares aplicam-se aos Planos Exteriores em geral. As divindades que habitam os planos podem modificá-las, pois os Planos Exteriores são locais de morfologia divina. Além disso, dada a ampla variedade disponível nos Planos Exteriores, planos específicos podem variar. Mas as inclinações gerais dos Planos Exteriores são definidas abaixo:

- **Gravidade:** Normal. Alguns Planos têm gravidade direcional objetiva ou subjetiva, conforme especificado em suas descrições.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito.
- **Morfologia:** Divina. As divindades podem afetar o aspecto dos Planos Exteriores, assim como suas demais características, dentro dos limites descritos adiante.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.** Embora não existam características de elementos ou energias abrangentes, planos específicos podem possuir uma ou mais características de predomínio de elementos ou energias.
- **Uma ou Mais Características de Tendência.** Um plano específico pode possuir tendência forte

Se os Planos Interiores são a energia e a matéria-prima que constituem o multiverso, os Planos Exteriores são a direção, o pensamento e o propósito dessa construção. Da mesma forma, diversos sábios referem-se aos Planos Exteriores como planos divinos, planos espirituais ou planos dos deuses, pois sua característica mais conhecida é serem os lares das divindades. Deuses podem viver em outros locais, mas são mais abundantes nos Planos Exteriores. Outras criaturas também habitam os Planos Exteriores, alguns servindo as divindades e outros que protegem sua independência com ferocidade.

Para o viajante inexperiente, os Planos Exteriores parecem mais hospitaleiros e familiares a nativos do Plano Material que os Planos Interiores ou os Planos Transitórios.

Esta noção é um engano. Embora a paisagem possa se parecer com a do Plano Material, pode mudar de acordo com os caprichos das divindades que forças poderosas que vivem ali. Os desejos das forças divinas que habitam esses planos podem refazê-los completamente, efetivamente apagando e reconstruindo a própria existência para melhor atender a suas próprias necessidades.

Os Planos Exteriores também podem ser a grande recompensa para os espíritos dos mortos em sua cosmologia. As divindades podem ou não governar esses espíritos. Dependendo da natureza de sua cosmologia, as divindades podem agir como juizes, guardiões, governantes ou mesmo agentes alfandegários controlando o fluxo dos mortos para o grande além.

ou suave, e pode ter tendência boa/maligna, leal/caótica, ou ambos. A característica de tendência de um Plano Exterior determina seu lugar na cosmologia. Mas em geral, as características de tendência de um plano tendem a se conformar com a tendência das divindades que o habitam.

- **Magia:** Normal. Alguns Planos Exteriores podem possuir a característica de magia restrita, ativada ou limitada, dependendo da natureza do plano.

CONEXÕES DOS PLANOS EXTERIORES

Os Planos Exteriores são separados do Plano Material, por isso os viajantes normalmente chegam até eles através do Plano Astral com magias e de portais interplanares. Planos Exteriores específicos podem ser separados uns dos outros, ou de limites coincidentes, permitindo o deslocamento entre dois planos.

Na cosmologia de D&D, cada um dos Planos Exteriores limita-se com outros dois, formando a Grande Roda que circula o Plano Material. É possível mover-se entre os Planos Exteriores da Grande Roda através do Astral ou de deslocamento físico, à medida que cada plano dá lugar a outro próximo às áreas de fronteiras coincidentes. Esses limites são indefinidos e estão sempre em estado de fluxo, por isso as criaturas às vezes movem-se de um plano a outro sem a intenção de fazê-lo.

Além das conexões com o Plano Astral e com os planos vizinhos, cada Plano Exterior tem portais que conectam diferentes locais no mesmo plano. Isso cria a impressão de camadas, planos empilhados sobre outros planos, cada uma conduzindo a um portal para a próxima.

AS CAMADAS DOS PLANOS EXTERIORES

Os Planos Exteriores têm uma grande quantidade de portais interplanares que não levam a outros planos, mas a locais diferentes no mesmo plano. Esses portais frequentemente conectam uma rede de subplanos com habitantes e características planares semelhantes. É fácil imaginá-los como uma pilha de partes inter-relacionadas do mesmo plano, por isso os viajantes referem-se a eles como camadas.

A cosmologia de D&D tradicionalmente utiliza camadas para descrever os múltiplos ambientes de planos como os Nove Infernos, os Sete Paraísos, e as Camadas Infinitas do Abismo. Cada coleção de camadas é tratada como um único plano, e nativos de uma camada são reconhecidos como nativos das demais.

A maioria dos portais vindos de outros locais atinge a "primeira" camada de um plano em camadas. Esta camada, descrita tanto como a "superior" quanto a "inferior", dependendo do plano, é o ponto de chegada da maioria dos visitantes. A primeira camada funciona como o "portão da cidade" para seu plano. Os viajantes podem alcançar outras camadas diretamente com as magias apropriadas, pois o Plano Astral coexiste com todas as camadas do plano a menos que especificado o contrário.

VIAJANDO AOS PLANOS EXTERIORES

A maior parte dos viajantes nos Planos Exteriores usam a magia *projeção astral* ou um portal para se deslocar de um lugar a outro (e de um plano a outro). Mas existem outras opções:

O Rio Oceânus: A água do Oceânus é doce e aromática, como apropriado à sua nascente nos Abençoados Campos do Elisio. Esta canal proporciona uma trilha entre reinos, camadas e Planos Exteriores vizinhos.

O Rio Oceânus flui através de cada uma das camadas do Elisio, atravessa a camada superior da Floresta das Terras Selvagens, percorre a camada superior das Clareiras Olímpicas de Arbórea e finalmente deságua na segunda camada de Arbórea.

O Oceânus é uma trilha usada costumeiramente entre planos e camadas de planos. Barcos comerciais navegam de um lado ao outro de sua extensão, e cidades pequenas perfilam-se em suas margens. Os viajantes sempre podem achar um barco de aluguel em algum ponto das margens do rio.

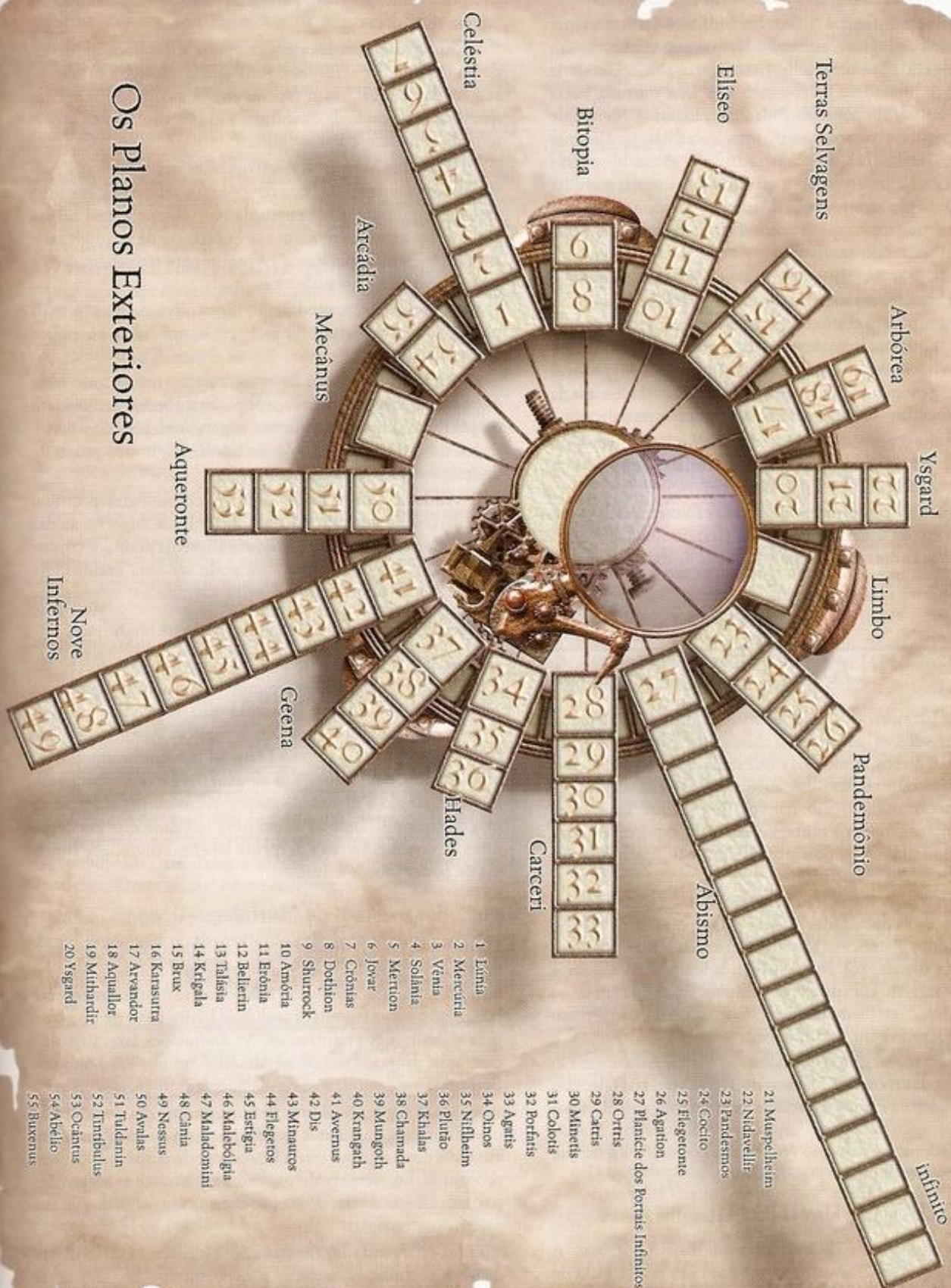
O Rio Estige: Este rio fervilha com o óleo, os destroços horrendos e os cadáveres apodrecidos das batalhas ao longo de suas margens. Criaturas que provarem ou tocarem suas águas devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou sofrerão de amnésia total. Trate a vítima como se estivesse com o intelecto enfraquecido (como a magia *enfraquecer o intelecto*). Mesmo aqueles que obtiverem sucesso no teste de resistência perdem todas as lembranças dos eventos das últimas 8 horas. Magias preparadas permanecem na memória, embora a vítima possa não se recordar de que elas estão disponíveis.

O Estige corre pelas camadas superiores do Campo de Batalha Infernal do Aqueronte, os Nove Infernos de Baator, a Eternidade Gélida da Geena, os Desertos Cinzentos de Hades, as Profundezas Tártaras de Carceri, as Camadas Infinitas do Abismo e as Profundezas Ecoantes de Pandemônio. Tributários do Estige serpenteiam pelas camadas inferiores destes planos. Por exemplo, um braço do Estige alcança a quinta camada do Abismo, e riachos incontáveis escorrem por diversas outras camadas do grande fosso.

Barqueiros sinistros, hábeis em atravessar os redemoinhos e correntes imprevisíveis do Estige, navegam suas águas. Por um preço, estão dispostos a levar os viajantes de um plano a outro. Alguns barqueiros (e barqueiras) são abissais, enquanto outros são espíritos de mortos do Plano Material (chamados suplicantes). Raramente, um barqueiro é um mortal vivo, empregando de forma incomum sua preciosa habilidade náutica.

Caminhando pelas Fronteiras: A primeira camada de cada Plano Exterior faz fronteira com outro Plano Exterior de cada lado. Desta forma, todos os Planos Exteriores se conectam. Viajantes que conheçam as trilhas corretas podem encontrar lugares onde as fronteiras são suficientemente tênues para que uma simples caminhada seja suficiente para transferir o viajante de um plano a outro.

A passagem não é uma mudança súbita, mas antes uma alteração gradual. À medida que o viajante se aproxima da fronteira, a área se torna mais e mais semelhante ao Plano Exterior seguinte, enquanto os aspectos do plano atual tor-



Os Planos Exteriores

Nove
Infernos

Infinito

- | | |
|--------------|-----------------------------------|
| 1 Eúnia | 21 Muspelheim |
| 2 Mercúria | 22 Nidavellir |
| 3 Vénia | 23 Pandemios |
| 4 Solânia | 24 Cocito |
| 5 Meriton | 25 Elegetonte |
| 6 Jovar | 26 Agathon |
| 7 Cronias | 27 Planície dos Portais Infinitos |
| 8 Doshion | 28 Orris |
| 9 Shurrock | 29 Carris |
| 10 Amória | 30 Minnets |
| 11 Etrônia | 31 Colotis |
| 12 Belerion | 32 Portais |
| 13 Talasia | 33 Agatis |
| 14 Krigala | 34 Oinos |
| 15 Brux | 35 Niflheim |
| 16 Karasutra | 36 Plutão |
| 17 Areandor | 37 Khalas |
| 18 Aquallor | 38 Chama |
| 19 Mithardir | 39 Mungoth |
| 20 Ysgard | 40 Kungath |
| | 41 Avernus |
| | 42 Dis |
| | 43 Minaurus |
| | 44 Elegetos |
| | 45 Estigia |
| | 46 Malebolgia |
| | 47 Maldomini |
| | 48 Cânia |
| | 49 Nessus |
| | 50 Avelas |
| | 51 Tuldarin |
| | 52 Tintubilis |
| | 53 Oceanus |
| | 54 Abélio |
| | 55 Buxenus |

nam-se menos perceptíveis. Eventualmente, o viajante encontra-se totalmente no outro plano, embora seja quase impossível determinar o momento exato da passagem.

A Escadaria Infinita: A Escadaria Infinita é um mistério. Leva a todos os lugares, embora o truque seja encontrar um patamar de entrada e uma saída. Uma ligação com a Escadaria Infinita geralmente se parece com um arco ou uma porta ordinária em algum ponto de cada Plano Exterior. Além dele jaz um pequeno patamar com uma escadaria igualmente ordinária. Geralmente, a Escadaria Infinita esconde-se atrás de uma porta velha no porão, à qual ninguém presta atenção, ou através de um arco na parte de trás de uma casa abandonada. Apenas muito raramente as entradas da Escadaria Infinita são de conhecimento comum.

Viajando pela Escadaria Infinita, os observadores podem notar que seu aspecto varia de simples degraus de madeira ou pedra para um amontoado de escadas suspensas num espaço luminoso, onde nenhum degrau compartilha a mesma orientação gravitacional que o seguinte. Diz-se que é possível encontrar seu maior desejo em algum lugar da Escadaria Infinita, se cada patamar for examinado por tempo suficiente.

A origem e o propósito da Escadaria Infinita permanecem um mistério. É ignorado se a escadaria é realmente infinita ou apenas inconcebivelmente grande.

O Domínio Concordante das Terras Exteriores: Devido a sua localização única no centro da Grande Roda, as Terras Exteriores se conectam à primeira camada de todos os demais Planos Exteriores.

HABITANTES DOS PLANOS EXTERIORES

Os Planos Exteriores são o lar da maioria dos extra-planares, indo desde versões celestiais ou abissais de animais do Plano Material aos diabos, demônios e celestiais de grandes poderes. Muitas das criaturas trazidas ao Plano Material através da magia *invocar criaturas* são nativos dos Planos Exteriores. Extra-planares tendem a reunir-se em planos que correspondam a suas tendências, pois planos de tendência hostil tornam as interações mais difíceis.

Os Planos Exteriores também são o lar de divindades poderosas. Estas divindades podem existir em outros planos, mas os Planos Exteriores são ideais para elas. Eles possuem morfologia divina, por isso as divindades podem alterar a própria paisagem em uma área limitada. E, assim como os extra-planares, as divindades se beneficiam por viver em planos de acordo com sua tendência.

O terceiro maior grupo que habita os Planos Exteriores são os espíritos dos mortos. Criaturas do Plano Material falecidas podem ir para os Planos Exteriores para seu julgamento final e/ou recompensa. Se os espíritos vão para os Planos Exteriores depende de como você vê sua cosmologia e do que é necessário para que seu jogo funcione.

CATEGORIAS DE DIVINDADE

Existem divindades, e divindades ainda mais poderosas. A forma pela qual as divindades comparam seu poder varia de cosmologia para cosmologia, mas as divindades podem ser agrupadas em um certo número de categorias amplas. Essas categorias básicas são:

Quase-Divindades/Divindades Heróicas: Quase-divindades e divindades heróicas são apenas ligeiramente "divinos", mas ainda possuem parte do poder de uma deidade ou atraem seguidores.

Semidivindades: Esta é a categoria mais fraca de divindades de fato. Na verdade, alguns semideuses já foram mortais lendários que foram recompensados com (ou que conquistaram) o mando da divindade. São as divindades de aspecto mais semelhante ao dos mortais.

Divindades Menores: As divindades nessa categoria possuem diversos domínios que concedem a seus clérigos e uma área de responsabilidade chamada portfólio pela qual zelam. Divindades menores tendem a se encarregar de assuntos relativamente "sem importância", e geralmente trabalham com e para divindades mais poderosas.

Divindades Intermediárias: Essas divindades são mais poderosas que as divindades menores e comandam portfólios mais importantes.

Divindades Maiores: Estes são certamente os seres mais importantes que os aventureiros podem encontrar. Possuem os portfólios mais importantes e geralmente outras divindades subordinadas a si. Alguns lideram todo um grupo de divindades (denominado panteão).

Divindades Supremas: Algumas cosmologias possuem uma divindade que tem poder de magnitude superior ao das divindades maiores. Esta divindade suprema pode ser cultuada pelas divindades normais, ou pode ser uma entidade de grande poder adorado tanto pelas divindades como pelos mortais.

Tais divindades supremas, se existirem em sua cosmologia, estão além da compreensão dos mortais e das forças do próprio universo. Aparentemente não se importam com seguidores. Divindades supremas não concedem magias, atendem orações ou respondem a súplicas. Apenas um punhado de estudiosos do Plano Material tem conhecimento de uma divindade suprema — se alguém tiver este conhecimento. Por exemplo, a divindade menor Vecna cultua as forças da magia, personificando-as como uma entidade que ele denomina a Serpente. Talvez a Serpente seja uma divindade suprema de poder inimaginável.

Divindades e Planos de Morfologia Divina

Divindades preferem os Planos Exteriores porque a característica de morfologia divina permite que um deus refaça o terreno com um aceno de mão. Um ser suficientemente poderoso pode manipular a realidade básica de parte do plano para refletir suas preferências. As divindades fazem isso ao criar seus próprios reinos, geralmente em um local onde os fiéis possam se reunir e onde ela possua influência e poder.

O que se segue não é uma definição completa do poder de uma divindade, mas antes um conjunto de diretrizes para auxiliá-lo a determinar o que a deidade pode conseguir em seu próprio plano. Você pode expandir ou limitar as alterações por morfologia divina de acordo com as necessidades de sua própria cosmologia.

Quase-Divindade/Divindade Heróica: Quase-divindades e divindades heróicas não possuem a habilidade de manipular a área ao seu redor. Como resultado, tendem a perambular ou ocupar pequenos reinos nos Planos Exteriores construídos com trabalho bruto, e não poder divino.

Semidivindade: Semidivindades também não possuem o poder de manipular as áreas com morfologia divina ao seu redor. Eles também peregrinam, constroem seus lares da forma convencional, ou confiam em divindades mais poderosas para que manipulem a paisagem planar por eles.

Divindade Menor: Divindades menores podem começar a alterar o Plano Exterior em que vivem, modificando a forma pela qual os viajantes chegam a seus reinos. Dentro de um raio de 1,5 km, uma divindade menor pode determinar a natureza de qualquer conexão planar. Pode decidir, por exemplo, se essas áreas podem ser acessadas no Plano Astral. Além disso, uma divindade menor pode determinar que portais planares só apareçam em locais específicos, e que criaturas não podem ser invocadas nesta área.

Divindade Intermediária: Divindades intermediárias podem causar efeitos mais dramáticos e abrangentes. Podem afetar tudo num raio de 15 quilômetros da mesma forma que as divindades menores fazem, e além disso podem aplicar a característica de magia ativada ou restrita para até quatro grupos de magias (escolhidos por escola, domínio ou descritor).

Muitas divindades aplicam a característica de magia ativada a suas magias de domínio, tornando-as maximizadas (como o talento Maximizar Magia) nos limites de seu reino. A característica de magia restrita não afeta as magias e habilidades similares a magia de uma divindade intermediária, mas ela pode aproveitar a característica de magia ativada em seu reino.

Além disso, uma divindade intermediária pode erigir as edificações que desejar e alterar o terreno num raio de 15 km para transformá-lo em qualquer terreno encontrado no Plano Material.

Divindade Superior: O poder de transformar parte de um Plano Exterior expande-se ainda mais; uma divindade superior afeta o ambiente como uma divindade intermediária, mas num raio de 150 km. Nesta área, a deidade também pode fazer o seguinte:

- Modificar ou aplicar uma característica de elemento à área.
- Modificar ou aplicar uma característica de tempo à área.
- Modificar ou aplicar uma característica de gravidade à área.
- Aplicar a característica de magia limitada contra uma escola, domínio ou descritor de magia na área. As magias e habilidades similares a magia da própria divindade não ficam limitadas por estas restrições.

Utilizar seu poder para alterar um plano de forma tão dramática é demorado e envolve uma grande quantidade de poder divino. Como resultado, uma divindade superior geralmente utiliza mudanças significativas de características para assegu-

rar seu controle sobre o reino. Não se abre mão de um lugar assim com facilidade.

Na cosmologia de D&D, as divindades não podem afetar as características de alinhamento de seu plano natal, modificar o tamanho do plano, ou alterar sua morfologia divina. Elas também não podem remover os efeitos da característica de magia limitada em seu plano. Mas se estiver criando sua própria cosmologia, você pode conceder estes poderes a suas divindades.

A NATUREZA DOS MORTOS

Certas cosmologias podem utilizar os Planos Exteriores como a "recompensa final" ou a "punição eterna" para criaturas mortais do Plano Material. A natureza dessa recompensa/punição depende de cada Mestre; é uma das questões mais básicas que você terá que responder ao criar sua própria cosmologia.

No jogo D&D, os personagens pode ser ressuscitados. Seus espíritos ou almas vão para outro lugar por algum tempo, mas podem retornar ao corpo se a magia correta for conjurada. Onde fica este "outro lugar" depende de sua cosmologia.

Na cosmologia de D&D, quando os personagens morrem, suas almas gravitam em direção ao Plano Exterior mais adequado a sua natureza. Almas que em vida foram Leais e boas tendem a chegar a Celéstia, enquanto as que se compraziam no mal e no caos acabam no Abismo. Uma vez lá, elas desfrutam das recompensas ou sofrem as punições de suas tendências, eventualmente esquecendo suas vidas passadas (por isso é que magias que restauram a vida podem fracassar após muito tempo ter se passado). Em termos de jogo, considera-se que personagens mortos tenham partido para suas recompensas finais, a menos que haja uma forma de restaurá-los à vida. Se os sobreviventes visitarem um Plano Exterior e encontrarem o espírito de um companheiro falecido, seu antigo aliado pode ou não lembrar-se deles.

Seguem-se algumas outras opções para o que acontece com o espírito dos mortos:

Julgamento: Personagens mortos passam aos Planos Exteriores, onde são julgados por suas divindades. Aqueles que fracassam são retidos nos Planos Exteriores (nesse caso são chamados suplicantes) ou retornam para o Plano Material e reencarnam. Os que são julgados dignos unem-se à essência do próprio plano, tornam-se servos de sua divindade, ou passam para um novo nível de realidade, desconhecido até mesmo pelos deuses. Em todos os casos, personagens mortos que não forem ressuscitados, independente de seu destino final, tornam-se personagens do Mestre (PdM).

União: Os espíritos dos mortos unem-se com suas divindades, pois todos são fragmentos de sua grandeza. Espíritos trazidos de volta à vida separam-se subitamente da divindade e retornam sem memórias do tempo transcorrido entre a morte e a ressurreição.

Fusão: Os espíritos dos mortos unem-se aos próprios Planos Exteriores, tornando-se parte da paisagem de morfologia divina.

Desconhecido: Ninguém sabe o que acontece com os espíritos dos mortos, nem sequer as divindades (ou talvez as divindades saibam, mas não contam a ninguém). A morte permanece um grande mistério.

Escolha a opção que preferir, ou invente uma solução própria que seja adequada ao seu estilo de jogo. Se espíritos de guerreiros mortos lutando batalhas eternas funcionar para sua campanha, utilize isso. Se mesmo rivais mortos vivem em

VARIAÇÃO: O PANTEÃO QUE CONTRÓI UNIDO

Divindades às vezes reúnem-se em organizações chamadas panteões. Os membros menos poderosos de um panteão ganham um abrigo seguro sob a proteção de seus irmãos mais poderosos, enquanto suas energias auxiliam em mudanças dramáticas à paisagem de morfologia divina.

Um panteão de divindades pode se reunir para criar um único local de reunião para todos os seus membros, apesar da diferença de suas tendências. Nesta área, a característica de tendência do plano é suprimida para que divindades de tendências opostas possam se reunir literalmente "em terreno neutro".

paz, bebendo e compartilhando histórias, isso é igualmente bom. Sua escolha depende inteiramente de sua cosmologia e seu jogo.

Não importando qual sua escolha, alguns espíritos se perdem pelo caminho, outros sofrem mortes violentas, e algumas vítimas morrem nas mãos dos mortos-vivos. Essas almas tornam-se monstros mortos-vivos como fantasmas, aparições ou vampiros.

DOMÍNIOS HERÓICOS DE YSGARD

É um lugar de heróis e de glória.

É onde a guerra é deflagrada e a coragem é testada.

É o campo de batalha da eternidade.

Ysgard é um plano de escala épica, com montanhas altas, fiordes profundos, e cavernas escuras que abrigam as forjas secretas dos anões. Um vento cortante sempre sopra pelas costas dos heróis. Dos canais de água congelante aos bosques sagrados dos elfos Alfheim, o terreno de Ysgard é vasto e terrível. É um lugar de estações contrastantes: o inverno é uma época de escuridão e frio mortal, e um dia de verão é límpido e de um calor exorbitante.

Ainda mais espetacularmente que tudo isso, a paisagem flutua sobre imensos rios de terra fluindo eternamente sob céus infinitos. Os rios de terra mais largos têm o tamanho de continentes, enquanto porções menores, denominadas montanhas flutuantes, têm o tamanho de ilhas. Fogo arde sob cada um dos rios, mas apenas um brilho avermelhado alcança o

topo do continente. Mais preocupantes são as colisões ocasionais entre os rios, que produzem terremotos impressionantes e às vezes geram novas cordilheiras de montanhas.

Ysgard é o lar de heróis falecidos que disputam batalhas eternas em campos de glória. Quando esses suplicantes caem, levantam-se novamente na manhã seguinte para continuar a guerra incessante.

Duas divindades habitam Ysgard: Kord, o deus da Força; e Olidammara, patrono dos ladrões.

O plano possui duas camadas, Muspelheim e Nidavellir, sob a extensão principal de Ysgard.

CARACTERÍSTICAS DE YSGARD

Ysgard possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito. Ysgard estende-se indefinidamente, mas seus reinos conhecidos possuem fronteiras definidas.
- **Morfologia:** Divina. Determinados seres poderosos (como as divindades Kord e Olidammara) podem alterar Ysgard com um simples pensamento. Criaturas normais encontrarão as mesmas dificuldades que no Plano Material — o plano pode ser afetado normalmente por magias e esforço físico. Mas as divindades podem alterar áreas enormes, criando grande reinos para si mesmas.
- **Sem Características de Elementos.** Nenhum elemento predomina em Ysgard; todos estão em equilíbrio, como no Plano Material. Entretanto, partes da segunda camada, Muspelheim, são tratadas como se possuíssem a característica de domínio do fogo.

VARIAÇÃO: SEM OS PLANOS EXTERIORES

Pode haver tantos ou tão poucos Planos Exteriores quanto você desejar em sua cosmologia. Ou você pode dispensar completamente os Planos Exteriores. Se você decidir fazer isso, é necessário realocar uma população considerável de extraplanares, determinar onde vivem suas divindades, e decidir o que acontece aos espíritos de personagens mortos.

Extra-planares podem ser tratados como nativos dos Planos Interiores, de semiplanos, ou mesmo dos Planos Transitórios. Esta mudança torna os planos bem mais povoados de criaturas, por isso encontros nesses planos tornam-se mais frequentes.

Da mesma forma, as divindades ainda existem sem os Planos Exteriores. Eis alguns locais onde elas podem residir:

- Elas habitam outros planos, como os Planos Interiores, os Planos Transitórios, ou mesmo Planos Materiais Alternativos. Talvez eles possam habitar locais distantes no Plano Material. Entretanto, não podem modificar seus reinos como fazem nos Planos Exteriores. Uma divindade que vive no Plano Material deve usar a força bruta para construir um palácio dourado (ou infernal). Embora impressionantes, tais feitos podem ser iguados por conjuradores mortais.
- Elas podem estar completamente fora do quadro. Não podem ser alcançadas nem contatadas. Na realidade, elas possuem reinos e planos, mas meros mortais jamais podem ingressar ali. Estão além do próprio Plano Astral, e apenas através de seus poderes é que sua presença pode ser sentida no Plano Material. A vantagem desta opção é que as divindades interferem menos com a vida diária do Plano Material, embora conju-

radores divinos ainda preparem magias e possam contatar suas divindades se necessário.

Poucas magias e habilidades similares a magia são afetadas pela eliminação dos Planos Exteriores. Se você dispensar as criaturas extra-planares, elas não poderão ser invocadas pelas várias magias de *invocar criaturas*. Magias como *contato extraplanar* alcançam outros locais quando são usadas para contatar as divindades.

A GUERRA DO SANGUE

A palavra "guerra" é demasiadamente simples para descrever um conflito que perdura há milênios, destruindo os planos entre o Abismo e os Nove Infernos. A brutal luta pela aniquilação é uma guerra de abissais contra abissais. Divididos por ideologia, demônios combatem diabos, e graças às traições em ambos os lados, demônios às vezes também lutam contra demônios e diabos contra diabos. Mas a Guerra do Sangue eventualmente toca todas as criaturas nos Planos Exteriores, de uma forma ou de outra.

As origens da guerra perdem-se no tempo. Agora, trata-se apenas de genocídio. Enquanto existirem abissais, eles se enfrentarão numa disputa na qual clemência é concedida ou solicitada. Nos planos e camadas afetadas mais diretamente, grandes instrumentos de cerco percorrem os campos de batalha como montanhas móveis, auxiliadas por um mar ondulante de abissais e mercenários. Quando dois exércitos colidem sob sóis infernais, a própria paisagem é destruída pelas energias liberadas.

- **Predomínio Positivo [pequeno]:** Ysgard exibe uma explosão caótica de vida em todas as suas formas. Todos os indivíduos em um plano com predomínio positivo ganham cura acelerada 2 e podem até mesmo regenerar membros perdidos com o tempo. Além disso, aqueles que morrem nos incessantes conflitos dos campos de batalha levantam-se a cada manhã como se recebessem a magia *ressurreição verdadeira*, completamente curados e capazes de retornar imediatamente ao combate. Mesmo suplicantes, que como extra-planares não podem ser ressuscitados, acordam completamente curados. Apenas os que sofrem ferimentos normais nos campos de batalha de Ysgard obtêm esse benefício; personagens mortos trazidos a Ysgard não revivem espontaneamente.
- **Tendência:** Caótico [suave]. Criaturas Leais em Ysgard sofrem -2 de penalidade em todos os testes de Carisma.
- **Magia:** Normal.

CONEXÕES DE YSGARD

Portais permanentes existem entre Ysgard e diversos planos. Um dos mais notáveis é uma área particularmente agreste da Escadaria Infinita, que se conecta a inúmeros planos. Múltiplos patamares oferecem a oportunidade de ascender ou descender a escadaria a partir de cada uma das três camadas de Ysgard.

HABITANTES DE YSGARD

Suplicantes — os heróis falecidos de incontáveis eras — predominam em Ysgard. Entretanto, humanóides de todos os tipos vivem na camada superior do plano (que também é chamada Ysgard). A flamejante camada intermediária, denominada Muspelheim, é habitada principalmente por gigantes do fogo, e a cavernosa camada inferior, chamada Nidavellir, é o lar dos anões. O plano também é habitado por esparsos celestiais eladrin ghaele e firre e alguns devas.

Suplicantes de Ysgard

Os suplicantes de Ysgard são em sua maioria ex-soldados cujos espíritos agressivos e corajosos foram atraídos ao plano da competição eterna. Possuem as seguintes qualidades especiais como suplicantes:

Imunidades Adicionais: Fogo, ácido.

Resistências: Eletricidade 20, sônica 20.

Outras Qualidades Especiais: Nenhuma. Como todos os demais no plano, os suplicantes se beneficiam da característica de pequeno predomínio positivo em Ysgard.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

Deslocar-se por Ysgard é muito semelhante a viajar pelo Plano Material. Entretanto, a movimentação entre as montanhas flutuantes na camada superior do plano pode ser bastante complicada. Aqueles que caem entre as fendas flamejantes mergulham na segunda camada, Muspelheim, onde as ilhas flutuantes também predominam. Em Muspelheim, cada uma das massas de terra está constantemente em chamas, configurando um ambiente inóspito para viajar. A camada mais profunda, Nidavellir, é de fácil acesso através de fendas e túneis, embora os túneis às vezes desabem, um acontecimento perigoso tanto para viajantes quanto para os nativos.

Combate em Ysgard

As batalhas em Ysgard funcionam de forma muito semelhante ao Plano Material. Como todos os combatentes pos-

suem cura acelerada 2, as lutas tendem a demorar mais, e a cada dia os inimigos caídos podem se levantar para retornar à batalha.

ASPECTOS DE YSGARD

Exceto pelas características planares descritas acima, Ysgard comporta-se como o Plano Material, e os aventureiros não perceberão muitas diferenças no funcionamento de suas magias e habilidades. A visão em Ysgard é exatamente igual ao Plano Material.

Ysgard é um lugar amplo, cheio de vida. Cada camada de Ysgard é descrita abaixo.

Ysgard

A camada superior de Ysgard, que tem o mesmo nome, é de longe o mais conhecido e percorrido das três camadas. A maior parte dos habitantes vive em acampamentos e assentamentos em condições agrestes e selvagens. Esta camada é pontilhada de dezenas de grandes salões, campos de batalha enfumacados, e terreno montanhoso descendo até mares gelados. Poucos assentamentos existem próximos das bordas das ilhas flutuantes, exceto os que se interessam pelo comércio com comunidades em outras ilhas.

O Reino de Kord: A divindade dos fortes e corajosos, Kord, o Lutador, vive neste plano, no Salão dos Valentes. Seu grande salão é construído de vigas resistentes de madeira extraída de um único freixo imenso. Em seu interior, Kord preside a um banquete incessante onde convidados de honra vêm e vão, mas a celebração nunca acaba. As mesas de banquete circundam um espaço aberto onde heróis valentes lutam por esporte. Às vezes, o próprio Kord deixa de lado sua espada larga inteligente assassina de dragões e seus acessórios de pele de dragão, e entra pessoalmente no ringue para o grande deleite de todos os comensais.

Planície de Ida: Este grande campo localiza-se próximo ao Salão dos Valentes e da grande cidade livre de Himinborg, o maior centro populacional desta camada. A Planície de Ida abriga festivais diários onde os guerreiros podem demonstrar sua coragem. Aqui, a bravura e a habilidade em combate são valorizados acima de tudo.

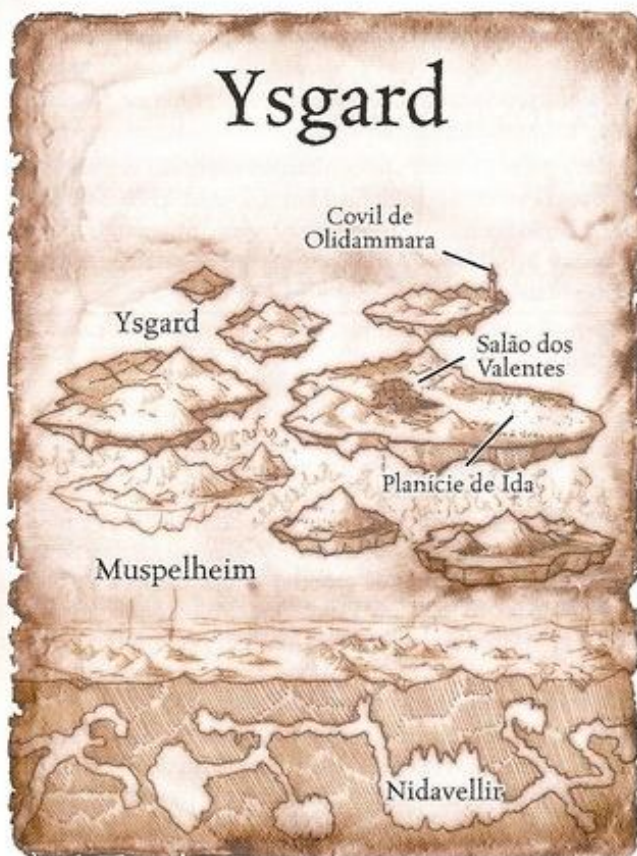
Alfheim: Suplicantes élficos povoam esta região brilhante e ensolarada, assim como um contingente de elfos mortais. Alfheim é coberto de luz e alegria, e os visitantes não conseguem evitar serem contagiados pela felicidade no ar. As terras são selvagens e belas, intocadas pela civilização. A vida selvagem é generosa, e aspectos naturais como riachos, florestas e colinas ensolaradas são igualmente abundantes.

VARIAÇÃO:

YSGARD COMO UM MUNDO MATERIAL

Na cosmologia de D&D, Ysgard é apenas um plano entre os diversos Planos Exteriores da Grande Roda. Mas você pode fazer de Ysgard o mundo material e a base de sua campanha de D&D.

A natureza curativa do ambiente exótico de Ysgard encoraja o heroísmo e a bravura individuais. Mais ainda, a geografia estranha do plano, suas subcamadas, os habitantes divinos e o Salão dos Valentes contribuem para um estilo de jogo "mito tornado realidade".



Os nativos élficos são amigáveis, mas não se importam com muito além de jogos e a contemplação meditativa de seus arredores. Embora muitos elfos vivam em harmonia com a natureza entre as árvores e os campos da superfície, alguns elfos habitam em cavernas cintilantes sob a superfície de Alfheim.

Alfheim possui estações. Os verões são longos e gentis, e os invernos são escuros e áridos. Durante o inverno, os elfos se abrigam nas cavernas cintilantes, cujas entradas ficam seladas e enterradas durante a estação das neves.

O Covil de Olidammara: O deus dos ladinos, Olidammara, o Ladino Sorridente, é uma divindade intermediária que se ocupa da música, celebração, vinho, humor e ideais semelhantes. Madeira, pedra e substâncias mais estranhas criam uma estrutura grandiosa, mas aleatória, como se diversas mansões de várias culturas tivessem sido misturadas.

No seu interior, labirintos, portas trancadas, corredores sem saída e arsenais secretos ladeiam um grande salão onde música e dança são obrigatórios. Geralmente, os convidados deste salão Interior incluem ladinos, bardos, artistas e humoristas de todos os tipos e locais. Vinho, romance e canções governam o lugar, enquanto Olidammara se estira languidamente em um grande divã — a menos que esteja disfarçado como um dos convidados graças a sua máscara sorridente. Como Olidammara sempre se afasta de seu covil para pregar suas terríveis peças, as demais divindades sempre o tratam com merecido cuidado onde quer que estejam.

Muspelheim

A camada intermediária de Ysgard, Muspelheim, é constituída de faixas de terra flutuante, algumas do tamanho de continentes ou ainda maiores. Aqui, entretanto, o chão arde e faz

fumaça, o que é a razão da alcunha "Terra do Fogo". Esta é uma camada hostil onde até mesmo o chão é composto de rochas vulcânicas afiadas. A maior parte de Muspelheim possui a característica predomínio do fogo.

O terreno de Muspelheim ergue-se em direção a uma cadeia de montanhas flamejantes. Esta cordilheira, chamada a Espinha da Serpente, é o lar de centenas de clãs de gigantes do fogo. Torres de observação e cidadelas defendem as passagens montanhosas contra clãs inimigos e visitantes indesejáveis.

O Pináculo é uma cidadela de rocha negra, elevada e fina como uma agulha, no meio das montanhas da Espinha da Serpente. Diz-se que devotas donzelas gigantes do fogo habitam a torre, servindo como clérigos de uma misteriosa divindade intermediária dos gigantes.

Nidavellir

A terceira camada de Ysgard chama-se Nidavellir. É um reino subterrâneo atravessado por túneis aquecidos por fontes termais e gêiseres. As regiões selvagens são repletas de florestas subterrâneas de árvores que não necessitam de luz, mas apenas calor. Imensas cavernas estendem-se através de veios de quartzo transparente, com salões profundos incrustados de mica e pirita. Minerais preciosos e semipreciosos espalham-se pelo chão de alguns túneis ou mesmo de cavernas inteiras.

Reinos de anões e gnomos compartilham a maior parte de Nidavellir. A maior parte dos habitantes desta camada é mortal, mas suplicantes também são comuns. É um lugar de fornalhas ardentes, bigornas ressoantes, e procura constante pela perfeição nas artes da forjaria, das runas e da magia. Seus salões ressoam com as vozes sonoras dos anões e as canções alegres dos gnomos. Embora as duas raças sejam rivais frequentemente dados à guerra, eles se unem quando é necessário confrontar seus inimigos subterrâneos: os elfos negros.

Swartalfheim: Os drow possuem seu próprio reino em Nidavellir. Embora os gnomos e anões odeiem os elfos negros, as inclinações destes drow em particular não são tão malignas quanto muitos viajantes imaginariam. Como outros nessa camada, eles apenas desejam ser deixados em paz e não apreciam intrusos ou visitantes inesperados.

Encontros em Ysgard

Utilize a Tabela 7-9: Encontros Beatíficos para encontros aleatórios em Ysgard.

CAOS ETERNAMENTE MUTAVEL DO LIMBO

É onde tudo, e nada, é possível.

É onde o caos primário ferve.

É aonde os elementos vêm para morrer.

O Limbo é um lugar de puro caos. Áreas abandonadas aparecem como uma mescla agitada dos quatro elementos básicos e todas as suas combinações. Bolas de fogo, bolsões de ar, blocos de terra e ondas de água batalham pelo domínio até serem derrotados por mais uma explosão de caos. Entretanto, paisagens semelhantes às encontradas no Plano Material vagueiam pelo miasma: pedaços de floresta, prados, castelos arruinados e pequenas ilhas.

O Limbo é habitado por seres vivos. Os mais importantes são os githzerai e os slaadi. No Limbo, a maioria dos suplantes toma a forma de esferas irracionais e fantasmagóricas de caos rodopiante.

O Limbo não possui camadas. Ou se as possui, essas camadas continuamente se fundem e se quebram, cada uma tão caótica quanto a próxima, e mesmo os maiores sábios teriam dificuldade em distinguir umas das outras.

CARACTERÍSTICAS DO LIMBO

O Limbo possui as seguintes características:

- **Gravidade: Direcional Subjetiva.** A força da gravidade é a mesma que no Plano Material, mas cada indivíduo escolhe qual a direção da atração. O Limbo não possui gravidade para objetos desassistidos, mas objetos vestidos, portados ou carregados compartilham a gravidade subjetiva de seu proprietário. Isso pode ser bastante desorientador para os recém-chegados.
- **Tempo: Normal.**
- **Tamanho: Infinito.** O Limbo estende-se ao infinito, embora possua componentes finitos (incluindo grandes blocos de terra estável e cidades e monastérios githzerai).
- **Morfologia: Mutável.** O Limbo está constantemente se modificando, e é difícil manter estável uma área em particular. Uma determinada área, a menos que de alguma forma seja estabilizada magicamente, pode reagir a certas magias, pensamento consciente, ou força de vontade. Se deixada sozinha, se modifica constantemente. Consulte Controlando o Limbo, adiante.
- **Predomínio Esporádico de Elementos.** Nenhum elemento domina constantemente o Limbo. Cada um deles (Terra, Água, Ar ou Fogo) predomina de tempos em tempos, o que faz com que qualquer área seja um turbilhão Caótico e perigoso. O predomínio elemental pode se alterar sem qualquer aviso.
- **Sem Características de Energia.**
- **Tendência: Caótico [forte].** Personagens não Caóticos sofrem -2 de penalidade em todos os testes de Carisma, Sabedoria e Inteligência. Entretanto, a característica de tendência fortemente caótica desaparece no interior das monastérios githzerai (mas não das cidades).
- **Magia: Confusa.** Magias e habilidades semelhantes a magia funcionam de forma completamente diferente no Limbo. Mas funcionam normalmente em estruturas permanentes ou trechos permanentemente estáveis do plano.

Entretanto uma magia ou habilidade semelhante à magia utilizada numa área abandonada do Limbo, ou em uma área temporariamente sob controle, tem chance de fracassar. O conjurador deve fazer um teste de nível ($1d20 + \text{nível do conjurador}$) contra uma CD de 15 + nível da magia pretendida. Se o conjurador falhar, faça uma jogada pela Tabela 1-1: Efeitos de Magia Confusa.

LIGAÇÕES DO LIMBO

Existem portais permanentes entre diversos planos e o Limbo. Entretanto, uma enorme bola de fogo, uma pilha de rochas, ou um ciclone terrível podem envolver a saída do portal neste plano. Por isso, ingressar no Limbo pode ser bastante perigoso para visitantes despreparados para este plano de caos.

CONTROLANDO O LIMBO

Existem três tipos de terreno no Limbo: áreas virgens desgobernadas, áreas controladas, e áreas estáveis. Áreas virgens compõem a maior parte do plano, ao passo que as áreas controladas (também chamadas áreas supervisionadas) e as áreas estáveis são pequenas ilhas em comparação.

Limbo Virgem: Áreas desgobernadas do Limbo são perigosas, mas a maior parte das criaturas conscientes podem exercer uma influência calmante localizada (consulte Limbo Controlado, adiante). Mas às vezes não há controle, como quando um visitante ingressa no plano pela primeira vez ou quando um viajante fica inconsciente. Quando ninguém está tentando controlar uma parte do Limbo, ela exibe as qualidades descritas na tabela abaixo. Para os propósitos desta tabela, uma área abrange tudo numa esfera de 7,5 m, embora as áreas possam vagar e se mover aleatoriamente. Para uma área determinada, faça uma jogada na tabela abaixo a cada 10 minutos.

TABELA 7-1: LIMBO DESGOVERNADO

1d%	Efeito
01-10	Predomínio do ar
11-20	Predomínio da terra
21-30	Predomínio do fogo
31-40	Predomínio da água
41-50	Predomínio misto: Ar e terra
51-60	Predomínio misto: Fogo e terra
61-70	Predomínio misto: Água e terra
71-80	Predomínio misto: Água e ar
81-90	Predomínio misto: Ar e fogo
91-100	Equilíbrio (trate como predomínio do ar)

Predomínio de Elemento: O tipo de elemento indicado inunda a área. O elemento previamente dominante é eliminado na primeira rodada, e os efeitos do novo elemento predominante se aplicam imediatamente. Para os efeitos de cada característica de predomínio de elemento, consulte Características de Elementos e Energias no Capítulo 1. A característica de gravidade subjetiva se sobrepõe a quaisquer características elementais de gravidade conflitantes.

Predomínio Misto: Dois elementos se misturam, criando um efeito híbrido. Todos os efeitos dos dois predomínios afetam a área simultaneamente. Além dos efeitos das características, a região desenvolve uma mescla caótica de ambos os elementos. Por exemplo, onde terra e fogo se misturam, o resultado é uma bola fervente de magma.

Equilíbrio: As forças elementais chegam a um estado de equilíbrio exato, e o resultado é tranqüilo (por 1d10 minutos). Trate uma área equilibrada como predomínio do ar, pois essa característica não possui efeitos dramáticos.

Limbo Controlado: Controlar uma área do Limbo é um exercício mental. Um teste de Sabedoria (CD 16) estabelece o controle sobre parte de uma área virgem do Limbo, e o teste pode ser repetido uma vez por rodada como ação livre. Um viajante que falhe dois testes numa rodada ganha um bônus de circunstância de +6 nos testes subsequentes. Um personagem que ingressar em uma área desgobernada do Limbo a partir de uma área controlada ou estável pode fazer um teste de controle antes de pisar na área virgem.

Se obtiver sucesso no teste de Sabedoria, a criatura estabelece controle sobre parte da área e pode moldá-la como desejar, permitindo que determinado elemento ou mistura de ele-

mentos torne-se predominante. Um favorito entre viajantes do Plano Material é um bloco de terra rodeado por uma pequena atmosfera de ar.

Consulte a tabela abaixo para determinar o tamanho da área que pode ser controlada por um personagem.

TABELA 7-2: LIMBO CONTROLADO

Valor de Sabedoria	Área de Controle	Área Estável
1-3	Nenhuma	—
4-7	Raio de 30 cm	—
8-11	Raio de 1,5 m	—
12-15	Raio de 3 m	—
16-19	Raio de 4,5 m	—
20-23	Raio de 6 m	Raio de 1,5 m
Mais de 24	+1,5 m a cada 4 pontos de Sab	+1,5 m a cada 4 pontos de Sab

Valor de Sabedoria: Se obtiver sucesso no teste de Sabedoria, utilize o valor de Sabedoria da criatura para determinar o tamanho da área controlada.

Área de Controle: "Nenhuma" indica que a criatura é incapaz de controlar o ambiente. Os raios crescentes indicam uma área de controle em torno da criatura, de forma que alguém com uma área de controle de 30 cm só pode criar uma área controlada de 30 cm entre si mesma e o meio ambiente.

Área Estável: Áreas estáveis se formam no centro exato, e sobrepõem-se, às áreas de controle. Quando uma área de controle desaparece, a área estável permanece.

Uma vez que o controle é adquirido, dura enquanto o controlador permanecer na área controlada, ou até que outra criatura obtenha sucesso em tomar o controle. Áreas controladas deslocam-se 1d4x3 metros por rodada em uma direção aleatória. Se mais de uma criatura conseguirem controlar a mesma área ao mesmo tempo, o controle vai para a de maior Inteligência. Se duas áreas do Limbo se sobrepuserem ao deslocar-se, a área sobreposta permanece sob o poder do controlador de maior Inteligência. Em caso de empate em qualquer dos casos, compare os valores de Carisma.

Limbo Estável: Uma parte do Limbo torna-se estável se uma criatura com valor de Sabedoria suficiente criá-la no interior de uma área de controle. A área estável no centro da área de controle retém suas características. Ela vaga ao sabor das correntes caóticas do plano, e se não for protegida, eventualmente é erodida por repetidas imersões nas tempestades elementais. Por exemplo, uma bola de fogo com 1,5m de diâmetro poderia tornar-se estável se criada por uma criatura com Sabedoria 20 ou superior. Ao longo de diversos mergulhos na água, entre-

tanto, ela pode ser erodida e finalmente dissipada. Mesmo assim, criaturas industriais podem unir blocos de terra estabilizados e utilizá-los como alicerce para estruturas permanentes, especialmente se assistidas por guardiões.

HABITANTES DO LIMBO

Slaadi e Githzerai são comumente associados com o Limbo. Dos dois, apenas os slaadi são nativos desde o início dos tempos. Os githzerai chegaram muito depois, vendo o plano todo como um desafio a seus espíritos indomáveis. O Limbo também é um árduo campo de provas para seu etos particular: "Dor é a fraqueza deixando seu corpo".

Embora sejam nativos, os slaadi controlam o Limbo da mesma forma que os visitantes. Entretanto, um slaad não perde o controle mesmo se estiver inconsciente, e a área de controle estende-se a poucos centímetros dele. Para os observadores, é como se o slaad atravessasse incólume uma tempestade de fogo.

Os poucos githzerai que seguem uma vocação monástica também seguem os ditames da ordem, e são particularmente desafiados pela natureza caótica do Limbo. Entretanto a característica de tendência fortemente caótica do Limbo é neutralizada pelas paredes dos monastérios githzerai. A maioria dos githzerai não segue a vocação monástica e congrega-se em grandes cidades.

Os suplicantes do Limbo são aqueles que reverenciam o caos acima de tudo. Alguns se incorporam ao plano, enquanto outros permanecem como espíritos insanos compostos da matéria cambiante do Limbo.

Suplicantes do Limbo

Suplicantes que alcançam o Limbo adquirem as seguintes qualidades especiais:

Imunidades Adicionais: Fogo, frio.

Resistências: Eletricidade 20, ácido 20.

Outras Qualidades Especiais: Os suplicantes do Limbo que não absorvidos pelo plano geralmente aparecem como turbilhões da própria substância do plano, balbuciando e rindo sem se importar com seus arredores. Como slaadi, suplicantes do Limbo controlam o caos automaticamente ao redor de si mesmos mesmo se inconscientes ou surpreendidos, o que os torna imunes ao ambiente tempestuoso.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

Como tudo mais no Limbo, a movimentação depende das condições locais. Onde há predomínio do ar, um viajante pode aproveitar a característica de gravidade subjetiva para cair numa direção desejada, com deslocamento máximo de 90 m. Viajantes em áreas com predomínio do fogo também podem utilizar a gravidade subjetiva, desde que possam sobreviver à viagem. Nadar através da água e escavar pela terra também são possibilidades.

Normalmente os viajantes tentam assumir o controle de uma área específica, tornando-a de predomínio do ar ou de uma mistura de terra e ar. Dos limites de cada área controlada, eles assumem o controle de uma área adjacente e deslocam-se até lá, repetindo o processo enquanto cruzam o plano. Um método de viagem reconfortante é permitir que a gravidade atraia seus pés para um bloco de terra (sob uma camada de ar) e caminhar sobre ele normalmente.

O QUE SE PODE FAZER COM O LIMBO CONTROLADO?

A maioria dos controladores é incapaz de executar trabalhos complexos nas áreas que controlam. O melhor que a maioria pode fazer é mesclar dois ou mais elementos — e sem muita sutileza. Raras mentes, chamadas anarquistas, podem construir objetos de complexidade impressionante, incluindo estruturas e até mesmo vegetação simples. A habilidade anarquista é extremamente rara, mesmo entre os habitantes do Limbo. É ainda menos provável que visitantes possuam essa habilidade.

Mapas são inúteis na vastidão caótica. Com o tempo, mesmo estruturas sólidas e permanentes deslizam pelas correntes do caos do Limbo. O tempo necessário para que um indivíduo ou grupo alcance uma área determinada depende de sua familiaridade com ela:

Familiaridade	Tempo de Viagem
Muito familiar	2d6 horas
Cuidadosamente estudado	1d4x6 horas
Visto ocasionalmente	1d4x10 horas
Visto uma vez	1d6x20 horas
Apenas descrito	1d10x50 horas

Combate no Limbo

Em um combate onde todos os participantes utilizam a mesma direção de gravidade subjetiva e se apoiam em uma superfície sólida, nada difere de um combate padrão. Entretanto, aqueles que sabem como tirar vantagem da gravidade subjetiva podem utilizá-la para fazer saltos inacreditáveis, para escapar rapidamente quando ameaçados, e para correr tanto pelo teto quanto pelo solo.

Um atacante que atira ou arremessa um projétil com uma arma de ataque à distância transmite gravidade subjetiva à munição.

ASPECTOS DO LIMBO

O Limbo é repleto de maravilhas incontáveis, algumas das quais apresentadas resumidamente abaixo. Explosões aleatórias de fogo elemental iluminam o plano. Algumas são distantes e visíveis apenas como um brilho baço espalhando-se através de mares flutuantes, enquanto outros são sóis brilhantes, próximos demais. A substância borbulhante do Limbo às vezes bloqueia completamente a visão (no interior de uma área com predomínio da terra, por exemplo), mas outras vezes ela pode se estender por quilômetros através de áreas de predomínio do ar contíguas.

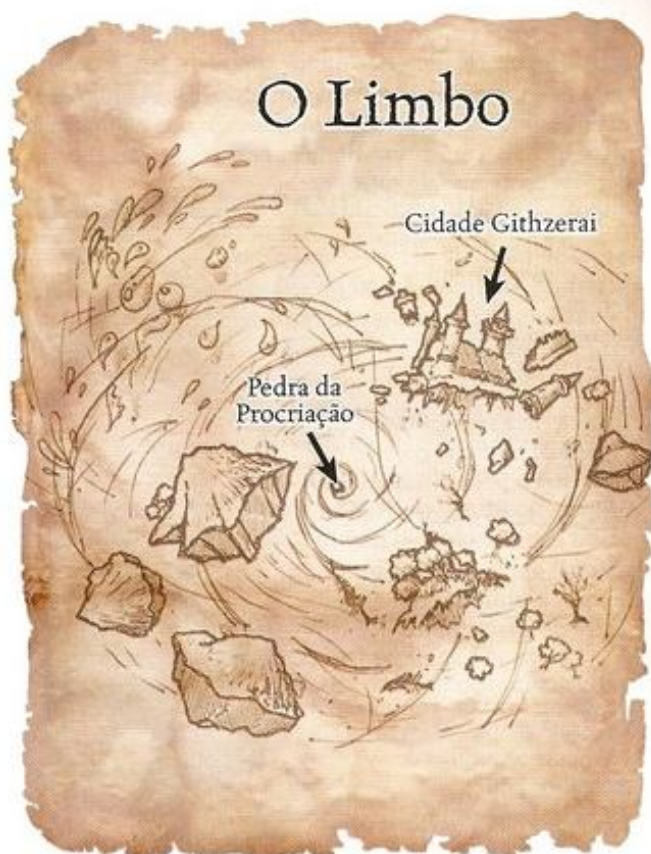
Não há dia ou noite no plano do Limbo.

Cidades e Monastérios Githzerai

Githzerai que habitam o Limbo congregam-se em cidades e monastérios.

Os githzerai que vivem em cidades não seguem a tradição monástica pela qual a raça é mais conhecida. Em seu lugar, cultuam diretamente a habilidade marcial e todas as artes mortais de guerreiros e conjuradores. Entretanto, mesmo githzerai urbanos admiram seus irmãos com a força de espírito para trocar a cidade por treinamento em um monastério flutuante à deriva em meio ao caos.

Shra'kt'lor: Esta é a maior cidade githzerai. Um general guerreiro/mago denominado o Grande Githzerai a governa e é reverenciado como um rei-divindade.



A cidade é um local austero com imensos portões de ferro que atravessam sete anéis concêntricos de paredes altas e grossas de granito. Os alojamentos na cidade costumam ser pequenos, mas o mercado livre é amplo e repleto de alimentos plantados em terra estável, assim como itens mundanos e maravilhosos.

O Monastério de Zerth'Ad'lun: Um entre muitos monastérios, Zerth'Ad'lun segue os ensinamentos do Sensei Belthomias, um monge de 16º nível. Belthomias ensina uma arte marcial especializada (assim como diversos monastérios), e os estudantes que abraçam completamente sua filosofia são chamados cenobitas Zerth. Os praticantes de Zerthi ("ensinamentos de Zerth", na língua githzerai) dizem que podem olhar um instante no futuro para auxiliar sua capacidade marcial.

Do exterior, o monastério quase parece um pequeno bosque de torres e pináculos de pedra dispostos em torno de uma esfera com cerca de 750 m de diâmetro. Aproveitando ao máximo a gravidade subjetiva do Limbo, o interior do monastério possui escadas em espiral que conectam "pisos" a "paredes" ou "tetos". Na verdade, todas as superfícies são pisos para aqueles que não se incomodam em ajustar sua própria orientação subjetiva.

VARIAÇÃO: LIMBO, O LIMITE DA REALIDADE

Na cosmologia de D&D, o Limbo é apenas um plano entre diversos Planos Exteriores na Grande Roda. Mas você poderia criar uma cosmologia na qual o Limbo é a fronteira final da realidade, envolvendo todos os outros planos, no próprio limite do Plano Astral. Se estiver disposto a mudanças ainda mais radicais, você pode substituir o Plano Astral pelo Limbo.

Nesta disposição, o Limbo que envolve os demais planos representa o fluxo natural da realidade desfazendo-se, ou novas realidades se formando. Talvez novos planos possam surgir na cosmologia por geração espontânea no fluxo do Limbo, ou talvez indivíduos com força de vontade particularmente grande possam criar as sementes de novos planos.

Vastos salões proporcionam espaço para treinamento de artes marciais em grupo, enquanto centenas de minúsculas celas iluminadas por velas mortíferas proporcionam a privacidade necessária para a meditação individual. A programação diária de um monge de Zerth'Ad'lum é rígida e dura, mas as recompensas para o espírito são consideradas compensação suficiente.

O monastério recebe bem os visitantes e pode abrigá-los por até uma semana em alojamentos próprios para hóspedes. Indivíduos que não pertençam à raça githzerai que pretendam estudar no monastério podem fazê-lo, embora o súplice deva estar disposto a passar alguns meses no monastério aprendendo os fundamentos e cumprindo as atividades de um cenobita.

Slaadi no Limbo

Os slaadi percorrem livremente a vastidão do caos, intocados a não ser pelas piores tempestades. Geralmente, agrupam-se em gangues nômades de dois a cinco ou matilhas maiores de seis a dez slaadi. Eles caçam comida pelas correntes caóticas, e estão sempre prontos a lutar com outros predadores (muitos dos quais nômades slaadi rivais). Feras do caos famintas são ameaças mais perigosas; quando são encontradas no plano do Limbo, feras do caos são sempre Grandes (pelo menos 13 DV).

Pedra da Procriação: O lar primordial dos slaadi, a Pedra da Procriação localiza-se no reino onde seu domínio é maior. Cada raça de slaadi converge na Pedra da Procriação durante o período de acasalamento. Os slaadi são hermafroditas e

acasalam-se em turnos, fertilizando as bolsas internas de ovos uns dos outros.

Quando a próxima raça slaad no ciclo toma a posse da Pedra da Procriação do grupo anterior, os slaadi levam consigo os ovos fertilizados para serem implantados posteriormente em corpos hospedeiros. Às vezes, entretanto, jovens slaadi são produzidos na própria pedra, pois os no frenesi do acasalamento os slaadi implantam uns aos outros. Assim, cadáveres de slaadi adultos rotineiramente flutuam em torno da pedra até serem destruídos pelo caos do Limbo.

Embora vague de um lugar a outro, correntes de substância caótica sempre fluem da pedra. Os slaadi podem reconhecer estas correntes e segui-las. As correntes crescem, transformando-se em tsunamis e dando origem a tempestades de caos quando a pedra troca de mãos entre os slaadi. Um slaad da morte guarda a Pedra da Procriação o tempo todo contra intrusos de outras raças. Esta sentinela, chamada o Guardião da Pedra, é um slaad da morte com 45 DV e diversos níveis de feiticeiro e mago. Os slaadi acreditam que tomar o controle da Pedra da Procriação do Guardião permite ao vitorioso renascer como um slaad da morte com os poderes de um anarquista. O nível de controle possuído pelo anarquista pode criar edifícios, vegetação e animais — todo um ecossistema, se desejado.

Encontros no Limbo

Utilize a Tabela 7-6: Encontros ou a Tabela 7-3: Encontros Beatíficos (alterne entre ambas) para encontros aleatórios no plano do Limbo.

LORDES SLAADI

Alguns dizem que dois poderosos Lordes Slaadi chamados Ssendam e Ygorl representam os verdadeiros slaadi. De acordo com a estória, os slaadi são seres de caos supremo, e suas formas não seguem padrões estabelecidos. Mas quando Ssendam e Ygorl alcançaram o poder, há muito tempo atrás, eles não desejavam ter que enfrentar, no futuro, um slaad gerado por mutação aleatória que fosse maior que eles. Assim, alteraram a Pedra da Procriação para limitar as futuras gerações de slaadi ao punhado de "raças" que existem atualmente.

Ardentes runas brancas em torno da Pedra da Procriação são indícios dessas limitações, embora nenhum slaad além dos lordes conheça sua verdadeira finalidade. Entretanto, devido à forma inerentemente caótica pela qual se reproduzem, às vezes nascem slaadi com mutações sutis (e ocasionalmente mais extremas). Os slaadi com mutações extremas não se parecem em absoluto com a forma básica da raça.



PROFUNDEZAS ECOANTES DE PANDEMÔNIO

É um lugar de ventos uivantes e ruidosos.

É um reino subterrâneo de escuridão estígia.

É onde a sanidade é cercada de loucura infinita.

Pandemônio é uma grande massa de matéria trespassada por inumeráveis túneis escavados pelos ventos uivantes do plano. É ventoso, barulhento e escuro, sem fontes naturais de luz. O vento extingue rapidamente fogos normais, e luzes que brilham por mais tempo atraem a atenção de inumanos enlouquecidos pelos ruídos constantes do vento.

Cada palavra, brado ou grito é apanhado pelo vento e arremessado por todas as camadas do plano. Só é possível conversar gritando, e mesmo assim as palavras são arrebatadas pelo vento após 3 m.

Os ventos malcheirosos de Pandemônio são gélidos, e sugam o calor de viajantes desprotegidos contra a ventania que açoita constantemente cada habitante, soprando poeira e areia em seus olhos, apagando tochas e carregando itens desassistidos. Em alguns lugares, o vento pode soprar tão ferozmente que ergue as criaturas e as arrasta por quilômetros antes de triturá-las contra algum penhasco escuro.

Em alguns poucos lugares relativamente abrigados, o vento diminui para uma simples brisa carregando ecos inquietantes de alguma parte do plano, embora sejam tão distorcidos que soam como gritos de tormento.

Erythnul, o Senhor do Massacre, possui seu terrível reino em Pandemônio.

O plano possui quatro camadas: Pandemos, Cocito, Flegeton e Agation.

CARACTERÍSTICAS DE PANDEMÔNIO

Pandemônio possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Direcional Objetiva. Nos túneis cavernosos de Pandemônio, a gravidade orienta-se em direção à parede mais próxima do indivíduo. Assim, não existe o conceito normal de piso, paredes e teto — qualquer superfície é um piso se você estiver suficientemente perto. São raros os túneis estreitos que cancelam exatamente a força da gravidade, permitindo que o viajante se lance a velocidades inacreditáveis. A camada Flegeton é uma exceção, possuindo gravidade normal.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito. Pandemônio estende-se eternamente, embora seus reinos conhecidos possuam fronteiras definidas.
- **Morfologia:** Divina. Determinados seres poderosos, como a divindade Erythnul, podem alterar Pandemônio. Criaturas comuns acham o plano indistinguível do Plano Material (em outras palavras, de morfologia alterável). Magias e esforço físico afetam Pandemônio normalmente.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.**
- **Tendência:** Caótico [suave]. Personagens Leais no plano de Pandemônio sofrem -2 de penalidade em todos os testes de Carisma.
- **Magia:** Normal.

LIGAÇÕES DE PANDEMÔNIO

Existem portais permanentes entre diversos planos e Pandemônio. Diversos túneis sopram do ou para o Plano Elemental do Ar. Além disso, as cabeceiras do Estige fluem da camada superior de Pandemônio.

HABITANTES DE PANDEMÔNIO

Pandemônio é provavelmente o menos povoado de todos os Planos Exteriores. É possível que seja o menos hospitaleiro, embora haja planos mais quentes, mais frios, e planos com habitantes mais cruéis. Mais nenhum plano é mais exaustivo mentalmente. O chiado constante dos eventos eventualmente abala tanto o mais sublime celestial quanto o mais vil abissal.

Além de ninhos ocasionais de abissais, os únicos nativos dignos de nota são pequenos grupos dispersos de humanos, goblinóides, gigantes, anões, drow e outras espécies mortais, denominados conjuntamente os Banidos. Uma criatura,

TEMPESTADES EM PANDEMÔNIO

Os ventos constantes de Pandemônio podem soprar com uivos tão enlouquecedores e velocidade tão grande que se tornam perigosos.

Personagens que forem apanhados sem abrigo por uma das tempestades de vento de Pandemônio estão com problemas: tanto o corpo quanto a mente estão em perigos. Uma tempestade tem chance de 10% ao dia de soprar por determinada área. Geralmente, uma tempestade de vento atravessa uma área em 1 rodada.

TABELA 7-3:

TEMPESTADES DE VENTO EM PANDEMÔNIO

1d%	Efeito	Teste de Resistência
01-10	Pedregulhos carregados pelo vento infligem 1d4 pontos de dano.	Reflexos CD 15 reduz pela metade
11-20	Pedras atiradas pelo vento infligem 2d6 pontos de dano.	Reflexos CD 15 reduz pela metade
21-30	Ventos uivantes causam <i>confusão</i> por 1d4+1 rodadas.	Vontade CD 15 anula
31-40	Rochas carregadas pelo vento infligem 2d8 pontos de dano.	Reflexos CD 20 reduz pela metade
41-50	Ventos cacofônicos causam <i>confusão</i> por 2d4+1 rodadas.	Vontade CD 18 anula
51-60	O vento carrega os viajantes, arremessando-os contra uma parede de rocha e infligindo 2d10 pontos de dano.	Reflexos CD 22 reduz pela metade
61-70	Ventos gritantes causam <i>confusão</i> por 2d4+1 rodadas.	Vontade CD 20 anula
71-80	O vento carrega os viajantes, arremessando-os contra uma parede de rocha e infligindo 4d10 pontos de dano.	Reflexos CD 24 reduz pela metade
81-90	O vento carrega os viajantes, arremessando-os contra uma parede de rocha e infligindo 4d10 pontos de dano, e depois os atira num tributário do rio Estige.	Reflexos CD 24 reduz pela metade, e então Reflexos CD 20 anula
91-100	Ventos clamorosos causam insanidade.	Vontade CD 22 anula

divindade ou conjurador, há muito esquecido, sentenciou seus ancestrais distantes a este plano, e os descendentes jamais conseguiram descobrir uma forma de escapar. Os Banidos de diversas espécies são responsáveis pelos vilarejos tristes que conseguem sobreviver neste reino terrível.

Suplicantes de Pandemônio

Naturalmente, Pandemônio possui muitos suplicantes. A maioria deles é engolida pelos ventos gritantes imediatamente ao chegar. Mas alguns permanecem, com um aspecto muito semelhante ao que tinham em vida, embora emagrecido, e de alguma forma não são tão afetados pelos ventos. Além disso, a maioria deles é completamente insana. Os suplicantes de Pandemônio possuem as seguintes características especiais:

Imunidades Adicionais: Eletricidade, sônica.

Resistências: Frio 20, ácido 20.

Outras Qualidades Especiais: Nenhuma.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

Locomover-se em Pandemônio parece-se com as áreas do Plano Material onde existem túneis longos e ventos fortes. Mas quando os ventos se agitam, a movimentação pode ser muito difícil (consulte a caixa de texto Tempestades de Vento em Pandemônio).

Combate em Pandemônio

O combate funciona normalmente em Pandemônio, mas na maioria dos casos acontece em meio a fortes ventos. Todas as armas de ataque à distância sofrem -2 de penalidade em ataques, devido aos ventos, e criaturas Miúdas ou menores necessitam fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 10) a cada rodada ou serão derrubadas.

Às vezes os ventos de Pandemônio são ainda mais poderosos. Para os efeitos desses ventos em combates, consulte a Tabela 3-17: Efeitos do Vento no Capítulo 3 do Livro do Mestre.

ASPECTOS DE PANDEMÔNIO

O nome Pandemônio significa "tumulto e balbúrdia". Como sua definição sugere, os aspectos de Pandemônio são numerosas e confusas.

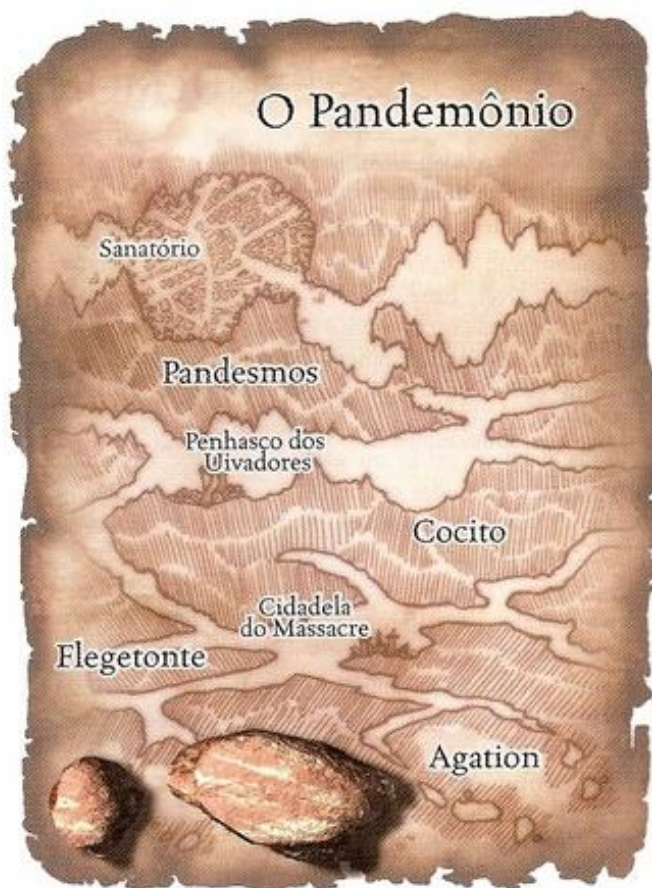
Existem quatro camadas em Pandemônio, e as terríveis tempestades podem soprar através de qualquer uma delas. A visibilidade em Pandemônio é como a de qualquer lugar em subterrâneos profundos do Plano Material onde não haja fontes de luz naturais.

Audição em Pandemônio

Os gritos constantes do vento tornam impossível escutar qualquer coisa além de 3 m. Da mesma forma, magias e efeitos que dependem da energia sônica têm seu alcance limitado a 3 m. Os viajantes ficam temporariamente ensurdecidos após 1d10 rodadas de exposição aos ventos, e permanentemente surdos após 24 horas de exposição. Personagens temporariamente ensurdecidos recuperam a audição após 1 hora ao abrigo do vento.

Tampões de orelha ou dispositivos semelhantes anulam o efeito de ensurdecimento. Naturalmente, a utilização correta de tampões de orelha gera efeitos semelhantes ao ensurdecimento temporário.

O Pandemônio



Pandesmos

A primeira camada de Pandemônio possui as maiores cavernas, algumas grandes o suficiente para conter nações inteiras. Sejam grandes ou pequenas, a maioria das cavernas é desolada e abandonada aos ventos.

Diversas das cavernas e túneis de Pandesmos possuem uma característica em comum além dos ventos onipresentes. Riachos de água gelada fluem de caverna para caverna, alguns fluindo pelo meio de túneis cuja gravidade objetiva exercida por cada parede cancela as demais. Muitos desses riachos, mas nem todos, são tributários do rio Estige.

Sanatório: Um grupo de extra-planares conhecidos como a Cabala Sombria mantém uma cidadela em Pandesmos que serve como ponto de parada de viajantes. O Sanatório é uma construção espalhada de edifícios organizados ao acaso divididos por muralhas circulares de pedra. A cidadela é tão grande que preenche toda uma caverna, cobrindo cada superfície. O lugar é repleto de viajantes, suplicantes e nativos. Os serviços disponíveis incluem acomodações e a maioria das demais comodidades de uma cidade normal. Entretanto, uma porcentagem considerável da população de Sanatório é insana, surda ou ambos.

Salão do Inverno: Esta região de Pandemônio é coberta por neve e nevascas. A visibilidade, mesmo quando há luz, é de apenas alguns metros. A neve jamais descansa; os ventos a agitam tanto que ela reveste os túneis e até mesmo as criaturas com uma camada uniforme de gelo. Gigantes do gelo e lobos das estepes vagam pelo deserto gelado. Essas criaturas servem uma entidade particularmente cruel chamada por muitos nomes, mas freqüentemente venerada como o Trapaceiro.

Os túneis de Cocito tendem a ser menores que os de Pandemos, o que significa que canalizam os ventos com mais força. Os gemidos resultantes valeram ao Cocito o apelido de "camada das lamentações". Estranhamente, os túneis desta camada exibem vestígios de terem sido esculpidos à mão, mas esse empreendimento deve ter ocorrido a tanto tempo atrás que não poderia ser medido em anos.

Penhasco dos Uivadores: Uma estaca irregular de pedra jaz no centro de Cocito. O Penhasco é uma pilha confusa de rochas e pedras naturais e cinzeladas, como se o palácio de um gigante tivesse desmoronado sobre si mesmo. O topo do Penhasco é uma plataforma achatada com cerca de 2,5 m de diâmetro, rodeada por uma mureta baixa. A plataforma e todos os que estiverem sobre ela brilham com uma efêmera luminescência azulada. As áreas inferiores do Penhasco são pontilhadas de túneis estreitos. Alguns são becos sem saída, mas outros se conectam. As paredes de cada túnel são cobertas por alfabetos perdidos que supostamente descrevem estranhos salmos, liturgias e seqüências de números ou fórmulas.

Os nativos de Pandemônio afirmam que qualquer coisa que se grite do alto do Penhasco chega aos ouvidos do receptor pretendido, não importa onde ele esteja na Grande Roda. As palavras da mensagem são levadas por um vento gelado.

Demônios de diversos tipos descobriram que há um fluxo constante de visitantes ao Penhasco. Geralmente são arqueólogos, adivinhos, e pessoas que desejam enviar mensagens a inimigos ou amigos perdidos. A maioria deles torna-se presa das emboscadas dos abissais.

Harmônica: As lendas contam sobre um lugar em Cocito denominado Harmônica. Neste local, os ventos sopram através de uma caverna com buracos e tubos esculpidos em imensas colunas de rocha, criando um barulho ainda pior que o de qualquer outra parte do plano. Em algum lugar deste reino labiríntico de tortura cacofônica jaz o verdadeiro segredo da caminhada planar: a arte de viajar pelos planos sem a necessidade de qualquer espécie de portal, magia ou instrumento. Provavelmente, esse segredo é uma lenda sem qualquer base na realidade, mas isso não impede peregrinos ocasionais de procurar, e morrer, entre as colunas de Harmônica.

Flegetonte

O ruído incessante do gotejar de água mescla-se com os ventos uivantes dos túneis estreitos e sinuosos de Flegetonte. A própria rocha absorve luz e calor. Todas as fontes de luz, naturais e mágicas, brilham apenas até a metade da distância normal. Ao contrário das outras camadas, os túneis de Flegetonte possuem gravidade normal, dando origem a formações intrincadas de estalactites e estalagmites, constantemente erodidas pelos ventos brutais.

Ventotriste: Ventotriste é uma cidade de Banidos em uma caverna com vários quilômetros de largura e comprimento, e enormes colunas naturais que sustentam o teto. Centenas de globos da chama eterna fornecem luz à cidade, iluminando um amontoado desordenado de casas em torno de uma fortificação conhecida localmente como a Cidadela dos Lordes.

Ventotriste é caracterizada por uma aura de suspeita. Os habitantes dificilmente confiam em estranhos, e muitos dos cidadãos são mentalmente instáveis. Entretanto, uma estalagem em Ventotriste aceita estranhos. Chamada O Cão Escamoso, é um local onde um viajante dos planos pode

encontrar outros peregrinos, contratar mercenários, obter informações ou procurar trabalho.

Cidadela do Massacre: Chamado "o Diverso", a divindade intermediária Erythnul é um senhor da inveja, da maldade, do pânico, da feiúra e do massacre. Ele é um deus cruel que tem seu lar no que parecem ser as ruínas desabadas de alguma vasta cidadela. De fato, suas passagens tortuosas canalizam ventos nos quais pode-se sempre ouvir os sons de batalhas terríveis. Suplicantes enlouquecidos de todas as raças infestam as passagens, e não que desejem nada além de caçar e matar uns aos outros a sangue frio.

No centro dos destroços está o próprio Erythnul, geralmente ocupando-se em massacrar uma multidão ilimitada de suplicantes, assim como eventuais prisioneiros mortais. Durante o combate, os traços da divindade se alternam entre humano, gnoll, bugbear, ogro e troll. Se seu sangue for derramado, ele se transforma em uma criatura aliada da mesma raça que Erythnul estiver adotando.

Ninguém jamais entra na Cidadela do Massacre de livre vontade, a menos que sirva a Erythnul ou deseje unir-se ao massacre eterno do deus.

Agation

Na quarta camada, os túneis cada vez mais estreitos finalmente se fecham, deixando um número ilimitado de espaços fechados preenchidos com ar parado ou vácuo e rodeados por uma infinidade de rocha sólida. Os portais que conectam Agation ao restante de Pandemônio abrem-se nessas bolhas inalcançáveis, mas passar pelo portal sempre desencadeia uma tempestade de vento.

A menos que você saiba onde está o portal, os espaços fechados de Agation são quase impossíveis de encontrar. Por isso, áreas esquecidas são usadas pelas divindades (e outras entidades poderosas anteriores às deidades atuais) como cofres onde itens ficam escondidos. Estes itens podem incluir artefatos valiosos, souvenirs preciosos, idiomas perdidos, cosmologias embrionárias, e monstros de poder tão cataclísmico que não poderiam ser mortos ou neutralizados de qualquer outra forma.

Encontros em Pandemônio

Utilize a Tabela 7-6: Encontros Abissais para encontros aleatórios em Pandemônio.

CAMADAS INFINITAS DO ABISMO

É uma infinidade de horror aprisionante.

É o lar de demônios.

É onde a moralidade sucumbe e a ética perece.

O Abismo é tudo o que é feito, tudo o que é mal e tudo o que é caótico refletido em variedade infinita em camadas incontáveis. Suas camadas virtualmente infinitas formam uma espiral descendente em formas cada vez mais atrozes. A sabedoria convencional diz que o Abismo possui 666 camadas, embora possa haver muito mais. Afinal de contas, o mais fundamental sobre o Abismo é que ele é muito mais terrível do que o conhecimento comum jamais poderia compreender.

Cada camada do Abismo tem seu próprio ambiente exclusivo e horrendo. Nenhum tema unifica as variadas camadas

além de sua natureza dura e hostil. Lagos de ácido cáustico, nuvens de fumaça asfixiante, cavernas com protuberâncias afiadas como lâminas e paisagens de magma são algumas das possibilidades. Assim como terrenos não tão imediatamente mortais, como desertos áridos de sal, sutis ventos venenosos e planícies repletas de insetos hematófagos.

O Abismo é o lar dos demônios, criaturas devotadas à morte e à destruição. Um demônio do Abismo encara visitantes como comida ou fonte de diversão. Alguns vêm recém-chegados poderosos como recrutas em potencial (por livre vontade ou não) na guerra interminável dos demônios contra os diabos: a Guerra do Sangue.

Lordes demônios e divindades habitam o Abismo, incluindo Demogorgon, Graz'zt, Pazuzu, Blibdoolpoop (divindade dos kuo-toa), Diirinka (divindade dos derro), a Grande Mãe (divindade dos beholders), Gruumsh (divindade dos orcs), Hruggek (divindade dos bugbears) e muitos outros, incluindo a famosa divindade Lolth (divindade dos drow e rainha dos fossos de teia demoníaca). Outros príncipes demônios incluem Yeenoghu, Alzrius, Bafomé, Eldanor, Fraz Urblu, Juiblex, Kostchtchie, Lissa'aera, Lupércio, Lynkhab, Noite Pálida, Verin e Vucarik.

Como descrito anteriormente, o Abismo possui camadas incontáveis, embora a primeira delas seja a mais conhecida: a Planície dos Portais Infinitos.

CARACTERÍSTICAS ABISSAIS

O Abismo possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal. A camada superior do Abismo, a Planície dos Portais Infinitos, e muitas outras camadas possuem a característica gravidade normal, mas outras podem conter características de gravidade completamente diferentes, abrangendo todo o espectro de possibilidades.
- **Tempo:** Normal. O tempo flui no Abismo da mesma forma que no Plano Material. Entretanto, persistem rumores de uma camada na qual o tempo corre ao contrário quanto a envelhecimento. Porém este fluxo é aleatório, e visitantes podem reverter à infância ou até mesmo à inexistência.
- **Tamanho:** Infinito. O Abismo estende-se eternamente na forma de um número infinito de camadas, embora seus reinos conhecidos possuam fronteiras definidas.
- **Morfologia:** Divina. Entidades com o poder de divindades menores ou mais podem alterar o Abismo. Criaturas menos poderosas consideram o Abismo indistinguível do Plano Material normal (característica de morfologia alterável), pois pode ser modificado por magias e esforço físico.
- **Características de Elementos e Energias Mistas.** Esta característica varia muito de camada em camada. No Abismo como um todo, nenhum elemento ou energia predomina constantemente, embora certas camadas possuam um elemento ou energia predominante, ou uma mistura de dois ou mais deles.
- **Tendência:** Caótico [suave] e Mau [suave]. Personagens Leais no Abismo sofrem -2 de penalidade em todos os testes de Carisma, e personagens Bons sofrem a mesma penalidade. Os personagens Leais e Bons sofrem -4 de penalidade em todos os testes de Carisma.
- **Magia:** Normal.

CONEXÕES ABISSAIS

Os dois pontos de acesso mais conhecidos ao Abismo são um portal nas Terras Exteriores na cidade de Plague-Mort, e o Rio Estige. Ambas as conexões dão acesso à camada superior do Abismo, a Planície dos Portais Infinitos.

HABITANTES ABISSAIS

Também chamado Demonholme por alguns, o Abismo abriga demônios e provavelmente é de onde eles se originam. Demônios governam a maioria das camadas conhecidas do Abismo. Outras criaturas malignas também residem entre as camadas, como bebiliths, bodaks, caçadores, todos os tipos de mortos-vivos, diabos renegados, mortais degenerados, e outros ainda piores.

Uma classe de demônios chamados tanar'ri são os senhores incontestados do Abismo, embora a variedade quase infinita do plano implica que existam áreas além do seu alcance.

Suplicantes Abissais

As almas do Plano Material que não são simplesmente absorvidas na estrutura do Abismo tornam-se suplicantes chamados *manes*. As *manes* possuem pele branca pálida, garras cruéis, dentes afiados, pouco cabelo e olhos brancos. Geralmente, é possível enxergar vermes contorcendo-se por entre sua carne inchada. *Manes* que sobrevivem por muitos anos são às vezes "promovidos" a tipos inferiores de demônios, embora não retenham qualquer memória de sua vida anterior. *Manes* possuem as seguintes qualidades especiais de suplicante:

Imunidades Adicionais: Eletricidade, veneno.

Resistências: Fogo 20, ácido 20.

Outras Qualidades Especiais: Vapor ácido, sem obrigação planar.

Vapor Ácido (Sob): Quando um mane é morto, ele se desfaz numa nuvem de vapor tóxico. Qualquer um a 3 m de um mane morto que falhar em um teste de resistência de Reflexos (CD 20) sofre 1d6 pontos de dano por ácido.

Sem Obrigação Planar (Ext): Ao contrário da maioria dos demais suplicantes, *manes* podem deixar seu plano natal.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

Em geral, o Abismo funciona como o Plano Material em relação a movimentação e combate. Em camadas nas quais o ambiente é radicalmente estranho, aplicam-se regras diferen-

AS NAUS DO CAOS

Demônios às vezes deslocam-se de plano em plano em navios entrópicos formados de ossos pulverizados, espíritos esmagados e suplicantes. Criadas para serem utilizadas contra os diabos na Guerra do Sangue, essas naus do caos possuem poderes caóticos criados especialmente para anular os efeitos da ordem. Os tanar'ri só construíram algumas naus do caos, mas as poucas naves de tripulação demoníaca que navegam entre os planos são uma visão aterrorizante. Para viajantes corajosos ou estúpidos, os tanar'ri vendem passagens nas naus do caos, pelo preço correto.

tes. Por exemplo, camadas individuais do Abismo podem possuir a característica predomínio do fogo, ou gravidade direcional subjetiva. A menos que seja especificado de outra forma, essas características funcionam da mesma forma no Abismo que em qualquer outro lugar.

ASPECTOS DO ABISMO

O Abismo tem mais camadas do que qualquer mortal ou divindade conhece. Algumas das mais conhecidas estão descritas abaixo.

A visibilidade no Abismo é normal exceto em camadas onde as condições do ambiente a prejudicam. A menos que descrito de outra forma, sóis infernais, brilhos fantasmagóricos ou radiações igualmente desagradáveis iluminam todas as camadas do Abismo.

A menos que determinada camada iniba o som de algum modo, a audição também é normal no Abismo.

Planície dos Portais Infinitos

Esta é a camada superior do Abismo. É um lugar estéril e poeirento, sem vida ou vegetação, assando sob um sol vermelho infernal. As planícies são interrompidas por três tipos de aspectos: enormes fossos na terra, grandes fortalezas de ferro e o Rio Estige.

Os fossos desta primeira camada são portais para camadas inferiores. Atirar-se em um fosso rapidamente deposita o viajante na camada associada, embora saltar em fossos aleatórios

que levam a planos desconhecidos do Abismo seja insana e perigoso. A maioria dos fossos são portais de mão única, mas alguns não, deixando os viajantes presos na nova camada.

As fortalezas de ferro aqui abrigam demônios poderosos e suas cortes. Estas fortalezas geralmente servem como ponto de concentração para exércitos demoníacos a caminho de unir-se à interminável Guerra do Sangue. Algumas das maiores batalhas dessa guerra acontecem nesta camada, nas camadas inferiores, e em Planos Exteriores vizinhos.

O Rio Estige flui através desta camada num leito sinuoso. Alguns canais deságuam nos fossos, enquanto outros acumulam água estagnada que transborda formando tributários do grande rio.

Um personagem que ingresse em uma camada nova e desconhecida do Abismo através de um fosso (ou qualquer outro método) pode cair em praticamente qualquer tipo de terreno. Desenvolva você mesmo esta camada, ou utilize a caixa de texto Camadas Abissais Aleatórias como guia.

Passagem Interrompida: Mortalha Vermelha, uma súcubo feiticeira, governa a cidade de Passagem Interrompida, que serve como lugar de reunião para mercenários da Guerra do Sangue, ponto de parada para viajantes suficientemente loucos para explorar o Abismo, e local de comércio. A cidade é conjunto de torres arruinadas rodeadas por trincheiras, muralhas e barricadas.

Várias das dependências mais importantes são subterrâneas. Por exemplo, o portal para Plague-Mort, uma cidade das Terras Exteriores, fica sob o salão principal. Os depósitos de alimentos, o arsenal, as câmaras de interrogação e as criptas também são subterrâneos, conectados por túneis estreitos. Os aposentos para mercenários e mercadores estrangeiros ficam sobre a superfície, próximo ao salão principal. Os habitantes são uma mescla de escravos suplicantes, demônios de todos os tipos, e mercenários do Plano Material e além.

Ferrug: Uma fortaleza de ferro abandonada fica situada próximo aos Lagos de Ferro Fundido, uma série de depressões naturais repletas de metal derretido. O antigo senhor demoníaco de Ferrug foi assassinado enquanto jazia inconsciente durante uma viagem astral ao Plano Material para corromper corações mortais. Desde então, Ferrug tem abrigado incontáveis exércitos de demônios interessados em extrair ferro maleável para a construção de outras fortalezas. Como os demônios valorizam muito o ferro, brigadas de diabos frequentemente atacam os Lagos de Ferro Fundido, por isso Ferrug atualmente serve como centro de comando para um pelotão de demônios incumbidos de proteger os lagos por Demogorgon.

Azzagrat

Azzagrat é o reino de Graz'zt, um Lorde Abissal. Azzagrat se estende por três camadas, a 45ª, 46ª, 47ª. Como todas as três camadas são governadas pelo mesmo Senhor Abissal, elas possuem muitas características em comum e são conectadas por diversos portais.

Uma das conexões entre as três camadas é o Rio de Sal, uma massa cristalina brilhante de sal liquefeito. É desnecessário dizer que uma imersão no rio é fatal.

Outros aspectos incluem portais entre as três camadas que surgem como alamedas de trepadeiras e fornalhas de fogo verde. Mas graças ao senso de humor cruel de Graz'zt, algumas dessas fornalhas contêm apenas fogo, e não portais.

CAMADAS ABISSAIS ALEATÓRIAS

O que acontece se seus personagens forem enviados ao Abismo como resultado de uma aventura que deu errado? Ou se eles resolvem fugir de demônios poderosos na Planície dos Portais Infinitos saltando no fosso mais próximo?

Utilize a tabela abaixo para determinar aleatoriamente o tipo geral de terreno de uma camada desconhecida. Se desejar, faça duas jogadas (ou mais) e combine os resultados.

Id%	Tipo de Camada
01-05	Predomínio do ar
06-10	Campo de batalha da Guerra do Sangue (demônios contra diabos)
11-15	Paisagem infernal em chamas
16-20	Cidade demoníaca
21-25	Deserto de areia, gelo, sal ou cinzas
26-30	Predomínio da terra
31-35	Predomínio do fogo
36-40	Pradaria (repleta de predadores)
41-45	Predomínio de elementos mesclados (como no Limbo)
46-50	Montanhoso
51-55	Predomínio negativo (grande ou pequeno)
56-60	Normal (como o Plano Material)
61-65	Oceano de água
66-70	Reino de uma entidade Abissal poderosa
71-75	Mar de ácido
76-80	Mar de insetos
81-85	Mar de magma
86-90	Subterrâneo
91-95	Reino de mortos-vivos
95-100	Predomínio da água

Os ambientes desses três reinos não são terrivelmente perigosos; cada um deles se parece com uma versão distorcida do Plano Material. Por exemplo, a 45ª camada assemelha-se a uma estepe constantemente nublada e chuvosa. A 46ª camada é iluminada a partir do chão, de forma que as sombras são estranhas e erguem-se para os céus como colunas de escuridão. A 47ª camada, que só pode ser alcançada a partir das outras duas, nunca da Planície dos Portais Infinitos, é iluminada por um sol azul. Aqui as chamas são arroxeadas e não vermelhas, e infligem dano por frio. Por isso, criaturas que normalmente são imunes ao fogo podem ter uma surpresa ao se aproximar das chamas.

Zelatar: A maior cidade do reino de Graz'zt, Zelatar, existe em todas as três camadas. Uma porta pode dar passagem de um edifício para a rua, mas a rua e o edifício podem existir em camadas diferentes do Abismo. Os habitantes de Zelatar (demônios, meio-abissais, tieflings e outros adoradores de Graz'zt) logo aprendem os caminhos através dos portais

movei, mas a maior parte dos visitantes necessita de guias para se deslocar de um lugar a outro na cidade.

O Palácio de Prata é visível de qualquer lugar de Zelatar, não importa em qual camada esteja o observador. É o lar de Graz'zt, composta de seis torres de marfim e uma centena de salões espelhados e frios. O palácio é um local estéril e ecoante, onde os que procuram o salão de audiências de Graz'zt devem prosseguir através de um labirinto de espelhos e portais onde rondam bodak famintos.

Tânatos

Tânatos é a 113ª camada do Abismo. Um lugar gelado de atmosfera tênue e céu melancólico à luz da lua. Esta camada pertence tanto aos mortos-vivos quanto aos tanar'ri — de fato, possui a característica de pequeno predomínio negativo. Musgos e fungos abissais crescem nas bordas da crosta de tundra. Lápides de todos os tipos concebíveis e inconcebíveis espalham-se pela paisagem congelada, às vezes sozinhas e às vezes em grupos desordenados, como pequenos cemitérios. Há mortos-vivos por toda a parte.

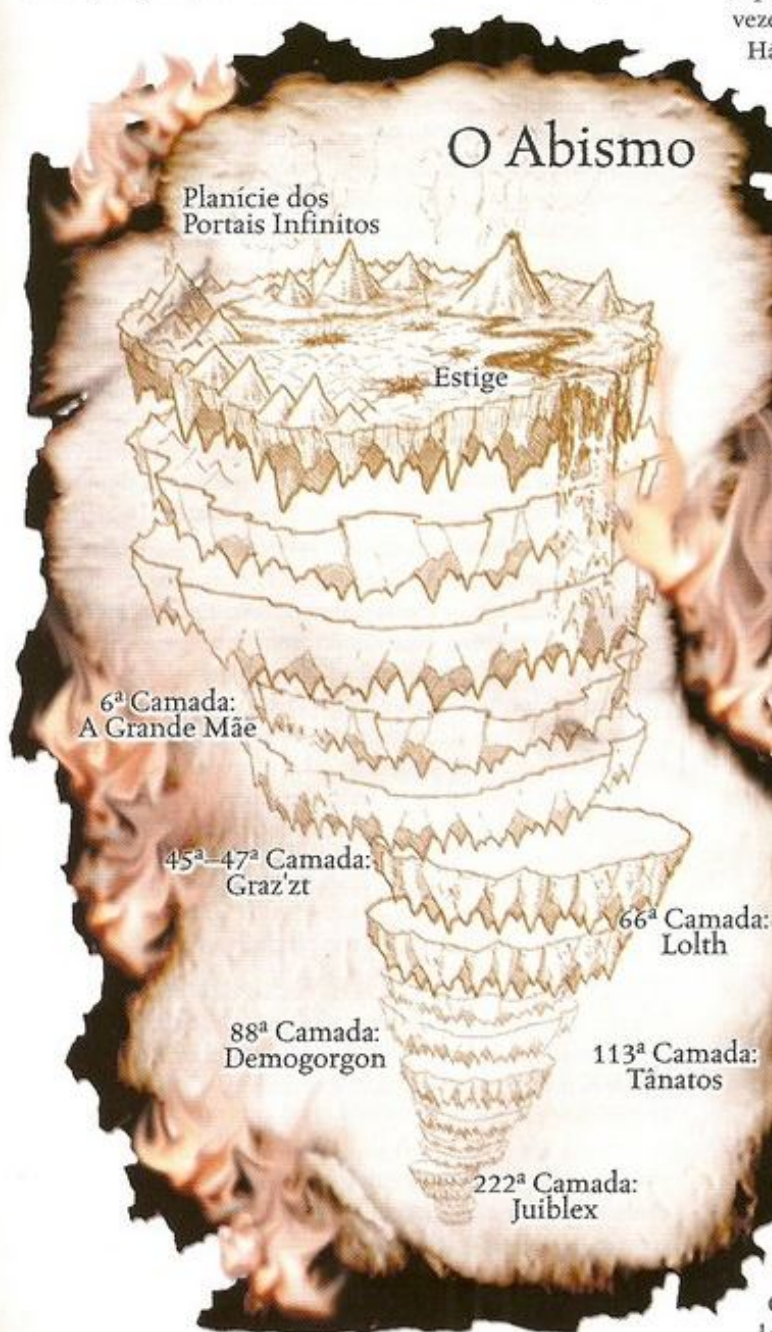
Naratyr: Naratyr, chamada a Cidade dos Mortos, é um reino gelado esculpido na superfície de um oceano gelado. A arquitetura gélida de Naratyr é uma frígida necrópole de altos Mausoléus, imensos obeliscos funerários, paraquitos de criptas, e tapetes tecidos com os cabelos dos milhares de mortos-vivos que residem em Naratyr. As legiões paramilitares da cidade incluem caçadores, gigantes vampiros, e todos os tipos de lichs. A maioria da população é de zumbis, carnicais, inumanos e outros cadáveres decompostos que perambulam com intenções sinistras.

Quem governa Naratyr é uma excelente pergunta. Desde eras imemoriais, um poderoso lorde demônio chamado Orcus dominava toda a camada. Entretanto, recentemente ele foi declarado morto. Uma divindade drow da vingança e dos mortos-vivos exigiu os espólios e assumiu o controle da camada e de sua maior jóia, Naratyr. Mas agora existem fortes indícios de que Orcus não está tão morto quanto muitos imaginavam. A divindade drow desapareceu, e ninguém sabe se ela fugiu ou foi assassinada. Será que Orcus novamente governa a gélida Tânatos, agarrando sua terrível varinha em sua mão descarnada?

Outras Camadas Abissais

Nenhum tomo poderia ter esperança de catalogar as inumeráveis camadas abissais. Entretanto, algumas camadas interessantes são descritas abaixo. Outros reinos controlados pelos diversos príncipes demônios também existem no Abismo. Exploradores intrépidos que não se importam muito com suas vidas podem descobri-los.

Reino de Um Milhão de Olhos: A 6ª camada do Abismo é o lar da Grande Mãe cultuada pelos beholders. O reino é uma rede de incontáveis túneis sinuosos, e olhos vivos revestem as paredes como jóias incrustadas. Na verdade, cada um deles é um olho da Grande Mãe. Beholders e criaturas aparentadas particularmente devotas percorrem os túneis, agredindo uns aos



outros assim como quaisquer demônios ou outros visitantes que possam cair acidentalmente da Planície dos Portais Infinitos.

Vastidões Glaciais: A 23ª camada do Abismo é um plano extremamente frio com camadas de gelo de quilômetros de profundidade e desprovido da maioria das formas de vida. Um sol distante ilumina este plano, tão brilhante quanto a lua do Plano Material. As Vastidões Glaciais são o lar de gigantes do gelo que servem a Kostchtchie, seu príncipe demônio. Magos gigantes do gelo vivem com seu príncipe na Cidadela da Geleira, uma fortaleza escavada no gelo que desliza entre duas montanhas imponentes. A Primavera nunca chega às Vastidões Glaciais, e a maioria de seus habitantes vive em fortes subterrâneos ou cavernas.

Fossos de Teia Demoníaca: A 66ª camada do Abismo é o lar de Lolth, a Rainha Aranha. O plano se dobra sobre si mesmo, de forma semelhante a uma enorme teia. Uma quantidade atordoante de túneis de teias se interconectam com complexidade fractal. De cada cabo pendem portais que levam aos planos onde Lolth é venerada. Diz-se que o palácio de Lolth é uma fortaleza de ferro móvel no formato de uma aranha, rastejando eternamente em sua teia planar.

Smargard: A 74ª camada é o lar de Merrshaulk, a divindade dos yuan-ti. É um reino de cores mutáveis, selvas úmidas, chuva ácida e venenos fermentados. Pode não haver nenhum terreno sólido, apenas camada após camada de copas de árvores, cada vez mais escuras e densas.

Precipício: A 88ª camada do Abismo, chamada Planície de Sal, é o lar de Demogorgon, um dos mais poderosos príncipes demônios. É um reino de águas salgadas e promontórios rochosos utilizados como viveiros por demônios alados. Aboleths, krakens e arraiais demoníacos confrontam-se nas profundezas, mas todos se curvam perante o poder do príncipe. Aqui, Demogorgon possui seu terrível palácio, chamado Precipício.

A parte de Precipício que fica sobre as águas tem o aspecto de duas torres sinuosas, cada uma coroada por minaretes em forma de crânios. É daqui que Demogorgon exerce seu poder arcano, tentando forçar o próprio Abismo a vomitar seus segredos. A maior parte do palácio se estende nas profundezas aquáticas, em cavernas frias e escuras que jamais viram a luz. O Príncipe demônio acumula suas forças, evitando envolver-se diretamente na Guerra do Sangue. Seus planos são muito mais insidiosos.

Fossos de Limo: A 222ª camada é o lar de Juiblex, Senhor do Limo, e Zugtmoy, Senhora dos Fungos. Essa camada é um caldo borbulhante de lodo fétido gotejante chamado o Mar

Amebóide. Vastas áreas de limo cáustico geram estranhas formas de vida, às vezes pela vontade dos demônios que residem ali, outras vezes espontaneamente.

Fortaleza da Indiferença: A 348ª camada é uma planície solitária e devastada de rochas soltas, pináculos irregulares e desfiladeiros sinistros, desprovidos de vida natural. Nuvens escarlates rastejam pelo céu, e ventos congelantes açoitam os olhos e a pele dos viajantes. Aqui fica a Fortaleza da Indiferença, uma única torre de 60 m de altura de malha de ferro. Humanóides de todos os tipos são tecidos no próprio metal, usados como uma argamassa horripilante. A maioria deles está morta, mas alguns são mortos-vivos que golpeiam o ar e gemem constantemente.

A fortaleza abriga demônios, meio-abissais e tieflings exilados. Embora estas criaturas sejam completamente malignas, elas desertaram da Guerra do Sangue. Um demônio nalfeshnee chamado Tapheon governa a fortaleza. O corpo de Tapheon é coberto de cicatrizes horrendas, e ele sempre utiliza um exoesqueleto de ferro enferrujado que mantém seu corpo deformado ereto graças a longos ganchos.

O brinquedo favorito de Tapheon é um bastão mágico chamado *Explorador da Carne*, constituído de línguas costuradas. Com ele, o nalfeshnee pode alterar a forma de qualquer criatura para qualquer outra que sua imaginação possa conceber. Naturalmente, a imaginação de um demônio é algo grotesco, e o bastão dá vida às mais apavorantes criaturas.

Vale Ruidoso: A 489ª camada do Abismo já foi governada por um balor poderoso chamado Tarnhem, atualmente desaparecido. A atmosfera desta camada é composta de gás ácido, constantemente regenerado por ventos vulcânicos, que corrói uma paisagem completamente devastada. Uma ravina atravessa o Vale Ruidoso, mas ela não é preenchida por água ou ácido congelado. Ao invés disso, corre por ela um fluxo de vermes escorregadios e retorcidos que variam entre 2,5 cm e 3 m. Esses vermes inalam o vapor sulfuroso endêmico à camada e exalam ar respirável. Isso afeta as duas margens do rio a uma distância de 15 m em cada lado, efetivamente mantendo o ar livre de gás sulfúrico.

A mansão de Tarnhem é construída à beira da ravina. Graças aos vermes, possui atmosfera respirável, embora o sussurro constantes dos vermes contorcendo-se seja enlouquecedor. Os criados demoníacos de Tarnhem ainda mantêm a mansão apesar da ausência de seu senhor (que acreditam estar aprisionado em outro plano). Apesar do desaparecimento de Tarnhem, os demônios que guardam a mansão ainda encaram com Maus olhos visitantes inesperados.

graças a seu poder iniciou uma magia de *ressurreição* conjurada por um de seus derradeiros servos fiéis, o meio-ogro Quah-Namog. Heróis do Plano Material aparentemente interromperam essa cerimônia no último instante, mas Orcus retornou ainda assim.

Apesar do fato de que o poder da Palavra Final tenha se dissipado, Orcus é um lorde demônio cruel, insensível e poderoso. Naratyr, e a camada abissal de Tânatos onde reside, pertencem-lhe oficialmente, e ele as terá de volta não importa o que seja preciso. Que seus inimigos se desesperem.

O RETORNO DE ORCUS

Não está claro como, ou porque, mas a verdade não pode ser negada. Orcus está de volta. E quer vingança.

Será que o lorde demônio realmente esteve morto? Provavelmente, o que justifica sua longa ausência, e explica sua recente encarnação como um senhor dos mortos-vivos chamado Tenebrous. Sob esse nome, Orcus era capaz de assassinar até mesmo divindades, utilizando um poder antigo conhecido como a Palavra Final. Ele intimidou alguns, e matou outros que ficaram em seu caminho. Orcus revitalizou sua varinha, e

Encontros Abissais

Utilize a Tabela 7-6: Encontros Abissais para encontros aleatórios no Abismo.

PROFUNDEZAS TÁRTARAS
DE CARCERI

É um plano de exílio.

É o plano-prisão do multiverso.

É onde os ostracizados planejam seu retorno.

Carceri parece o menos perigoso dos planos inferiores, mas essa impressão inicial desaparece rapidamente. Mares ácidos e atmosferas sulfurosas podem ser raras neste plano, e não existem regiões de frio extremo ou infernos de calor violento. O perigo de Carceri é de natureza mais sutil.

Este plano é um lugar de escuridão e desespero, de paixões e venenos, e de traições capazes de abalar um reino. Em Carceri, o ódio flui como um rio profundo e lento. E não há como prever o que será consumido a seguir pela traição. Diz-se que um prisioneiro em Carceri só consegue fugir quando se torna mais forte que o que quer que o tenha aprisionado. Esta é uma tarefa difícil em um plano cuja própria natureza gera desespero, traição e auto-comiseração.

Ao contrário da maioria dos habitantes de Carceri, a divindade Nerull habita este plano voluntariamente, não devido ao exílio.

Carceri consiste em seis camadas. Cada uma tem uma série de orbes como pequenos planetas enfileirados. Um abismo de ar separa cada orbe do seguinte. Em cada camada, há pouco que diferencie um orbe de outro, e o número de planetóides é possivelmente infinito.

CARACTERÍSTICAS DE CARCERI

Carceri possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal. Nas orbes, a gravidade é exatamente como no Plano Material. Entre elas, não há gravidade, o que facilita as viagens para aqueles que podem voar além da atração da gravidade de cada uma.
- **Tempo:** Normal.

- **Tamanho:** Infinito. Carceri pode estender-se infinitamente, mas possui componentes finitos na forma dos planetóides.
- **Morfologia:** Divina. Nerull e qualquer outra entidade com o poder de uma divindade menor ou mais podem alterar Carceri. A maior parte das criaturas acha Carceri indistinguível do Plano Material; o plano responde normalmente a magias e esforço físico.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.**
- **Tendência:** Mau [suave]. Personagens Bons em Carceri sofrem -2 de penalidade em todos os testes de Carisma.
- **Magia:** Normal.

CONEXÕES DE CARCERI

Portais em diversos planos permitem o ingresso a Carceri. Mas quase nenhum deles permite acesso na direção contrária. Uma exceção é o Rio Estige, que corre através da primeira camada de Carceri, mesclando-se aos pântanos e canais que cruzam os orbes desta camada e dirigindo-se aos Desertos Cinzentos de Hades.

HABITANTES
DE CARCERI

Praticamente ninguém vive voluntariamente em Carceri. Os exilados, os indesejáveis e os derrotados são enviados para lá, assim como traidores, delatores e as almas com ambições secretas. É um plano-prisão, pura e simplesmente.

Por isso os residentes de Carceri são um grupo variado, tanto racial quanto culturalmente. A maioria constantemente conspira e trama para deixar Carceri e voltar a seus antigos lares e posições. Além de prisioneiros e suplicantes, Carceri abriga abissais que participam da interminável Guerra do Sangue.

Demônios, diabos e yugolotes vagam pelo plano, assim como pesadelos voadores galopando ensandecidamente e outros extra-planares malignos.

Suplicantes de Carceri

Mesmo se desejassem, os suplicantes de Carceri não poderiam sair de lá, e por isso nutrem grande ressentimento contra os viajantes que estejam apenas de passagem. A maioria dos suplicantes de Carceri são almas que abusaram da confiança e traíram a família ou os amigos. Como qualquer suplicante, eles não possuem memórias de suas vidas passadas, mas con-



tinuam traiçoeiros. Eles mentem, constantemente, compulsivamente, e com grande perspicácia.

Suplicantes de Carceri residem em uma de cinco camadas, de acordo com sua modalidade própria de traição. Ortris detém traidores políticos e da nação, ao passo que Catris aprisiona aqueles que cederam a paixões animais quando a lógica e a razão teriam sido mais adequadas. Para Minetis vão os avarentos que não ajudaram outros com sua riqueza quando poderiam tê-lo feito, e Colotis confina os mentirosos cuja falsidade prejudicou a outros. Finalmente, Porfatis abriga os vãos e egoístas que recusaram a ajudar outros quando tiveram oportunidade.

Os suplicantes de Carceri possuem as seguintes qualidades especiais:

Imunidades Adicionais: Frio, ácido.

Resistências: Eletricidade 20, fogo 20.

Outras Qualidades Especiais: Suplicantes de Carceri mentem bem e com frequência, recebendo um bônus de competência de +10 em testes de Bleafar.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

Personagens que estejam em um dos orbes de Carceri movimentam-se normalmente. Uma vez que se afastem a mais de 30 m da superfície do orbe, a gravidade desaparece. Mas diferente de outros planos com a característica de gravidade inexistente, a força de vontade não proporciona uma forma de locomoção. Os personagens precisam da magia *vão* ou outra forma de deslocamento para alcançar outro orbe.

Os nativos de Carceri às vezes usam trenós de ferro que deslizam pelo ar como se fosse sólido, balões de couro cheios de ar quente, ou fiandeiras cujos cabos de seda de 30 m apanham o vento e levam um viajante do alto de uma montanha para um destino aleatório.

Certos canais do Estige e portais propriamente ditos e muito bem escondidos permitem o deslocamento entre as camadas de Carceri.

O Combate em Carceri funciona exatamente como no Plano Material.

ASPECTOS DE CARCERI

Carceri é chamado o reino sêxtuplo porque tem seis camadas aninhadas umas nas outras como bonecas russas. Em cada camada, uma fileira de planetóides estende-se ao infinito em duas direções.

Muitas das camadas de Carceri são arruinadas e destruídas, um legado da Guerra do Sangue. Embora a maior parte do plano permaneça ignorante da guerra que devasta os planos inferiores, certas regiões são utilizadas como áreas de treinamento ou mesmo campos de batalha.

A visibilidade de Carceri é normal. Ao contrário do Plano Material, a luz natural parece emanar de cada orbe, banhando tudo em uma luminosidade avermelhada. A audição também é normal.

Ortris

Ortris, a primeira camada de Carceri, é um reino de vastos pântanos e areia movediça. O Rio Estige corre livremente através desta camada, saturando o chão com sua magia. Os canais abertos no terreno macio por eras de erosão são profundos e largos. Onde não há rio, há pântanos. Embora existam trechos de terreno seco, são raros e geralmente ascendem

rapidamente a montanhas irregulares onde habitam titãs enraivecidos.

Enxames de mosquitos sobrevoam os pântanos, perturbando os viajantes. Os suplicantes de fala macia que povoam este reino sombrio são ainda mais incômodos.

Bastião da Derradeira Esperança: Uma fortaleza de rocha ígnea negra assenta-se sobre uma cordilheira de Ortris. A luz ambiente avermelhada do plano empresta um ar velado de ameaça ao Bastião da Derradeira Esperança. Existe apenas uma entrada, e os que passam por ela não conseguem evitar perceber que ela se assemelha à mandíbula de uma gigantesca rã demoníaca.

Ninguém governa o Bastião. Ao invés disso, ele serve como uma espécie de posto avançado para anarquistas. Aqui um viajante pode obter qualquer tipo de documento falsificado, alterações cirúrgicas para auxiliar disfarces permanentes, e diversos outros tipos de bens e serviços nefastos. É um bom lugar para encontrar assassinos, espíões, e outros indivíduos de reputação questionável. Mas viajantes astutos devem se lembrar que estão em um plano cheio de traidores, e não confiar em ninguém no interior do Bastião.

Monte Ortris: Os picos mais altos das cordilheiras em dois dos orbes desta camada alcançam alturas imensas, transpondo o golfo planetário que os separa. Em sua interseção há um palácio gigantesco de colunas de mármore branco, anfiteatros e galerias. Ali vive uma raça de titãs, há muito banida do Plano Material. O senhor do Monte Ortris, Cronos, reside no centro de seu palácio em um salão do trono com 1,5 km de largura. Visitantes podem solicitar audiências com Cronos para se aconselhar com sua sabedoria, mas devem sempre ter em mente que o ressentimento do Titã por seu confinamento de eras pode voltar-se inesperadamente contra aqueles que podem ir e vir livremente. Cronos tem o poder de uma divindade menor para alterar o Monte Ortris.

Catris

Os orbes na segunda camada de Carceri são cobertos de selvas fétidas e planícies escarlates. O fedor da decadência enche o ar; uma podridão abastecida pela secreção ácida das plantas tropicais. Criaturas que são sejam imunes a ácido são rapidamente reduzidas a seus elementos primordiais se permanecerem muito tempo entre as árvores ondulantes. O ar da floresta inflige 1d4 pontos de dano por ácido por minuto, e algumas plantas excretam ácidos ainda mais potentes.

As planícies de Catris são mais habitáveis. Amplas pradarias expostas ao vento cobrem as planícies. Alguns trechos possuem folhas afiadas, capazes de cortar os viajantes que não prestarem atenção a elas. Personagens que forçam a marcha (deslocamento dobrado) ou correm pelas planícies devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 20) a cada rodada ou sofrerão cortes infligindo 1d4 pontos de dano.

Botica do Pecado: Nas profundezas de uma das florestas fétidas dos orbes de Catris fica localizado a Botica do Pecado. A Botica é uma estrutura de apenas um andar, construída de lascas de madeira tecidas habilidosamente sobre o tronco de uma grande árvore, bem acima dos ramos ondulantes das folhas encharcadas de ácido. Passarelas suspensas por cordas dão acesso à Botica por cima das copas das árvores, embora seções aleatórias estejam faltando, possivelmente vítimas de tempestades cáusticas. Ácidos e venenos mundanos e exóticos podem ser comprados e vendidos na Botica.

O Boticário é um demônio chamado Feitor do Pecado. Ele é um glabrezu de habilidades medianas, exceto por sua afinidade especial com ácidos, venenos e peçonhas. Ele se delicia com tudo o que é venenoso, e quanto mais diabólico, melhor. Todos os venenos da Tabela 3-16: Venenos do Livro do Mestre são encontrados na Botica, assim como muitos preparados especiais e exclusivos comprados de outros viajantes ou sintetizados pelo próprio Feitor do Pecado em seu laboratório. Ácidos também são comercializados, seja em frascos de uma dose ou barris de mil. Nem o valor da compra nem a natureza do comprador são relevantes para o Feitor do Pecado.

Minetis

A terceira camada de Carceri é repleta de areia, soprada pelo vento com tanta força que pode corroer uma criatura exposta a ela até os ossos em questão de horas, caso surja uma das terríveis tempestades de vento locais. Tempestades de areia (que funcionam como as tempestades de areia descritas no Capítulo 3 do Livro do Mestre) têm uma probabilidade de 10% de surgir em qualquer área durante um período de 24 horas. Todos os que habitam essa camada, mortais ou abissais, cobrem-se com roupas grossas para bloquear a areia corrosiva.

Tornados são comuns em Minetis. Para evitar esse perigo, os suplicantes vivem em miseráveis fossos de areia, cavados à mão. Esses fossos grosseiros devem ser constantemente escavados para proporcionar o mínimo abrigo.

Túmulos de Areia de Payratheon: Payratheon é o nome de uma cidade desaparecida construída em um orbe de Minetis há eras. A cidade há muito está enterrada, mas suas avenidas cobertas de areia, torres desmoronadas, e pórticos obstruídos ainda existem muito abaixo da superfície mutável dessa camada. Às vezes as areias deslocam-se, revelando Payratheon por uma hora ou mais, mas é sempre engolfada novamente, esmagando a maioria das criaturas tentadas pelo reaparecimento a ingressar na cidade.

Aventureiros especialmente habilidosos já conseguiram escavar até subúrbios afastados da cidade durante sua fase de submersão. Suas histórias são verdadeiros contos de terror, mencionando "górgonas de areia" dracônicas que nadam pela areia como se fosse água e vestígios dos antigos habitantes que perambulam pelas ruas como mortos-vivos petrificados, tão erodidos que sua raça ou tamanho original são indistinguíveis.

Colotis

A quarta camada de Carceri é um reino de montanhas tão altas, escarpadas e cruéis que atordoam a imaginação dos viajantes do Plano Material. É impossível viajar a pé, pois a terra é cortada por gargantas com quilômetros de profundidade ou

erguida a alturas absurdas pelos movimentos tectônicos. Existem algumas rotas comerciais, geralmente através de pontes frágeis e trilhas estreitas ao longo de penhascos.

É impossível mover-se normalmente fora das áreas de rota comercial. Os personagens devem fazer testes de Escalar (CD 15) para se deslocar a metade de sua velocidade normal como uma ação de rodada completa variada.

Jardim da Maldade: Os jardins suspensos de Colotis encontram-se em uma única orbe desta camada, a qual seria bom que os viajantes evitassem. A olhos inexperientes, muitas das paredes de penhascos e a inclinação abrupta deste orbe são o lar de grossas trepadeiras e bulbos carregados de flores belíssimas. Personagens que tentarem coletar amostras para suas coleções botânicas descobrem rapidamente que os cipós são animados e determinados a espremer a vida de qualquer criatura que se atreva a utilizá-los como implementos de escalada, apanhar as flores, ou mesmo aproximar-se demais.

É possível que as trepadeiras animadas representem um organismo maior que cresceu ao longo dos anos e dominou todo o orbe. Uma vez a cada seiscentos dias, os cipós lançam ao ar pequenas sementes semelhantes às do dente-de-leão. Os ventos da camada frequentemente enviam essas sementes através de centenas de orbes do reino montanhoso. Embora muitas sejam devoradas pelos vermes, muitas outras encontram solo fértil, e bulbos brotam em nichos e penhascos esquecidos de outros orbes.

Porfatis

A quinta camada de Carceri é um reino onde cada orbe é revestida por um oceano raso e frio alimentado constantemente por neve negra. A água e a neve são suavemente ácidas, infligindo automaticamente 1d6 pontos de dano por ácido a cada 10 minutos de exposição direta.

Estruturas artificiais não duram muito tempo em Porfatis. Pequenas ilhas, não mais altas que bancos de areia, erguem-se sobre as águas. A maioria dos suplicantes se amontoa nessas ilhotas, prometendo qualquer coisa aos que puderem levá-los embora. Apesar de suas ofertas, eles recompensam qualquer caridade com traição à primeira oportunidade.

Outro titã exilado vive aqui, mas mesmo seu palácio está parcialmente submerso e desmoronando lentamente devido às ondas ácidas.

Nau dos Cem: Um barco navega as ondas geladas dos mares de Porfatis, chamado a Nau dos Cem, embora em algumas histórias apareça como a Caravela Branca. Assemelha-se a uma caravela de um branco fantasmagórico, sem qualquer tripulação visível. Navega entre as ilhotas de muitos orbes (de

SURPRESA DO FEITOR

O boticário demoníaco sintetiza um ácido venenoso especial das plantas ácidas nativas do plano, chamado Surpresa do Feitor. Esse preparado possui dois componentes: veneno e ácido. A Surpresa do Feitor é formulado especialmente para que suas propriedades cáusticas permaneçam inertes até entrar em contato com tecido vivo. Por isso, não danifica armas e objetos aos quais é aplicado. As vítimas fazem testes de resistência contra o componente venenoso normalmente, mas sofrem dano automático do componente ácido.

A Surpresa do Feitor tem as seguintes características:

Teste de Resistência de Fortitude: CD 24 (por ferimento) ou CD 18 (se ingerido).

Dano Inicial: 2d6 pontos de dano temporário em Constituição (por veneno).

Dano por Ácido: 1d6 pontos de dano por rodada por 3 rodadas.

Dano Secundário: 2d6 pontos de dano temporário em Constituição.

Preço: 4.400 PO.



Cárceri

alguma forma desaparecendo de um e reaparecendo em outro), apanhando almas naufragadas e outros viajantes corajosos (ou tolos) o suficiente para enfrentar o cruzeiro.

Os passageiros logo descobrem que aparentemente ninguém se move a bordo do navio. O deque inferior e o compartimento de carga são ocupados por exatamente cem sarcófagos de pedra. Ninguém jamais abriu um sarcófago e sobreviveu para contar a história. Sempre que se tentou fazer isso, algum desastre desconhecido consumiu todas as criaturas a bordo, e quando o navio reaparecia estava completamente deserto. As lendas dizem que a nau deve entregar sua terrível carga, mas espera o fim dos dias para isso.

Entre as "limpezas" que ocorrem quando curiosos tentam abrir o sarcófago, viajantes (em sua maioria suplicantes, demônios ou outras criaturas) infestam o navio. Alguns fazem dela sua residência temporária, felizes em serem conduzidos de um lugar a outro pela força misteriosa que pilota a nau. Esses habitantes encaram com Maus olhos qualquer visitante que tente abrir um dos sarcófagos.

Agatis

A mais fria das camadas de Carceri é também a inferior — ou a mais interna, dada a natureza do plano. Ao contrário das demais camadas, Agatis só possui um orbe: uma esfera de gelo negro com veios vermelhos.

O ar é de um frio brutal, e inflige 1d2 pontos de dano por frio a cada rodada. Esta camada possui a característica de pequeno predomínio negativo. Os suplicantes ficam parcialmente imersos no gelo, com suas mentiras congeladas em seus lábios.

Necromanteion: Uma cidadela negra esculpida em gelo é o foco do reino da divindade maior Nerull. Ele é um deus da

morte, chamado O Ceifador, O Inimigo do Bem, O Portador da Escuridão, e outros nomes semelhantes. Suplicantes congelados adornam os pisos, paredes e tetos do Necromanteion, assim como o gelo ao redor.

A entrada deserta do Necromanteion leva rapidamente a um grande salão chamado o Templo Secreto, repleto de mortos-vivos de todos os tipos. O brilho pálido e doentio de lanternas de fogo-fátuo ilumina a área. Centenas de altares de ônix são distribuídos regularmente pelo salão, e clérigos demoníacos constantemente cantam estrofes de um medonho ritual necromântico. Além de cantar, os sacerdotes demoníacos passam horas sem fim realizando experiências grotescas com a carne necrosada empilhada em outros altares.

O trono de Nerull fica no centro do Templo Secreto. Ai do personagem que perturbe Nerull, um esqueleto vermelho-ferrugem vestindo um manto negro fosco. Em suas mãos está sempre seu cajado de ébano, *Ceifador da Vida*, que projeta uma lâmina de foice de energia escarlate com o poder de matar qualquer criatura.

O Templo Secreto tem várias capelas secundárias. Algumas são depósitos de comida e abrigos para os clérigos demoníacos, enquanto outras possuem celas para prisioneiros vivos destinados a serem amarrados em um dos altares de ônix (ou a tornarem-se comida para um clérigo faminto), e em outras ainda há cofres especiais onde estão contidas as relíquias da fé de Nerull.

Finalmente, túneis pequenos levam às profundezas do gelo que reveste a camada, supostamente conectados a catacumbas de horror tão medonho que mesmo os sacerdotes demônios evitam percorrer suas profundezas. Lamentos e sussurros sobrenaturais ecoam pela escuridão.

Utilize a Tabela 7-6: Encontros Abissais para encontros aleatórios em Carceri.

DESERTOS CINZENTOS DE HADES

É onde o mal brota eternamente.

É um plano de apatia e desespero infinitos.

É o grande campo de batalha da Guerra do Sangue.

Hades situa-se no nadir dos planos inferiores, na metade do caminho entre duas raças de abissais totalmente dedicadas à aniquilação uma da outra. Por isso, freqüentemente tem suas planícies cinzentas escurecidas por enormes exércitos de demônios lutando contra exércitos igualmente imensos de diabos que não pedem nem concedem misericórdia. Se qualquer plano define a natureza do verdadeiro mal, são os Desertos Cinzentos.

Nos Desertos Cinzentos de Hades, o puro mal indissoluto age como uma poderosa força espiritual que arrasta todas as criaturas. Aqui, mesmo a fúria devastadora do Abismo e as conspirações diabólicas dos Nove Infernos são subjugadas pela desesperança. A apatia e o desespero permeiam tudo no pólo do mal. Hades lentamente mata os sonhos e desejos de seus visitantes, deixando apenas o invólucro murchado do que costumava ser um espírito ardente. Se ficarem muito tempo em Hades, os visitantes desistem das coisas a que costumavam dar importância, eventualmente rendendo-se à apatia total.

Hades possui três camadas chamadas "pesares". Cada pesar é permeado por uma maldade indiferente que lentamente esmaga a alma.

CARACTERÍSTICAS DE HADES

Hades possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito. Hades pode se estender infinitamente, mas seus reinos possuem fronteiras definidas.
- **Morfologia:** Divina. Entidades com poder pelo menos de uma divindade menor podem alterar Hades, embora poucos deuses se dignem a reinar ali. Os Desertos Cinzentos possuem a característica de morfologia alterável para criaturas menos poderosas, respondendo normalmente a magias e esforço físico.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.**
- **Tendência:** Mau [forte]. Personagens que não sejam Maus sofrem -2 de penalidade em todos os testes de Carisma, Sabedoria e Inteligência em Hades.
- **Enredamento.** Esta é uma característica especial exclusiva de Hades, embora o Elisio tenha uma característica similar de enredamento. Qualquer um que não seja um extra-planar em Hades experimenta apatia e desespero crescentes enquanto permanecerem ali. As cores tornam-se mais acinzentadas e menos vividas, os sons mais abafados, e mesmo o comportamento dos companheiros parece mais odioso. Ao final de uma semana em Hades, todos exceto extra-planares devem fazer um teste de resistência de Vontade (dificuldade 10 + número de semanas consecuti-

vas em Hades). Um fracasso indica que o indivíduo caiu completamente sob controle do plano, tornando-se um suplicante de Hades.

Viajantes aprisionados pelo mal inerente a Hades não conseguem deixar o plano por vontade própria e não sentem qualquer desejo de sair. Memórias da vida pregressa são obliteradas, e são necessárias as magias *desejo* ou *milagre* para restaurar esses personagens ao normal.

• **Magia:** Normal.

CONEXÕES DE HADES

O Rio Estige flui através das camadas superiores de Hades, e alguns de seus afluentes menores podem conduzir a regiões ainda mais profundas. Assim como em toda a extensão do Estige, barqueiros sinistros navegam seu curso, oferecendo passagem a outros planos.

Portais para outros planos são relativamente comuns, ao menos no pesar superior, Oinos. Os portais geralmente aparecem como grandes discos coloridos. Discos dourados levam a Carceri, prateados às Terras Exteriores, acobreados a Geena, e os raros discos de platina conduzem ao Plano Astral. Como tudo o mais nos Desertos Cinzentos é desprovido de cor, os discos-portais brilham a quilômetros de distância.

HABITANTES DE HADES

Criaturas obscenas de todos os tipos podem ser encontradas nos Desertos Cinzentos. Como este é o campo de batalha dos planos inferiores, demônios, diabos, slaadi, formians, e mesmo ocasionais devas podem ser encontrados aqui, espionando ou desertando suas unidades. Naturalmente, yugolotes também são abundantes, apesar da maioria dessa raça ter se mudado deste, que é seu lar ancestral, para o plano vizinho de Geena.

Bruxas da noite também são comuns em Hades. Elas procuram constantemente suplicantes especiais chamados larvas, que utilizam como uma espécie de moeda espiritual em seus acordos sinistros com divindades e seres malignos.

Além de detritos da Guerra do Sangue, bruxas da noite e suplicantes, Hades abriga manadas de fogosos pesadelos voadores.

Suplicantes de Hades

Suplicantes de Hades são em sua maioria fantasmas cinzentos, espíritos tão drenados pelo Deserto que perdem a solidez. Raramente falam, aglomerando-se em torno dos visitantes como mariposas ao redor de uma vela, buscando o calor das emoções e da esperança dos seres vivos.

Espíritos de mortais particularmente egoístas e maléficos que vêem a Hades tornam-se uma forma especial de suplicante chamada larva. As larvas se assemelham a vermes de tamanho Médio cujas cabeças lembram as de seus corpos mortais. Larvas servem como moeda nos planos inferiores, especialmente entre bruxas da noite, liches, demônios, diabos e yugolotes. A maioria pode tanto ser usada como comida quanto para energizar magias. As poucas larvas "sortudas" às vezes são promovidas a formas inferiores de abissais.

Suplicantes normais em Hades ganham apenas uma qualidade especial: incorporeidade. Mas larvas possuem as seguintes qualidades especiais:

Imunidades Adicionais: Frio, fogo.

Resistências: Eletricidade 20, ácido 20.

Outras Qualidades Especiais: Sangramento, doença, sem obrigação planar.

Sangramento (Ext): Toda vez que uma larva inflige dano, a ferida automaticamente sangra causando 1 ponto de dano adicional por rodada até que seja feito um teste de Cura (CD 15) ou seja aplicada alguma forma de cura mágica.

Doença (Ext): Após uma batalha contra larvas em que elas tenham causado dano, os personagens feridos devem fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou contrairão calafrios diabólicos (consulte os efeitos de calafrios diabólicos em Doenças no Capítulo 3 do Livro do Mestre).

Sem Obrigação Planar (Ext): Ao contrário da maioria dos demais suplicantes, larvas podem ser removidas de Hades. Geralmente, são levadas para servir como comida, moeda de troca, e "substância ectoplásmica" básica para projetos de abissais, tanto demônios quanto diabos, que necessitem de um componente tão esotérico.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

A movimentação e o combate em Hades são muito parecidos com o Plano Material. A natureza odiosa do plano torna os combatentes menos propensos a fugir, mesmo se feridos gravemente. A maioria das lutas aqui é até a morte.

ASPECTOS DE HADES

Os pesares dos Desertos Cinzentos são exatamente isso: tristes terras cinzentas. A terra é cinza, o céu é cinza, e os suplicantes são cinza. A cor é alienígena nesse plano, como se a própria visão fosse afetada. Quando os visitantes chegam ao plano, tudo o que é colorido torna-se branco, preto ou cinza. Não há sol, lua ou estrelas — apenas uma irradiação acinzentada emanando do céu.

Esse atributo afeta mais que a visão: é também espiritual. Alcança os corações de todos os que passam muito tempo em Hades. Aqueles que ficam mais do que deveriam, assim como todos os suplicantes, tornam-se desprovidos de sentimentos. Eles não riem, não choram, e simplesmente não se importam. Tudo o que fazem é desesperar-se, suas esperanças extintas e irrecuperáveis.

Tanto a característica de enredamento de Hades e a doença espiritual chamada "cinzas" são manifestações deste atributo.

Oinos

O primeiro pesar de Hades é uma terra de árvores retorcidas, abissais errantes e doenças virulentas. Mas acima de tudo, é

CINZAS

Um veneno espiritual afeta qualquer criatura (incluindo extraplanares) que não possua resistência a magia 10 ou superior em Hades. Criaturas sem resistência a magia 10 devem fazer um teste de resistência de Vontade (CD 13) a cada vinte e quatro horas que permaneçam no plano.

Um fracasso no teste de resistência inflige à vítima 1 ponto de dano temporário em Sabedoria. Ela pode ser drenada até Sabedoria 1. Ao contrário da maioria dos danos de habilidade,

uma terra destruída pela guerra. Este é o campo de batalha central da Guerra do Sangue. Abissais, guerreiros-escravos, bestas treinadas e mercenários contratados reúnem-se aqui para travar batalhas terríveis em escala épica. Esses conflitos destroem o terreno, que já é descoberto. Os sons de garras rasgando, armas se cruzando e gritos ecoam por toda a camada.

Khin-Oin, a Torre Debilitante: Uma torre de 35 km de altura, Khin-Oin assemelha-se a uma coluna vertebral. Alguns dizem que é exatamente isso o que ela é: a espinha de uma divindade assassinada por yugolotes. Khin-Oin mergulha tão fundo no interior do solo cinzento de Oinos quanto ascende ao ar, por isso seus níveis subterrâneos também alcançam 35 km de profundidade.

A Torre Debilitante é governada por um príncipe ultrolote chamado Mydianchlarus. Algumas histórias sugerem que toda a raça dos yugolotes se originou ali, erguendo-se de um fosso na parte mais profunda de Khin-Oin. Ninguém além de yugolotes jamais dominou a torre, apesar do constante desfile de exércitos abissais do lado de fora.

Os aposentos e pisos da torre parecem não ter fim. Ali se pode encontrar tanques de procriação, laboratórios mágicos e câmaras de meditação, assim como planetários, aposentos para yugolotes, e pisos que servem como campos de batalha e áreas de treinamento. Mydianchlarus governa do zênite da torre, e o símbolo de seu poder é o *Sólio Maléfico*.

Quem quer que governe a Torre Debilitante recebe o título de oinolote. Qualquer criatura que consiga invadir a Torre Debilitante e chegar à câmara superior pode exigir o título para si mesmo. Invocar o título envolve derrotar o atual governante, e sentar-se no *Sólio Maléfico*. Como o trono possui o poder de um artefato, pode conceder o domínio da camada de Oinos.

O Sólio Maléfico: O *Sólio Maléfico* é um artefato maior. É um trono colossal, imóvel, escavado da própria pedra da Torre Debilitante. O trono é revestido com prata baça, cobre vil e latão. Uma coroa circular de rubis adorna o topo do espaldar, que é grande o suficiente para que uma criatura Enorme se sente no trono. (Muitas criaturas Médias pareceriam ridículas sentadas no *Sólio Maléfico*, com suas pernas balançando a vários metros do chão.)

Poderes do Trono: Para operar o *Sólio Maléfico*, um personagem deve derrotar o oinolote anterior e sentar-se no trono. Se o antigo oinolote ainda estiver vivo, quem se sentar no trono sofre 3d6+6 pontos de drenagem permanente em Carisma, como consequência da infecção por uma cepa particularmente virulenta da doença chamada podridão cinzenta. Personagens imunes a doença não sofrem dano, mas o *Sólio Maléfico* não lhes concede poder algum.

o dano em Sabedoria infligido por "cinzas" não se cura até que a vítima tenha deixado o plano. Cada ponto de dano em Sabedoria adquirido dessa forma representa apatia, desesperança e desespero crescentes.

Esse efeito é cumulativo à característica de enredamento de Hades. O dano de Sabedoria causado por cinzas torna mais difícil vencer os testes de resistência semanais para evitar a perda de esperança representada pela característica enredamento.

Se o personagem sentado no trono derrotou o oinolote anterior, os poderes do *Sólio Maléfico* ficam a sua disposição. Mas o trono muda para sempre aqueles que se sentam nele. O *Sólio Maléfico* inflige 1d4 pontos de drenagem permanente de Carisma, pois parte da pele do usuário cai de uma forma bastante grotesca. Essa desfiguração é a marca do oinolote e não pode ser curada por magia sem que se abdique do título.

Mas como a desfiguração vem o controle absoluto das doenças na camada de Oinos. O novo oinolote (seja ou não um yugolote) comanda as doenças de Oinos, criando, modificando ou anulando-as como desejar. Doenças novas ou modificadas podem se espalhar além dessa camada, mas o oinolote só possui este poder em Hades. O oinolote possui poder sobre as doenças quer esteja sentado no *Sólio Maléfico* ou não.

Criando ou Modificando Doenças: O oinolote pode inventar ou modificar uma doença livremente como ação livre (embora pensar no nome apropriado seja um exercício de inteligência que pode durar mais tempo). Os parâmetros mais importantes para criar ou modificar uma doença são infecção, CD, período de incubação e dano; para obter mais informações, consulte Doenças no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*.

Geralmente, doenças novas ou modificadas devem possuir um tipo de infecção padrão, uma CD inferior a 20, um período de incubação de pelo menos um dia, e dano de habilidade inferior a 1d8 pontos temporários em qualquer habilidade exceto Constituição (1d6 de a doença causar dano de habilidade permanente). Efeitos visuais secundários de uma nova doença ficam a cargo do oinolote. Efeitos secundários podem incluir surdez, cegueira, mudez e outras privações sensoriais (uma por doença), caso o personagem falhe num segundo teste de resistência contra a CD inicial da doença.

Infecção: Uma vez que uma doença seja criada ou modificada, o oinolote pode liberá-la. Ele pode infectar um personagem vivo a até 90 m como uma ação padrão, e o alvo não pode fazer um teste de resistência para evitar a infecção.

Niflheim

O segundo pesar de Hades é uma camada de névoas acinzentadas que rodopiam e se contorcem entre doentias árvores cinzentas e penhascos ameaçadores. A névoa fina limita a visibilidade ao máximo de 30 m, abafa os sons, e eventualmente encharca todas as coisas. Niflheim não é tão destróçada pela guerra quanto Oinos, provavelmente porque as

PODRIDÃO CINZENTA

A Podridão Cinzenta, em sua forma comum, é bastante perigosa e visualmente desagradável, pois a pele da vítima se degenera em muco e carne apodrecida. Possui as seguintes características:

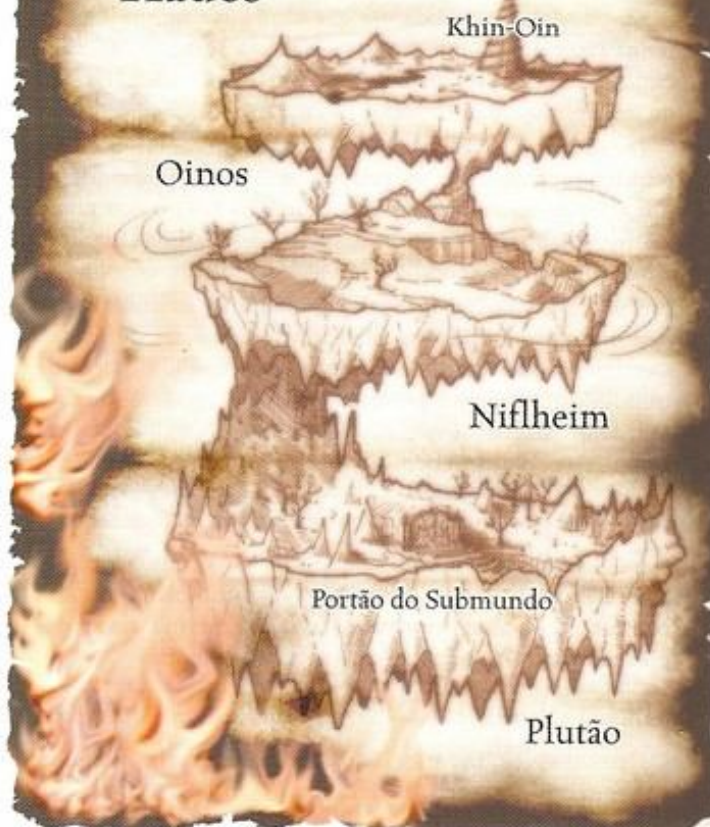
Infecção: Contato.

CD do Teste de Resistência: 20.

Período de Incubação: 1 dia.

Dano: 1d4 pontos de drenagem permanente em Carisma.

Hades



névoas atrapalham os combates. Muitos predadores vagam por essas terras, ocultos entre as névoas, incluindo lobos atrozos abissais e trolls.

A visibilidade (incluindo visão no escuro) é limitada a 30 m em Niflheim, e testes de Ouvir sofrem uma -4 de penalidade de circunstância devido à natureza amortecedora da névoa.

Morte da Inocência: Uma cidade pequena escondida entre bosques nevoentos de pinheiros, Morte da Inocência é construída da madeira extraída da floresta ao seu redor.

A cidade abriga mais de 5.000 mortais e suplicantes (não-larvas), embora eles permaneçam a maior parte do tempo em suas casas, emprestando à cidade um ar vazio. Estranhamente, os que vivem atrás da proteção dos muros da cidade às vezes lutam para melhorar sua sina e livrar-se da apatia.

Grandes portões de madeira barram a entrada a Morte da Inocência, e tanto os portões quanto o paredão Exterior são repletos de lanças. No interior, uma avenida ampla conduz ao centro da cidade, onde jaz uma fonte de mármore cinza. A madeira dos edifícios e dos portões mina sangue, como se fosse seiva, o que confirma a crença de que há suplicantes aprisionados no lenho. Nem a doença cinza nem a característica de enredamento de Hades podem penetrar os muros de Morte da Inocência.

Plutão

O terceiro pesar de Hades é uma camada de salgueiros agonizantes, oliveiras murchas e álamos enegrecidos. É um reino

onde ninguém deseja permanecer e onde ninguém consegue recordar-se de porque veio. Naturalmente, suplicantes não têm escolha quanto a isso.

Geralmente, a Guerra do Sangue não alcança o mais baixo pesar, apesar de já haverem ocorrido incursões quando um ou outro lado desejou resgatar o espírito de algum mortal caído com habilidades táticas particularmente aguçadas.

Submundo: O Submundo é contido por muralhas de mármore cinza que se estendem por centenas e são visíveis a milhares de quilômetros. Um único portão duplo atravessa as muralhas do reino. Construídos de bronze batido, os portões são amassados e danificados por heróis determinados a atravessá-los. Entretanto, os portões também são vigiados por uma terrível besta abissal, um cão de três cabeças Imenso composto dos corpos retorcidos e apodrecidos de centenas de suplicantes.

Além dos portões, o interior do reino assemelha-se ao exterior. Árvores enegrecidas, arbustos atrofiados e terras devastadas dominam a paisagem. Há larvas por toda a parte, contorcendo-se na lama, assim como suplicantes cinzentos, fantasmagóricos, à beira de serem completamente drenados de toda a emoção pela decadência espiritual do plano. Ao perderem os últimos resquícios de emoção, sua essência remanescente une-se ao pesar de Plutão.

Às vezes, grandes heróis ou amantes desesperados do Plano Material viajam a essa camada através de um tributário do Rio Estige ou de portais ocultos em grandes fendas vulcânicas. Eles vêm ao Submundo porque acreditam que lá poderão encontrar o espírito de um amigo ou ente querido e libertá-lo de uma eternidade de desesperança. Além de larvas, suplicantes desvanecidos e ocasionais mortais tolos, também há demônios, yugolotes e diabos perambulando pelo reino, procurando iguarias finas.

Encontros em Hades

Alterne entre a Tabela 7-6: Encontros Abissais e a Tabela 7-7: Encontros Infernais para encontros aleatórios nos Desertos Cinzentos de Hades.

ETERNIDADE GÉLIDA DA GEENA

É um plano sem caridade, misericórdia ou piedade.

É a Força da Perdição, as Fornalhas Quádruplas.

É onde yugolotes saltam através de intermináveis encostas vulcânicas.

A camada superior de Geena faz fronteira com Hades e os Nove Infernos, portanto não é um lugar agradável. Montanhas vulcânicas, aparentemente sem base ou topo, flutuam em um vácuo infinito e impenetrável. São finitas apenas na acepção mais literal da palavra, medindo centenas de milhares de quilômetros em todas as direções. Uma única montanha vulcânica domina cada uma das quatro camadas de Geena, embora montanhas flutuantes menores vaguem e ocasionalmente colidam com as montanhas maiores.

Não existe nenhuma área naturalmente nivelada em nenhuma das camadas. Todas as encostas têm pelo menos 45°, e muitas são paredes abruptas. Os habitantes abissais de

Geena esculpiram terraços artificiais, alguns suficientemente amplos para conter cidades inteiras, e trilhas em ziguezague conectando-os. Mas os edifícios que não são esculpidos pelos yugolotes nativos tendem a desmoronar, arremessando seus construtores em longas quedas pela montanha.

As quatro camadas de Geena são Khalas, Chamada, Mungoth e Krangath. Cada uma diferencia-se das demais pelo grau de atividade vulcânica.

Entidades poderosas que possuem reinos em Geena incluem muitos senhores dos yugolotes, assim como Melif, o Lorde Lich e Memnor, divindade dos malignos gigantes das nuvens. O reino de Maanzicorian, uma divindade Ilítide, localizava-se aqui. Mas Maanzicorian foi assassinado por Tenebrous, o nome adotado pelo lorde demônio Orcus ao retornar de sua suposta aniquilação. Graças a isso, o reino de Maanzicorian está se desfazendo na ausência de sua divindade.

CARACTERÍSTICAS DE GEENA

Geena possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal. A gravidade é similar à do Plano Material, mas montanhas vulcânicas naturais parecem flutuar livremente em um vácuo infinitamente maior. A gravidade é normal nas encostas íngremes das montanhas, e uma queda derruba a vítima por muitos quilômetros até que sejam detidos por um terraço ou serem despedaçados pela abrasão contínua.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito. O vácuo impenetrável de Geena é infinito, mas cada montanha vulcânica é finita. Entretanto, cada uma delas é bem maior que a maior massa continental conhecida no Plano Material.
- **Morfologia:** Divina. Memnor e outras divindades podem alterar a paisagem montanhosa de Geena. Criaturas comuns acham o plano tão alterável quanto o Plano Material.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.**
- **Tendência:** Mal [suave]. Personagens Bons em Geena sofrem -2 de penalidade em todos os testes de Carisma.
- **Magia Normal.**

CONEXÕES DE GEENA

Como todos os planos interiores, o Rio Estige flui pela primeira camada de Geena, Khalas. É o maior rio da camada, e corre através de gargantas e desfiladeiros com velocidade atordoante. Suas cataratas são lendárias, e terraços ocasionais criam cachoeiras de proporções épicas, apesar de poluídas. Em Geena, tentar atravessar para outros planos através do Estige é de fato muito perigo.

Portais para outros são relativamente comuns, assim como portais entre camadas de Geena. Geralmente aparecem como precipícios escuros sem fundo. Às vezes são assinalados como portais, mas os yugolotes também costumam marcar abismos verdadeiros por engano ou por maldade.

HABITANTES DE GEENA

Os yugolotes, mestres conspiradores, sentem-se em casa em Geena, embora os sábios afirmem que essa raça se originou em



Hades. Mas os yugolotes estão neste plano há muito mais tempo que a maioria das divindades que possuem seus reinos ali.

Suplicantes de Geena

Suplicantes de Geena são a escória dos planos. Mesquinhos e ambiciosos, só se importam consigo mesmo. Não espere nenhum favor desses suplicantes a menos que possa fornecer provas de uma recompensa imediata. Ao contrário de muitos dos Planos Exteriores, suplicantes de Geena são mais voluntários, viajando de uma camada para outra em suas buscas pessoais por poder. Eles procuram o livre-arbítrio completo, mas estão destinados a jamais encontrá-lo.

Os suplicantes de Geena possuem as seguintes qualidades especiais:

Imunidades Adicionais: Veneno, ácido

Resistências: Fogo 20, frio 20.

Outras Qualidades Especiais: Passo firme.

Passo Firme (Ext): Todos os suplicantes ganham bônus de competência de +10 em testes de Escalar.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

A movimentação em Geena é como no Plano Material, embora a natureza montanhosa e inclinada do plano imponha perigos constantes.

Caindo em Geena

Como todas as superfícies naturais de Geena inclinam-se pelo menos 45° (exceto pelos ocasionais terraços e construções artificiais), deslocar-se de um lugar a outro é perigoso.

A descrição da perícia Escalar no Capítulo 4 do Livro do Jogador descreve como os personagens podem se mover pelas encostas de Geena. A CD para testes de Escalar em Geena varia de 0, para encostas normais, a 15 para áreas escarpadas e 25 para penhascos abruptos.

Nas encostas, as criaturas podem se mover a um quarto do deslocamento como uma ação equivalente a movimento, ou com metade do deslocamento como ação de rodada completa. Se cair, a vítima rola, arremetendo contra as rochas do declive interminável. Personagens nessa situação têm a chance de deter a queda fazendo um teste de Escalar (CD 10 em uma encosta, 35 numa escarpa, e 45 em um penhasco).

Se a queda ocorrer em um local aleatório, a vítima para em um terraço natural a cerca de 10d10+100 multiplicados por 0,3 m de distância e sofre 10d6 pontos de dano pelos ferimentos. Em alguns lugares de Geena, a queda pode ser interrompida antes — por um rio de lava.

Combate em Geena

O combate em Geena é muito semelhante ao travado por dois inimigos escalando uma encosta do Plano Material. Qualquer um na superfície das montanhas de Geena perde seu bônus de destreza na CA e não pode usar escudos. Os atacantes recebem um bônus de +2 para atacar seus adversários, mesmo que também estejam escalando.

Um escalador que sofre dano deve fazer imediatamente outro teste de Escalar contra a CD da encosta. Se falhar, cai imediatamente, sofrendo danos como descrito em Caindo em Geena, acima.

ASPECTOS DE GEENA

Cada camada de Geena (denominada monte) é ligeiramente diferente, mas cada uma arde com uma vontade maligna. O fluxo de lava parece procurar pelos viajantes, e fissuras abrem-se a seus pés como se o próprio solo estivesse faminto. Como em Carceri, a iluminação provém do próprio chão, por isso as sombras projetam-se para cima.

Khalas

O ar da primeira e mais baixa camada de Geena tem uma coloração avermelhada próximo ao chão, devido ao fluxo de magma e às cinzas piroclásticas, mas rapidamente torna-se negro a alguns metros de altura. Estranhamente, o próximo monte, Chamada, é visível na escuridão do céu, embora tão distante que parece uma pequena lua sangrenta.



W.R.

A CIDADE RASTEJANTE

Uma grande metrópole de obsidiana e cinzas, a Cidade Rastejante move-se por Geena, deslocando-se de camada em camada de acordo com a vontade de seu mestre, o General da Geena. A Cidade Rastejante move-se através de milhares de pernas abissais, imunes ao fogo, implantadas sob o imenso piso inferior da cidade, o que permite que a metrópole agarre-se aos penhascos mais escarpados de Geena e atravessar lentamente o mais largo rio de lava.

O General é um ultralote cujo poder diz-se aproximar ao de uma semidivindade. Em teoria, todos os yugolotes subordinam-se ao General, embora a tendência dos yugolotes de criar tramas e engodos signifique que muitos têm lealdades divididas.

As encostas de Khalas são repletas de cachoeiras e vapor d'água sufocante. As quedas nunca chegam à base da camada, evaporando ou desaparecendo nas fissuras. As cachoeiras mais poderosas são as formadas pelo Rio Estige em sua passagem tumultuada por esta temível camada.

Palácio da Lágrima: Localizado às margens do Estige está um pagode em forma de concha em espiral, com dois santuários menores ao seu lado. Uma cerca de ferro lavrado circula o Palácio da Lágrima, que ocupa um terraço obviamente esculpido por uma divindade. O pagode tem quilômetros de cada lado, assim como os santuários menores.

Existe um bazar movimentado entre os dois santuários menores, repleto de yugolotes, suplicantes, diabos, demônios, outros extra-planares, e os ocasionais visitantes mortais. O bazar compra e vende de tudo — o mercado negro supremo, pois quase tudo é roubado de alguma outra parte da Grande Roda. Os preços são altos e punguistas são uma ameaça constante, mas o mercado tem a

reputação de vender itens exóticos e raros.

Chamada

O segundo monte de Geena é o mais selvagem.

As encostas ardem com tanto magma derretido que terrenos sólidos resfriados são raros, e a luminosidade é tanta que ofusca o próprio firmamento. As cachoeiras dos rios de lava às vezes endurecem e represam por algum tempo o fluxo candente, que em seguida irrompe em novas direções.

Respiradouros surgem inesperadamente, emitindo mais dejetos, e vulcões em miniatura são comuns. O próprio ar geralmente é repleto de cinzas macias, que caem por toda a parte como neve, frequentemente reduzindo a visibilidade a zero.

Ilustração de W. Reynolds

Nimicri: Das encostas de Chamada, Nimicri surge como uma pequena lua com cerca de 600 m de diâmetro. Ela flutua em esplêndido isolamento sobre a montanha ardente, coberta de pináculos, campanários, e estruturas menos impressionantes conectadas por uma teia de ruas. Tudo é limpo, os edifícios são confortáveis e em excelente estado de conservação, e todos os cidadãos são muito educados. Excelentes bens de todos os tipos podem ser adquiridos no entreposto comercial, e Nimicri é uma parada tradicional de diversas rotas comerciais que atravessam os Planos Exteriores.

O que a maioria dos visitantes jamais percebe é que Nimicri — edifícios, criaturas e tudo o mais — é uma imensa criatura que imita uma cidade. Às vezes Nimicri absorve completamente um visitante, mas outras permite que eles partam totalmente intactos. Se mesmo um única gota do sangue de um visitante for derramado em qualquer superfície da cidade, Nimicri poderá duplicá-lo exatamente, incluindo suas memórias até o ponto em que o sangue foi extraído. Se um "cidadão" de Nimicri for removido da cidade à força, morre imediatamente, como um membro extraído de um corpo.

Torre Arcana: Esta torre ergue-se sobre os fluxos de lava e as nuvens de cinza de Chamada, decorada com lâminas e lanças que prometem dor e morte aos visitantes indesejados. Magos yugolote controlam a torre, que funciona como registro histórico da raça.

Toda a história dos yugolotes pode ser encontrada ali, embora a informação seja bem protegida e codificada por *símbolos de proteção*, *símbolos* e outras magias de proteção. Os salões no interior da Torre Arcana sustentam corpos esfolados de suplicantes, pendurados em correntes. Os magos utilizam o sangue destes suplicantes (e dos eventuais visitantes indesejados) para escrever sua história. Artefatos de tortura são visíveis contra as paredes que não são dedicadas às estantes de livros e arquivos confidenciais.

Nas profundezas sob a torre jaz uma vasta biblioteca de contratos particularmente horripilantes com mortais, entendendo-se por quilômetros. As magias de proteção mais poderosas do arsenal dos magos protegem a biblioteca contra intrusões de rocha derretida ou de ladrões extra-planares. Cada contrato é escrito na pele viva de um suplicante, através de magia e ferros quentes. Suplicantes pendurados em correntes estendem-se como bandeirinhas por milhas, em linhas paralelas de agonia. A única coisa nas mentes desses suplicantes são seu próprio contrato e seu tormento pessoal.

Mungoth

O terceiro monte tem bem menos atividade vulcânica que tanto Chamada quanto Khalas. De fato, é bastante frio e geral-

NÉVOA ÁCIDA

A mistura de neve e cinzas em Mungoth inflige 1d4 pontos de dano por ácido por minuto de exposição. Apenas estruturas artificiais ou cavernas oferecem qualquer proteção contra a nevasca, que sopra em qualquer área por 80% do tempo.

mente fica coberto por neve. A luz de respiradouros vulcânicos espalhados é semelhante ao volume de luz da lua cheia, dificultando a navegação entre as encostas gélidas de Mungoth. Mesmo esta luz às vezes é abafada por uma nevasca pesada ou cinzas. A combinação de neve e cinzas ácidas é perigosa para viajantes desabrigados.

O gelo que se acumula nas encostas de Mungoth impõe —4 de penalidade em testes de Escalar.

Vale dos Exilados: Um profundo abismo contém um reino bem escondido e abrigado da eterna neve ácida. É um castelo construído de partes iguais de rocha basáltica e ossos, construído de acordo com as proporções de sua senhora, uma maga gigante do fogo exilada chamada Tastuo. Seus oito irmãos, também exilados, também são magos ou feiticeiros.

Yugolotes desta camada possuem diversos contratos inter-relacionados com Tastuo, o que ajuda a garantir a segurança do vale caso seus inimigos a encontrem. Tastuo jamais diz quem são esses inimigos, mas sua tribulação a torna sensível aos apelos de viajantes em busca de asilo. Assim, o Vale dos Paria serve como ponto de parada para viajantes em dificuldades, mas apenas se eles puderem encontrá-lo.

Krangath

O quarto monte de Geena, a Fornalha Extinta, é desprovido de atividade vulcânica; tornou-se inativo há milênios. A grande montanha desta camada é uma coluna escurecida rodopiando na noite. A camada é envolta em silêncio. Nenhum vento sopra e nenhuma luz cintila. Krangath está morto.

Suplicantes são raros, e os que perambulam por esta camada aprenderam a manter-se quietos, para que Melif não os escute.

Esperança Perdida: Um terraço mantido artificialmente abriga um complexo de obsidiana construído com precisão. Luzes fracas e avermelhadas são visíveis em pequenas janelas em forma de fendas por todo o complexo. Isto é Esperança Perdida, a fortaleza de Melif, o Lorde Lich.

Esperança Perdida é uma cidade mortuária onde sarcófagos brilham como postes e energias necromânticas dançam como fogos-fátuos sobre todas as ruas. Aqui mortos-vivos são bem-vindos, mas não os visitantes ou suplicantes, que Melif considera como perdedores patéticos incapazes de administrar adequadamente a passagem de suas vidas mortais.

Em Esperança Perdida, Melif e uma cabala de liches e outros conjuradores mortos-vivos poderosos conduzem sua eterna pesquisa sobre a natureza da vida, da morte, e da existência. Às vezes Melif e seus companheiros capturam abissais para experiências profanas, embora tomem o cuidado de jamais aprisionar yugolotes, para que a ira dessa raça não se abata sobre Esperança Perdida.

Além disso, há rumores de que o próprio Melif já foi um yugolote antes de se impregnar das artes macabras e tornar-se um lich.

Encontros em Geena

Utilize a Tabela 7-7: Encontros Infernais para encontros aleatórios em Geena.

NOVE INFERNOS DE BAATOR

É o Inferno, onde a compaixão fenece e as más intenções abundam.

É o lar dos demônios.

É o plano onde as regras da ordem revelam o coração do mal.

Os Nove Infernos de Baator, às vezes chamados simplesmente Baator ou mesmo Inferno, é onde mais se satisfaz a imaginação dos viajantes, a cobiça dos caçadores de tesouros, e a fúria de batalha dos paladinos. É o plano supremo da ordem e do mal, a epitome da crueldade cuidadosamente premeditada. Todos os diabos dos Nove Infernos obedecem a uma lei superior a eles mesmos, mas o que isso realmente significa é que eles se atiram e se rebelam em suas próprias castas. A maioria é capaz de qualquer trama ou ato, não importa o quão vil, para melhorar sua própria situação. O superior de toda essa hierarquia é Asmodeus, que ainda não foi vencido. Esta é a lei dos Nove Infernos.

Os Nove Infernos competem com qualquer outro plano em sua absoluta diversidade de perversões. Os diabos são mais astutos, mais sutis e mais perigosos que outros abissais — ou pelo menos é o que eles dizem. Um demônio alegra-se com o poder insano e escravizante do mal, mas um diabo sempre possui um objetivo, um plano de ataque, e uma trama de vingança cuidadosamente preparada se necessário.

Baator consiste de nove camadas, cada uma mais baixa que a anterior, como terraços descendo em um fosso cada vez mais profundo. Cada camada percorrida oferece ao viajante uma visão melhor do total dos Nove Infernos; elas se juntam como as peças de um quebra-cabeça, e cada uma permite uma melhor compreensão do resultado final. É uma sedução maligna.

Os Nove Infernos são o lar de diabos menores, maiores e nobres, assim como de verdadeiras divindades do mal (como Kurtulmak dos kobolds e Sekolah dos sahuagin). Os Oito Tenebrosos são oito lordes das profundezas poderosos que controlam os principais exércitos de diabos envolvidos na Guerra do Sangue. Ainda piores são os Senhores dos Nove: cada lorde controla uma camada dos Nove Inferno, pairando entre a condição de lorde ancestral das profundezas e semidivindade. Naturalmente, todos os senhores respondem a Asmodeus, o Senhor dos Nove, que governa em Nessus, a última camada dos Nove Infernos.

CARACTERÍSTICAS DOS NOVE INFERNOS

Os Nove Infernos possuem as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito. Cada camada-terraço se estende infinitamente para o exterior, mas a circunferência interna de cada terraço (que se abre para o Fosso e a próxima camada-terraço) é finita.
- **Morfologia:** Divina. Entidades com o poder de pelo menos uma divindade menor podem alterar os Nove Infernos. Criaturas comuns acham os Nove Infernos tão alteráveis quanto o Plano Material.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.** As influências de elementos e energias são equilibradas, exceto

na camada de Flegetos (que possui a característica predominância do fogo). Na camada de Cânia, o frio governa, e uma característica especial de "predomínio do frio" é aplicada.

- **Tendência:** Leal [suave] e Mau [suave]. Personagens Caóticos nos Nove Infernos sofrem -2 de penalidade em todos os testes de Carisma, assim como personagens Bons. Os personagens Caóticos e Bons sofrem -4 de penalidade em todos os testes de Carisma.
- **Magia:** Normal.

CONEXÕES DOS NOVE INFERNOS

O Rio Estige flui através da camada superior dos Nove Infernos, Avernus, assim como em todos os planos inferiores. Braços e cachoeiras do Estige podem ser encontrados em todas as camadas dos Nove Infernos.

Portais para outros planos são razoavelmente comuns. Geralmente, esses portais surgem como anéis flutuantes de luz vermelha. Um portal famoso fica na cidade de Esqueleto, localizada nas Terras Exteriores. Viajantes geralmente precisam de um convite de um dos Senhores dos Nove para atravessar o Portão Amaldiçoado, embora o porteiro, Paracs, um diabo, possa ser subornado. Além disso, um patamar da Escadaria Infinita dá acesso à terceira camada dos Nove Infernos, Minauros, em algum lugar da cidade suspensa de Grilhões Rangentes.

HABITANTES DOS NOVE INFERNOS

A maior parte da população dos Nove Infernos é composta de diversos diabos: barbazus, cornugons, erinyes, gelugons, hamatulas, narzugons, osyluths, lordes das profundezas, spinagons, e incontáveis outros da hierarquia demoníaca. Diabos de todos os tipos deliciam-se em fechar acordos complexos com viajantes e mortais do Plano Material. Aqueles que tratam com um diabo geralmente vivem o suficiente para se arrepender, mesmo que sobrevivam por pouco tempo. Diabos sempre procuram aumentar seu próprio poder e assim serem promovidos a uma forma mais alta de existência.

Além de diabos, criaturas como gatos infernais, cães infernais, diabretes, kytons, pesadelos voadores e mesmo rakshasas habitam os Nove Infernos. Alguns mortais audazes estabeleceram residência permanente nos Nove Infernos, vivendo em fortalezas poderosas defendidas por diabos menores lealmente presos a contratos de curto prazo.

Suplicantes dos Nove Infernos

Diversos tipos de suplicantes podem ser encontrados nos Nove Infernos. Almas más, orgulhosas e ambiciosas desocupadas com os demais e desprovidas de afeto vão para lá. A maioria delas assume a forma de obscuros, pálidos como fantasmas, sombras de suas formas materiais, que os diabos cruelmente moldam e transformam em horribéis formas distorcidas e agoniadas. Apenas quando a alma é tão distorcida e manipulada é que finalmente morre verdadeiramente e sua essência mescla-se à dos próprios Nove Infernos. Frequentemente, diabos e divindades de um determinado reino infernal moldam os suplicantes de acordo com uma estética específica e macabra.

Esses suplicantes comuns, às vezes chamados sombras de almas, têm as seguintes qualidades especiais:

Imunidades Adicionais: Nenhuma.

Resistências: Frio 20, fogo 20.

Outras Qualidades Especiais: Diabos poderosos têm o poder inato de distorcer e moldar sombras de almas, geralmente em formas inerentemente dolorosas e degradantes.

Suplicantes particularmente vis tornam-se lêmures. Apenas os mortais mais malignos podem adquirir a condição de lêmures, e geralmente vêm para cá não importa qual a divindade que cultuavam em vida. Lêmures são naturalmente desprezados por todos os demais diabos, e eles são designados para as tarefas mais ordinárias de qualquer grupo diabólico do qual façam parte. Em qualquer confronto inicial da Guerra do Sangue, os lêmures são as tropas de choque que atraem o fogo inimigo.

Lêmures surgem como bolhas enojantes de carne derretida, com torso e cabeça vagamente humanóides. Traços da antiga forma mortal do suplicante podem ser entrevistados quando não estão completamente distorcidos pela angústia. Lêmures são irracionais, embora sejam sensíveis a mensagens telepáticas de outros diabos e obedeçam a seus comandos mentais, executando as ordens do demônio mais forte nas proximidades.

Lêmures possuem as seguintes qualidades especiais:

Imunidades Adicionais: Fogo, veneno.

Resistências: Frio 20, ácido 20.

Outras Qualidades Especiais: Irracional, redução de dano 5/prata, resistência a magia 5, sem obrigação planar.

Irracional (Ext): Lêmures são imunes a todos os efeitos de influência mental, e a menos que sejam comandados, agem como se estivessem sob o efeito de *enfraquecer o intelecto*.

Sem Obrigação Planar (Ext): Ao contrário da maioria dos demais suplicantes, lêmures podem deixar seu plano natal.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

O deslocamento nos Nove Infernos é semelhante à movimentação no Plano Material. Mesmo deslocar-se entre as camadas é bastante natural.

Os pontos de conexão entre as duas camadas sempre são encontrados no ponto mais baixo da camada superior e no ponto mais alto da camada seguinte. Se houver uma montanha, o pináculo de uma torre demoníaca ou outra estrutura alta ao longo do terraço da camada inferior, os viajantes podem simplesmente descer por ela. Caso contrário, simplesmente saltar da camada superior faz com que o viajante caia na inferior. A distância entre as camadas é subjetiva, mas sempre parece ser ao menos 750 m. Criaturas sem os meios de desacelerar a queda sofrem 20d6 pontos de dano no impacto.

OS OITO TENEBROSOS

Os Oito Tenebrosos são os generais da Guerra do Sangue; esses oito lordes das profundezas reúnem-se a cada sessenta e seis dias. Os Oito Tenebrosos detêm um poder imenso, mas ainda são subordinados aos Senhores dos Nove, que controlam uma camada dos Nove Infernos cada um, e subordinam-se a Asmodeus.

Os lordes das profundezas que compõem os Oito Tenebrosos chamam-se Baalzephon, Corin, Dagos, Furas,

CARACTERÍSTICAS DOS NOVE INFERNOS

Há nove camadas em Baator, e cada uma tem seu próprio governante. Todos os demais governantes respondem a Asmodeus, senhor da camada inferior do fosso. Cada uma das nove camadas tem seu próprio ambiente exclusivo, mas todos são hostis e possivelmente mortais. Viajantes aos Nove Infernos devem saber como sair, para que não sejam surpreendidos por uma gangue de diabos recrutando para as Guerras do Sangue. Mas mesmo uma chance pequena de sobreviver à batalha seria preferível a ser escravizado nos Nove Infernos pela eternidade.

A política dos Nove Infernos oscila pelos milênios, geralmente graças à retórica graciosa ou a envenenamentos sutis, mas às vezes por conflitos abertos envolvendo exércitos diabólicos combatendo uns aos outros. A cidade de Dis na segunda camada já foi cercada mais de uma vez por diabos agressivos.

Entretanto, por todo o tempo em que Asmodeus governou das profundezas, nenhuma revolta conseguiu substituir o governante da nona camada por outro demônio, apesar de uma trama dele mesmo que permitiu que seus rivais acreditassem que ele tivesse sido destronado.

Embora os Nove Infernos sejam governados por diabos, alguns sábios acreditam que eles conquistaram o plano de uma raça bem mais antiga e estranha, hoje conhecida apenas como os antigos baatorianos. É possível que remanescentes dessa raça misteriosa ainda vivam em áreas isoladas dos Nove Infernos.

Avernus

A primeira camada de Baator é um deserto de planícies carbonizadas e repletas de entulhos, com montanhas e colinas de tálus quebrando a monotonia. Legiões de diabos vestindo cotas de malha ficam perpetuamente em vigília e concentradas para eventuais incursões a outros planos em nome da Guerra do Sangue. Luz avermelhada permeia o ar, e bolas de fogo cruzam o ar aleatoriamente, às vezes com detonações terríveis. Viajantes que não estejam protegidos por estruturas artificiais ou cavernas têm uma probabilidade de 10% ao dia de se encontrarem no centro de uma *bola de fogo* que inflige 6d6 pontos de dano por fogo (como se fosse lançada por um conjurador de 6º nível).

Riachos de sangue fluem através de Avernus, eventualmente unindo-se ao Rio Estige. A origem do sangue é desconhecida, embora os diabos digam que provavelmente é o sangue de todas as vítimas passadas da camada.

Cidadela de Latão: O que pode já ter sido uma cidadela construída de bronze hoje é uma cidade grosseira, sem imaginação, cobrindo dezenas de quilômetros quadrados e com doze muralhas concêntricas, cada uma delas repleta de enge-

Pearza, Zapan, Zaebo e Zimmimar. Estes oito governam os demônios subordinados, reunindo-se na fortaleza de Malsheem em Nessus, a nona camada. Além de planejar as próximas ofensivas da Guerra do Sangue, eles também influenciam na decisão de quais demônios serão promovidos.

Nas raras ocasiões em que não estão liderando seus exércitos, eles residem em Nessus. Quando estão fora, em alguma missão infernal, assumem o aspecto de humanos maléficos.

nhos de guerra. A cidade é cheia de suplicantes, tanto lêmures quanto sombras de almas, e centenas de milhares de diabos inferiores de todos os tipos envolvidos na Guerra do Sangue.

Como Avernus é a mais provável cabeça de ponte para qualquer ataque em massa dos demônios, as fortificações da Cidadela de Latão são constantemente ampliadas. Grupos de trabalhadores compostos por sombras de almas, lêmures e diabretes expandem a cidade o tempo todo. A construção é tão intensa que há probabilidades iguais de uma parede ser ou não sustentada por andaimes.

Pilar de Crânios: Esse imenso marco composto de crânios verdadeiros representa os troféus diabólicos da Guerra do Sangue. A maioria são crânios deformados e demoníacos, variando de minúsculos ao tamanho de uma casa. O pilar levanta-se a uma altura de mais de 1,5 km.

O Pilar ergue-se próximo a uma parte do terraço de onde o acesso à camada seguinte é uma simples descida através de um pináculo metálico da cidade de Dis, tão alto que ultrapassa a névoa entre as camadas. Esta torre recebe um tráfego razoavelmente intenso de diabos e suplicantes em sua escadaria em espiral — e também várias quedas acidentais e nem-tão-acidentais. Entretanto, a boca de uma imensa caverna próximo à base do Pilar de Crânios abriga uma sentinela particularmente terrível: Tiamat.

Tiamat: O Dragão Cromático, Tiamat, é reverenciado pelos dragões Maus, e cada uma de suas cinco cabeças tem a cor de um tipo de dragão maligno. Ela aprecia passatempos infelizes como tortura, briga e destruição. Tiamat guarda o acesso entre Avernus e Dis próximo ao Pilar de Crânios, mas geralmente age apenas para impedir incursões demoníacas. Cinco consortes, grandes anciões poderosos dos tipos vermelho, negro, verde, azul e branco, estão sempre ao seu lado. Diz-se que o tesouro de Tiamat, escondido no interior de sua caverna, iguala-se ao de cem mundos.

Dis

A segunda camada dos Nove Infernos é uma cidade ardente de ferro. O brilho vermelho do calor infernal arde no interior das paredes carbonizadas de ferro, e uma cortina de fumaça sobre os céus formando uma névoa escura que cobre toda a camada. Pois a cidade é a camada, e a camada é a cidade, Dis. Alguns alegam que se um viajante viajar o suficiente, pode deixar a cidade para trás, escondida no interior de um grande anel de montanhas.

O SENHOR DO PRIMEIRO: BEL

O centro da Cidadela de Latão abriga a fortaleza pessoal de Bel, um lorde das profundezas de grande poder que controla Avernus. Além de ser Senhor do Primeiro, Bel também é um general da Guerra do Sangue, embora não seja um dos Oito Tenebrosos. Bel traiu a antiga Senhora do Primeiro, Zariel, para alcançar sua posição atual. Seus subordinados sussurram que Bel ainda mantém Zariel prisioneira em algum lugar nas profundezas da Cidadela de Latão para sugar seu poder infernal, aumentando suas próprias capacidades e lentamente reduzindo-a a apenas mais uma sombra de alma.

Embora Bel tenha sido vitorioso onde muitos fracassaram anteriormente, sua ascensão ao poder parece ter se interrompido, pois ele não conta com o apoio dos outros Senhores dos Nove, exceto possivelmente Asmodeus.

Fileiras de edifícios incandescentes estendem-se até o horizonte, por todos os lados, subindo e descendo de acordo com o terreno. Mansões palacianas de diabos particularmente importantes e oficiais da Guerra do Sangue interrompem a paisagem aqui e ali. Cada parede brilha com o calor, e mesmo o contato casual com uma delas inflige 1d6 pontos de dano por fogo.

Mesmo os paralelepípedos de ferro brilham com o calor. Sem botas adequadamente protegidas, os visitantes logo começam a se retorcer e a queimar pelas ruas. Suplicantes enlouquecidos, prisioneiros da Guerra do Sangue, e mortais seqüestrados do Plano Material lotam prisões subterrâneas sob as ruas. O som de seus lamentos de agonia pode ser ouvido com frequência através de pequenos respiradouros nas muralhas da cidade.

Algumas áreas da cidade abrigam mercados e bazares onde se encontram criaturas de uma grande variedade de diferentes planos. A maior parte procura comprar ou vender itens duvidosos, ou contratar bandos de mercenários sedentos por sangue para tarefas que apenas um diabo poderia apreciar.

Multidões ocupam as ruas. Desfiles da nobreza diabólica, servidos por lêmures e sombras de almas horrendamente esculpidas, competem com incontáveis grupos de trabalho que constantemente partem para reparar, ampliar ou remodelar a cidade de acordo com as ordens de Dispater, Senhor do Segundo.

Torre de Ferro: A Torre de Ferro é visível de qualquer parte de Dis, pois alcança muito acima da cidade, perfurando a névoa que encobre a camada. Seu aspecto parece tremeluzir e alterar constantemente sua textura e estilo arquitetônico.

A Torre de Ferro é o refúgio pessoal de Dispater. No interior de suas paredes, ele recebe um bônus de +20 em sua Classe de Armadura, resistência a magia, e todos os testes de resistência. Ele torna-se quase invulnerável lá, por isso dificilmente sai, preferindo governar através de mensageiros erinyes.

Minauros

A terceira camada dos Nove Infernos é um pântano fétido de lodo e poluição. Chuva ácida, ventos amargos, e granizo capaz de cortar a carne dominam o charco. Suas águas são tão frias em certas áreas que chegam a congelar. Em outras, a água borbulha e ferve com o calor infernal.

O SENHOR DO SEGUNDO:

O ARQUIDUQUE DISPATER

Ao contrário de Bel, é difícil classificar Dispater como um "tipo" específico de diabo ou relembrar suas origens, exceto afirmando que ele é um arquidiabo. Como outros Senhores dos Nove, ele é um diabo de elite cujos poderes estão aumentando, e mesmo lordes das profundezas caem diante de sua investida. Ele geralmente surge como um humanóide de altura sobrenatural, cabelos negros, chifres pequenos, e vestes resplandescentes. Ele sempre segura o símbolo de sua posição, um bastão de poder singular.

Dispater jamais corre riscos e raramente deixa sua Torre de Ferro. Apenas as convocações de Asmodeus fazem com que ele saia. Na política dos Nove Infernos, Dispater e Mefistófeles, Senhor do Oitavo, são aliados, geralmente planejando contra Baalzebul, Senhor do Sétimo.

TIAMAT, O DRAGÃO CROMÁTICO

➤ **Tiamat:** ND 25; Dragão (Colossal); 49d12+588 DV; 906 PV; Inic. +4; Desl. 12 m, voando 45 m desajeitado, nadando 12 m; CA 50 (toque 2, surpresa 50); Corpo a corpo: 5 mordidas +60/+55/+50 (dano: 4d6+19, dec. 19–20), 2 asas +60/+55/+50 (dano: 2d8+9), ferrão +60/+55/+50 (dano: 3d6+9 mais veneno); Face/Alcance 4,5 m por 12 m/4,5 m; HE Sopros, presença aterradora, imitar sons, magias, habilidades similares a magia; QE Faro, redução de dano 25/+4, imunidades, ver o invisível, sentidos aguçados, respirar na água, RM 30; Tend. LM; TR Fort +39, Ref +27, Von +34; For 49, Des 10, Con 35, Int 28, Sab 25, Car 28.

Perícias e Talentos: Alquimia +35, Blefar +61, Concentração +63, Diplomacia +61, Obter Informação +59, Intimidar +61, Conhecimento (arcano) +31, Conhecimento (dragões) +34, Conhecimento (história) +31, Conhecimento (planos) +31, Conhecimento (religião) +31, Ouvir +61, Espionar +61, Sentir Motivação +59, Identificar Magias +61, Observar +61, Sobrevivência +33; Prontidão, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Especialista, Investida Aérea, Pairar, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Especialista, Investida Aérea, Ataque Poderoso, Acelerar Habilidade Similar a Magia (*dominação*), Arrebatador, Sobrevoar.

Sopros (Sob): Cada uma das cinco cabeças de Tiamat produz um sopro diferente.

Branca: Um cone de frio de 21 m de comprimento; as criaturas na área afetada sofrem 12d6 pontos de dano por frio.

Negra: Uma linha de ácido com 1,5 m de altura, 1,5 m de largura, e 42 m de comprimento; as criaturas na área afetada sofrem 24d4 pontos de dano por ácido.

Verde: Um cone de gás corrosivo de 21 m de comprimento; as criaturas na área afetada sofrem 24d6 pontos de dano por ácido.

Azul: Uma linha de relâmpagos com 1,5 m de altura, 1,5 m de largura, e 42 m de comprimento; as criaturas na área afetada sofrem 24d8 pontos de dano elétrico.

Vermelha: Um cone de fogo de 21 m de comprimento; as criaturas na área afetada sofrem 24d10 pontos de dano por fogo.

Cada um dos sopros de Tiamat permite um teste de resistência de Reflexos (CD 46) para reduzir o dano à metade.

Uma vez que uma das cabeças de Tiamat utilize seu sopro, esta cabeça precisa esperar 1d4 turnos até poder utilizá-lo novamente.

Presença Aterradora (Ext): Tiamat pode perturbar seus inimigos com sua mera presença. O poder se ativa automaticamente sempre que Tiamat ataca, investe ou sobrevoa. Criaturas em um raio de 135 m são afetadas se possuírem 48 DV ou menos.

Uma criatura afetada pode resistir aos efeitos com um teste de resistência de Vontade (CD 43). Se obtiver sucesso, fica imune à presença aterradora de Tiamat por um dia. Criaturas com 4 Dados de Vida ou menos entram em pânico por 4d6 rodadas se falharem no teste de resistência. Criaturas com 5 Dados de Vida ou mais ficam abaladas por 4d6 rodadas se falharem no teste de resistência. Dragões malignos (e Bahamut, o Dragão de Platina) ignoram os efeitos da presença aterradora de Tiamat.

Cabeças Múltiplas (Ex): Tiamat pode morder com todas as suas cabeças, mesmo se movimentando ou atacando durante uma rodada. Ao invés de morder, cada cabeça pode usar um sopro ou uma habilidade similar a magia como ação padrão. Tiamat pode conjurar uma magia por rodada, que conta como uma ação padrão para uma de suas cabeças.

Se um golpe de uma arma de corte inflige pelo menos 185 pontos de dano em um único golpe, uma das cabeças de Tiamat é cortada, assim como aconteceria com uma hidra.

Imunidades (Ext): Tiamat é imune a efeitos de ácido, frio, eletricidade, fogo, veneno, sono e paralisia. Ela ignora os efeitos de magias e habilidades similares a magia de 5º nível ou menos, como se o conjurador falhasse em suplantando a resistência a magia de Tiamat.

Ver o Invisível (Ext): Bahamut possui a habilidade extraordinária de ver criaturas invisíveis. Isso funciona como a magia *ver o invisível* com alcance de 480 m. Esta habilidade está sempre ativa.

Sentidos Aguçados (Ext): Tiamat vê quatro vezes melhor que um humano em condição de penumbra e duas vezes melhor sob iluminação normal. Ele também possui visão no escuro com alcance de 480 m.

Imitar Sons: Sempre que desejar, Tiamat pode imitar qualquer voz ou som que já tenha escutado. Os ouvintes podem detectar a farsa com um teste de resistência de Vontade (CD 43).

Magias: Tiamat é uma feiticeira de 20º nível e clériga de 20º nível com acesso aos domínios do Mal e da Ordem. (Tiamat também recebe os poderes associados a esses domínios.) Em sua forma natural, Tiamat pode conjurar suas magias com apenas uma palavra.

Habilidades Similares a Magia: Tiamat pode utilizar cada uma das seguintes habilidades similares a magia três vezes por dia, como um conjurador de 20º nível: *comandar plantas*, *controlar o clima*, *escuridão*, *dominação*, *névoa*, *lufada de vento*, *miragem arcana*, *ampliar plantas*, *sugestão*, *invocar enxames*, *vêu*, *ventriloquismo*. Ela pode utilizar os seguintes poderes uma vez ao dia como um feiticeiro de 20º nível: *ataque visual* e *discernir localização*. A CD dos testes de resistência contra essas habilidades similares a magia é 19 + nível da magia.

Tiamat tem a habilidade de *corromper água* uma vez ao dia. Esta habilidade pode fazer com que até 0,27 m³ (270 dm³) de água torne-se estagnada, suja, inerte e incapaz de sustentar vida animal. Essa habilidade pode estragar poções mágicas e outros líquidos à base de água; itens desassistidos são arruinados automaticamente. Itens em posse de uma criatura permanecem inafetados se ela vencer um teste de resistência de Vontade (CD 43).

Tiamat pode *enfeitiçar* répteis três vezes por dia. O poder funciona como a magia *enfeitiçar multidões* (Vontade CD 27 nega o efeito), mas a habilidade funciona apenas em répteis. Tiamat pode se comunicar com qualquer réptil que tenha enfeitiçado como se estivesse utilizando a magia *falar com animais*.

Veneno (Ext): As criaturas que Tiamat pica com sua cauda sofrem 3d6 pontos de dano temporário em Constituição a menos que vençam um teste de resistência de Fortitude (CD 46). Após um minutos, as criaturas envenenadas devem realizar outro teste de resistência de Fortitude (CD 46) ou sofrerão mais 3d6 pontos de dano temporário em Constituição.

Respirar na Água: Esta habilidade permite que Tiamat respire sob a água indefinidamente. Pode utilizar livremente seus sopros, magias e outras habilidades enquanto estiver submersa.

Inventário: *Amuleto dos planos*, *braçadeiras da armadura* +8, *tapete voador* (1,8 m por 2,7 m), *manto do deslocamento*, *bola de cristal com detectar pensamentos*, *caveira negra*, *faixas de ferro de Bilarro*, *frasco de ferro* (vazio), *orbe das tempestades*, *buraco portátil*, *anel de resistência* +5, *bastão de governo* e *bastão do esplendor*. Tiamat carrega ou utiliza estes itens apenas quando em forma humanóide. Os bônus concedidos por eles não estão contabilizados nos números acima.

Terríveis criaturas sem nome nadam nas águas turvas, e mesmo os diabos temem afastar-se demais de suas diversas cidades. Onde a camada é mais baixa, um gotejar constante de água viscosa transborda em uma longa queda na quarta camada. Muitos suplicantes e viajantes perdidos já foram apinhados na queda longa e letal para Flegetos.

A Cidade de Minauros: Esta metrópole de diabos empresta seu nome à camada. Minauros também é chamada A Afoçada, pois o peso de suas construções em pedra faz com que ela afunde eternamente nas águas imundas. Apenas os esforços perenes de um exército de suplicantes e escravos impedem que ela sucumba totalmente ao pântano, mas ainda assim a cidade afunda um pouco mais na lama a cada ano.

Diz-se que ruínas sob a cidade contém vastas riquezas. É possível que essas ruínas representem uma cidade extraída há milênios das Terras Exteriores.

A Cidade de Grilhões Rangentes: A Cidade das Correntes fica suspensa por grossos elos de metal sobre o pântano de Minauros. É governada por kytons. As áreas mais baixas da cidade apenas tocam o brejo, mas a força das correntes impede que o atoleiro sugue a cidade para onde tantas outras já naufragaram. Ninguém sabe a que estrutura as correntes se prendem, mas uma boa aposta é que elas atravessam a fronteira da camada e conectam ao lado de baixo de Dis. As nuvens de granizo escondem a verdade.

Embora os kytons geralmente considerem uns aos outros como iguais, freqüentemente obedecem a um kyton particularmente inteligente chamado Quimath. Ele reside em Panos Qytel, uma estrutura em forma de catedral com três torres no centro de Grilhões Rangentes.

Flegetos

A quarta camada dos Nove Infernos é um local de fogo e dor muito parecido ao Plano Elemental do Fogo. Rios de fogo líquido correm pela superfície, e o ar é consumido por chamas dançantes — de fato, a camada de Flegetos possui a característica predominância do fogo. Criaturas sem resistência ou imunidade ao fogo são logo imoladas.

Abriymoch: Esta cidade de lava solidificada, obsidiana e cristal refugia-se na cratera de um vulcão quase extinto. Diz-se que os alicerces de Abriymoch são o túmulo de uma divindade assassinada por Asmodeus. A cidade oferece alguma proteção contra o ambiente ígneo do restante de Flegetos, mas mesmo assim, alguns bairros são abertos à fúria das chamas.

Uma legião de mais de cinco mil diabos hamatula reside aqui, uma força de reserva para o caso de um ataque demoníaco conseguir penetrar tão longe nos

Nove Infernos. Um lorde das profundezas chamado Gazra comanda os hamatula, respondendo diretamente aos Senhores do Quarto, Fierna e Belial. Eles também residem em Abriymoch, num palácio de obsidiana bruta construído em uma das bordas da cratera.



O SENHOR DO TERCEIRO:

O VISCONDE MAMMON

Mammon é um arquidiabo e por isso possui quase o poder de uma divindade. Sua forma assemelha-se à de uma serpente de 9 m com torso, cabeça e braços humanos. Ele porta uma lança em forma de arpão, mas a magia da arma é a menor de suas impressionantes habilidades. Ele governa do centro da cidade de Minauros, onde reside em um Mausoléu de enormes proporções.

Mammon é o desertor dos desertores. Embora já tenha se aliado a Dispater e Mefistófeles contra Asmodeus, ele foi o primeiro a se humilhar perante o Senhor do Nono quando Asmodeus mostrou-se vitorioso ao final de uma rebelião fra-

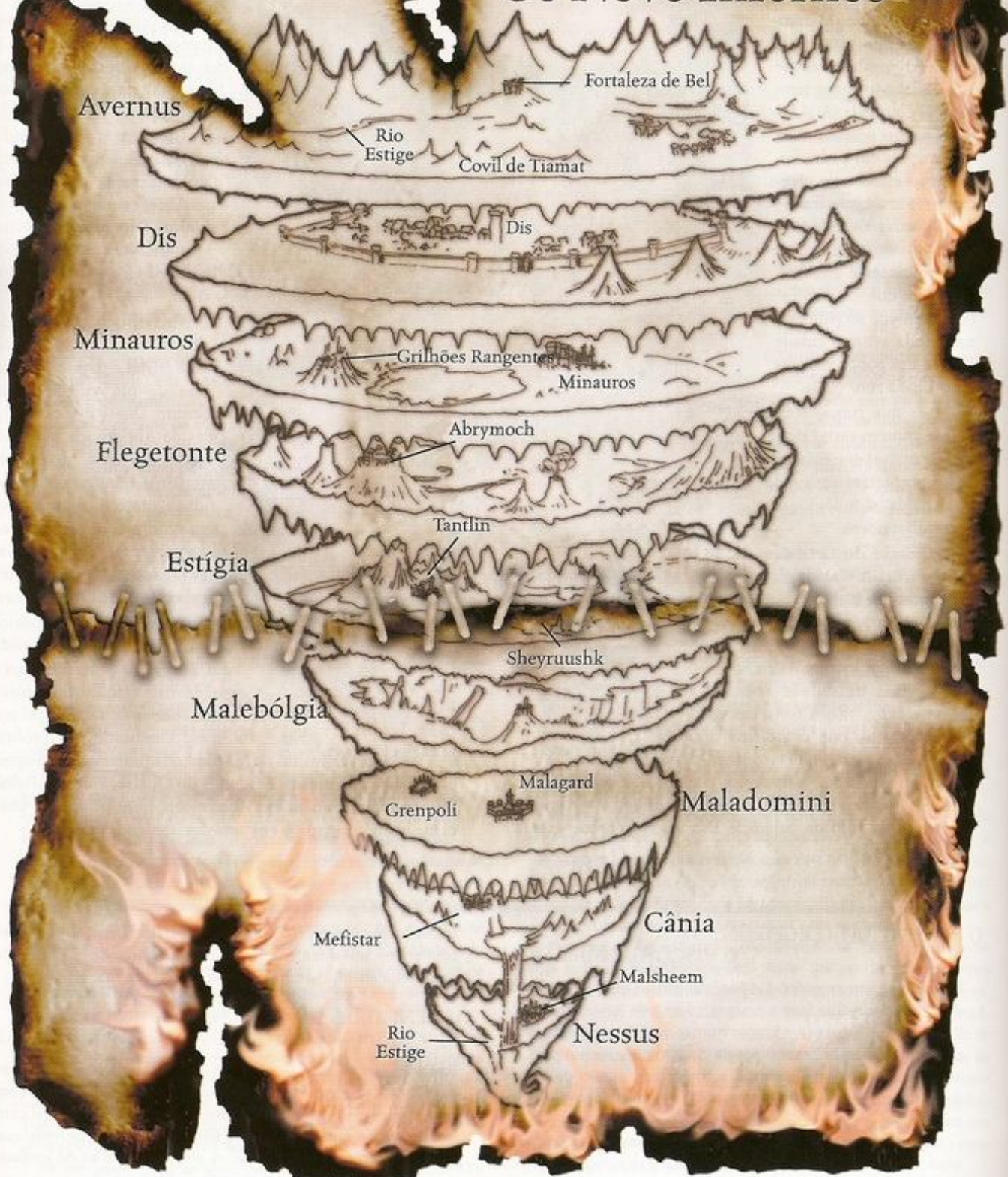
cassada denominada o Juízo. Poucos dos demais Senhores confiariam novamente em Mammon, tornando-o o menos provável a envolver-se na próxima revolta interna.

OS SENHORES DO QUARTO:

A DAMA FIERNA E O ARQUIDUQUE BELIAL

Belial e Fierna são arquidiabos que assumem a forma de humanóides de aspecto ligeiramente diabólico. Fierna luta com uma lâmina de fogo que pode invocar livremente, e Belial com um poderoso ranseur. Fierna é filha de Belial; ele permite que ela assumo o manto da liderança em público, mas na verdade ambos governam juntos a camada de Flegetos.

Os Nove Infernos



A quinta camada dos Nove Infernos é um reino de frio e gelo. A maior parte do plano é submersa num mar de banquisas esmagadoras e icebergs. A única água exposta é a do rio Estige, embora icebergs e tubarões abissais tornem a navegação bastante perigosa. Tempestades elétricas constantemente riscam os céus, por isso criaturas que voam são particularmente raras, exceto as imunes a eletricidade.

Banquisas são o alicerce de muitas cidades e castelos dos diabos.

Tantlin: Chamada a Cidade de Gelo, Tantlin é a maior cidade desta camada. Como as menores, é construída sobre uma banquisa, mas possui um "porto" às margens do Rio Estige. A cidade é governada por uma lorde das profundezas, embora ela raramente deixe sua cidadela. Essa política de "não-interferência" deixa as ruas entregues a diversas gangues interessadas em administrar suas próprias leis ao custo das demais. As gangues são um conjunto variado de diabos, embora alguns mortais planares de disposição maligna também corram com as matilhas. Apesar da desordem nas ruas, Tantlin serve como um entreposto comercial inter-planar, devido à sua localização próxima ao Estige.

Os residentes de Tantlin são incapazes de esquecer o governante da camada, Levistus, pois ele se encontra congelado no coração de um iceberg (o Túmulo de Levistus) que flutua no centro do porto. Apesar de sua imobilidade, Levistus tem pleno conhecimento de tudo o que ocorre em sua camada, e é capaz de comunicar-se telepaticamente com os demais diabos de Flegotos num raio de 15 km, livremente.

Sheyruush: Esse reino subaquático é acessível de uma fenda entre dois icebergs não muito longe de Tantlin. As águas gélidas são escuras, mas isso não incomoda os sahuagin semelhantes a tubarões que vivem ali. Os diabos marinhos servem na corte de sua divindade, Sekolah. Rituais terríveis homenageiam a brutal divindade tubarão com sacrifícios de diabos aprisionados. Tubarões de todos os tipos e tamanhos constantemente nadam pelas águas de Sheyruush, mas tanto eles quanto os sahuagin freqüentemente sobem o Rio Estige. Eles adoram afundar os barcos comerciais e sua tripulação. A bênção de Sekolah é suficiente para torná-los imunes aos efeitos das águas do Rio Estige por curtos períodos.

O SENHOR DO QUINTO: PRÍNCIPE LEVISTUS

Ninguém sabe como Levistus se parece, pois o príncipe está congelado nas profundezas de um iceberg. Do exterior, tudo o que é visível é uma grande mancha negra entrevista pelo gelo.

Foi Asmodeus quem aprisionou Levistus no gelo por uma antiga traição. Embora ele permita que o príncipe controle Flegotos através de contato mental com outros diabos, não pretende libertá-lo. Apesar de seu confinamento, os planos de Levistus são complexos. Caso consiga se libertar, sua vingança contra os outros Senhores dos Nove, especialmente Asmodeus, certamente seria seu próximo passo.

O SENHOR DO SEXTO: A CONDESSA BRUXA

A Condessa Bruxa não é um arquidiabo, mas sim uma bruxa da noite de Hades sumamente poderosa. Moloch já governou esta

A sexta camada dos Nove Infernos é uma infinita encosta rochosa. Deslizamentos de terra são freqüentes, esmagando tudo em seu caminho. Acima, o céu ferve em turbilhões de cores doentias. Os diabos desta camada abrigam-se em fortalezas revestidas de cobre, planejadas para canalizar e desviar os freqüentes deslizamentos. Entretanto, nada pode sobreviver às piores avalanches.

As encostas montanhosas de Malebólgia são como as de Geena, e é necessário um teste de Escalar para deslocar-se por sua superfície. Consulte *Caindo em Geena*, neste mesmo capítulo, para uma lista das CDs e as conseqüências de falhas nos testes.

Ynph Stadho: Rumores descrevem locais antigos construídos sob as encostas de Malebólgia. Abaixo das rochas infernais, ainda podem existir criaturas mais antigas que os próprios diabos — os antigos baatorianos.

Um determinado desfiladeiro, muito difícil de se encontrar, leva a uma caverna cujas paredes brilham com uma luz acinzentada entorpecente. Deslizamentos de rochas freqüentemente bloqueiam a garganta, mas de algum modo a caverna sempre é reaberta. Diabos enviados pelo Senhor do Sexto para investigar nunca retornam.

Gritos terríveis às vezes emanam da caverna, ecoando pelas encostas de Malebólgia. Estranhamente, suplicantes neste nível não conseguem ouvir os gritos. Mas os diabos podem, e o som os apavora instintivamente.

Maladomini

A sétima camada dos Nove Infernos é repleta de cidades arruinadas e abandonadas. Sob o céu cor de sangue coagulado, suplicantes extraem pedras, entalham e constroem novas cidades para o Senhor do Sétimo. Minas, pilhas de escória e canais poluídos cobrem a terra como feridas. Cidades mais novas são construídas sobre ruínas mais antigas. Assim que cada cidade é terminada, a insatisfação do Senhor força seus súditos a recomeçar.

As cidades abandonadas não ficam vazias. Servem como abrigo para suplicantes que fugiram de seus torturadores diabólicos, bestas de outros planos que se perderam completamente, e viajantes dos planos que não desejam ser descobertos.

camada, mas foi deposto ao desafiar Asmodeus durante a rebelião geral que abalou os Nove Infernos há algum tempo. A maioria dos estudiosos concorda que a Bruxa, uma das conselheiras em que Moloch mais confiava, recomendou que ele se rebelasse. Naturalmente, a rebelião fracassou, e durante o Juízo a Bruxa foi designada para o posto de Moloch. Este fugiu, e onde quer que esteja se escondendo, com certeza este arquidiabo guarda um terrível ressentimento.

A fortaleza da Condessa Bruxa é o âmago de uma rocha do tamanho de uma montanha que desliza perpetuamente pelas encostas de Malebólgia, embora nenhum de seus nobres saiba exatamente onde está ou que caminho percorre. Eles se contentam em hospedar sua Senhora em suas fortalezas de cobre quando recebem sua visita, se conseguirem identificá-la sob seus hábeis disfarces.

Malagard: A atual cidade em construção chama-se Malagard, e serve como residência do Senhor do Sétimo. É uma bela cidade de âlamedas perfeitamente retílineas, fontes de aspecto delicado e terrível, e torres que erguem-se retas como flechas rumo aos céus vermelho-escuros. É a maior cidade já vista em Maladomini, mas ninguém duvida que ela, também, logo será abandonada, pois Baalzebul procura pela perfeição infernal em todos os detalhes.

Grenpoli: Grenpoli, a Cidade da Diplomacia, fica sob um domo, e o acesso só é possível através de um dos quatro portões no exterior da cidade. A entrada só é permitida após uma revista minuciosa durante a qual todas as armas são confiscadas pela duração da estadia do visitante. Lutas e demonstrações abertas de agressão mágica são infrações, e todos os transgressores são mortos imediatamente.

A Escola de Política dos Nove Infernos, em Grenpoli, é aonde nobres diabólicos empreendedores vêm para aprender sobre traição e engodos. Um erinyes chamado Mysdemn Manipulador de Palavras governa Grenpoli.

Cânia

A oitava camada dos Nove Infernos é outro reino gelado, mas o frio de Cânia é tão penetrante que parece estar vivo. Geleiras fluindo com a rapidez de um homem correndo pressionam e chocam-se umas contra as outras, criando avalanches de neve sobre qualquer criatura suficientemente desafortunada para ser pega entre os gélidos titãs em conflito.

O frio extremo penetra até mesmo as roupas mundanas mais quentes. Os personagens sofrem 3d10 pontos de dano por frio a cada rodada em que estiverem numa área desabrigoada de Cânia. Geleiras móveis freqüentemente revelam cadáveres de milhares de anos, antigas vítimas do frio implacável.

Mefistar: Uma jóia branco azulada esculpida em gelo, esta imponente cidadela eleva-se sobre uma geleira igualmente impressionante chamada Nargus. Nuvens de vapor emanam

constantemente das laterais da montanha de gelo. O deslocamento da geleira é controlado pelo Senhor da Cidadela, Mefistófeles, e Nargus já passou por cima e esmagou muitas geleiras menores, assim como vários exércitos abissais rivais apanhados desprevenidos em Cânia.

O interior de Mefistar é aquecido. De fato, por todos os lados vêm-se banhos termais luxuosos, fogos aromáticos e tapeçarias brilhantes. Nobres gelugons habitam o santuário caloroso de Mefistar, à disposição dos caprichos de seu mestre, Mefistófeles, o Senhor do Oitavo.

Formas no Gelo: Algumas geleiras de Cânia aprisionam formas estranhas no âmago do gelo. A própria composição da geleira distorce a visão, por isso é difícil perceber exatamente o que está enterrado nas prisões glaciais. De tempos em tempos, mortais empreendedores derretem furos no gelo para explorar manchas particularmente intrigantes. Algumas aparentemente são devas e arcontes congelados durante lutas com criaturas vertebradas de origem desconhecida. Outras formas são cidades abandonadas de estilo prosaico ou alienígena.

O Fosso: Geleiras imensas formam um peitoril em torno de um fosso escuro com várias centenas de quilômetros de diâmetro. Esse fosso completamente escuro é o acesso primário para a camada mais baixa dos Nove Infernos. Uma escadaria guardada por diabos ziguezagueia pela encosta de uma geleira, e em cada patamar há uma torre de vigia repleta de gelugons.

Naturalmente, é possível desprezar a escada e mergulhar diretamente no Fosso. Entretanto, uma fortíssima corrente sobrenatural de ar descendente torna arriscado qualquer tipo de vôo. Personagens voando devem fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 30) ao ingressar na corrente de ar, ou serão arremessados contra as paredes gélidas do fosso, sofrendo 20d6 pontos de dano. Se obtiverem sucesso, conseguem achar um túnel de ar estável em meio aos redemoinhos e podem descer normalmente até Nessus.

O SENHOR DO SÉTIMO:

O ARQUIDUQUE BAALZEBUL

Baalzebul já foi um arconte de Celéstia chamado Triel, mas foi exilado nos Nove Infernos. Asmodeus rapidamente o promoveu a diabo através de um medonho ritual. O desejo incansável por perfeição de Baalzebul o auxiliou a escalar rapidamente os postos da hierarquia demoníaca, culminando em sua ascensão ao posto de Senhor do Sétimo. Baalzebul não alcançou simplesmente o cargo — ele depôs o antigo Senhor e expurgou qualquer menção a essa entidade. Abandonando seu antigo nome juntamente com suas antigas lealdades, Baalzebul também é chamado o Senhor das Moscas, pois nem mesmo uma delas consegue escapar à sua teia de intrigas.

Como praticamente todos os outros senhores, Baalzebul já tramou contra Asmodeus durante a rebelião fracassada e o expurgo conhecido como o Juízo. Para punir Baalzebul, Asmodeus transformou seu antigo corpo angelical em algo emaciado, semelhante a um verme.

Agora, Baalzebul só conspira abertamente contra Mefistófeles, Senhor do Oitavo. Mas sua ira imortal ainda arde

contra Asmodeus, assim como sua eterna ambição pelo trono de Rei dos Nove Infernos.

SENHOR DO OITAVO: MEFISTÓFELES

Mefistófeles já engendrou um golpe contra si mesmo, quando foi substituído pelo Barão Molikroth. Entretanto, secretamente Molikroth era o próprio Mefistófeles, e essa duplicidade foi encerrada (assim como as vidas de seus co-conspiradores). O Senhor do Oitavo aparece como um humanóide de 2,7 m com a pele de um vermelho infernal, chifres e asas. Ele porta um ranseur mágico que queima eternamente. Ele prefere vestir-se com capas dramáticas tão negras quanto o vácuo mais profundo.

Como os demais arquidukes dos Nove Infernos, Mefistófeles falhou em destronar Asmodeus como governante dos Nove Infernos. E como muitos outros Arquidukes, ele reteve sua posição ao fim do Juízo. Seu maior rival é Baalzebul, e em sua corte abundam conspirações contra o Senhor das Moscas.

A nona camada é o reino mais profundo dos Nove Infernos, um plano retalhado por abismos mais profundos que a maior fossa abissal. Muitas das ravinas e desfiladeiros atingem milhares de quilômetros de rochas indiferenciadas, inertes. A maioria das trincheiras parece natural, mas algumas parecem ter sido cortadas ou criadas por explosões. Rumores dizem que um braço do Estige flui aqui, caindo pelas trincheiras e escorrendo pela camada. Poucos sabem como alcançar este tributário, se é que ele realmente existe.

Malsheem: Uma fenda de incrível largura e profundidade jaz imediatamente abaixo da fronteira entre as camadas de Cândia e Nessus (o Fosso de Cândia leva diretamente a Malsheem em Nessus). Malsheem, a Cidadela do Inferno, ergue-se dali em toda sua beleza elegante, sombria e abissal. A fortaleza é monstruosamente grande, levantando-se a quilômetros acima da planície. Mas como um iceberg sobre a água, seus pináculos e fortificações visíveis são pequenos comparados aos enormes salões contidos no interior da trincheira.

Malsheem é a maior cidadela conhecida nos Planos Exteriores. É grande o suficiente para abrigar milhões de diabos, um exército maior que qualquer um já empregado na Guerra do Sangue. Asmodeus, o mestre de Malsheem, Senhor do Nono, e Rei indiscutível dos Nove Infernos, mantém essas hordas como reservas para uma batalha cataclísmica que ele prevê que aviltará todas as "insignificantes" manobras da Guerra do Sangue. A cidadela é tão grande que é quase impossível de mapear. Apenas o próprio Asmodeus conhece os segredos de Malsheem.

Cauda da Serpente: Rumores brutalmente reprimidos sugerem que há mais sobre Asmodeus do que ele admite. A estória afirma que sua verdadeira forma na verdade reside na fenda mais profunda de Nessus, chamada a Cauda da Serpente. A forma vista por todos os diabos dos Nove Infernos na fortaleza de Malsheem na verdade é um uso altamente especializado da magia *projetar imagem*, ou algum tipo de avatar.

A fenda secreta, formada pela queda do corpo de Asmodeus ao chegar aos Nove Infernos, se espirala por um trajeto de centenas de quilômetros. Sua forma titânica, com quilômetros de extensão, ainda reside aqui — e suas feridas ainda não estão curadas. Seu sangue negro e ácido se acumula nas cavidades da fenda, uma substância mais imunda que qualquer outra.

De onde Asmodeus caiu? Terá sido ele uma divindade maior expulsa do Elísio ou de Celéstia, ou será ainda mais antigo, como sugerem os boatos? Talvez ele represente alguma entidade fundamental cuja mera existência mantém o multiverso em sua atual configuração.

Ninguém que divulgue a história da "verdadeira" forma de Asmodeus sobrevive por mais de 24 horas após contá-la em voz alta. Mas pergaminhos empoeirados em bibliotecas difíceis de alcançar (como a cidadela de Demogorgon no Abismo) ainda retêm este conhecimento. A menos que seja apenas fantasia, naturalmente.

CAMPO DE BATALHA INFERNAL DO AQUERONTE

É onde exércitos ignorantes enfrentam-se na noite.

É o plano-depósito de um milhão de rebeliões fracassadas.

É um plano de ordem imposta, onde a conformidade é mais importante que o bem.

O clamor da batalha é a primeira coisa que um viajante escuta ao chegar em Aqueronte e o último som que um refugiado ouve ao sair. Isso é tudo o que existe no plano: conflito, guerra, disputa e combate. Diversos exércitos povoam Aqueronte, mas líderes são escassos. Na verdade, rebeldes sem causa são comuns em Aqueronte, sejam suplicantes, mortais, abissais ou celestiais.

Aqueronte possui quatro camadas, cada uma composta de cubos de ferro do tamanho de ilhas, ou mesmo continentes, flutuando num vácuo tênue. Às vezes os cubos colidem, e estrondos de colisões passadas ecoam pelo plano, misturando-se com o som de espada contra espada enquanto exércitos se enfrentam nas superfícies dos cubos.

Aqueronte abriga muitas divindades, incluindo Wee Jas, deusa da morte e da magia; Gruumsh, senhor dos orcs; Maglubiyet, a divindade dos goblins; e Hextor, deus da tirania e auto-proclamado campeão do mal.

CARACTERÍSTICAS DE AQUERONTE

Aqueronte possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Direcional Objetiva. A força da gravidade é a mesma do Plano Material, mas qual direção é para baixo depende da face do cubo onde você está. Caminhar através das arestas entre as faces pode ser atordoante para os inexperientes.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito. Cada cubo é finito, mas o vácuo onde flutuam é infinito.
- **Morfologia:** Divina. Aqueronte se modifica de acordo com a vontade de suas divindades. Criaturas comuns precisam usar magias e esforço físico para alterar o campo de batalha infernal.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.**

O SENHOR DO NONO: ASMODEUS, REI DOS NOVE INFERNOS

Asmodeus é pelo menos um arquidiabo, mas pode possui o poder de uma divindade autêntica. Ele reside em Malsheem, mas raramente é visto. Apenas quando a elite dos Nove Infernos se reúne em uma das centenas de câmaras de audiên-

cia é que Asmodeus revela sua presença, geralmente na forma de um humanóide trivial com cabelos e cavanhaque negros, e olhos de chamas. Asmodeus já foi desafiado diversas vezes, a mais recente durante a rebelião chamada o Juízo, mas jamais foi derrotado.

- **Tendência:** Leal [suave]. Personagens Caóticos sofrem -2 de penalidade em todos os testes de Carisma.
- **Magia:** Normal.

CONEXÕES DE AQERONTE

Como em todos os planos inferiores, o Rio Estige flui pela camada superior de Aqueronte, chamada Avalas. O Estige flui em diversos dos cubos dessa camada — surgindo de uma cratera em um deles, correndo por muitos quilômetros, desaparecendo em outra cratera e reaparecendo em outro cubo. Às vezes o rio muda de curso na superfície de um cubo, o que pode resultar em cidades inteiras sendo destruídas numa inundação de esquecimento e morte.

Portais para outros planos são razoavelmente comuns. Geralmente, aparecem nas bocas dos vários túneis que se espalham pela maioria dos cubos de Aqueronte.

HABITANTES DE AQERONTE

Exércitos renegados compostos por todos os tipos de criaturas percorrem a superfície de Aqueronte procurando forças inimigas a enfrentar. Entretanto, motins ou loucura logo derrota mesmo o mais forte líder militar, deixando a maior parte dos exércitos sem qualquer objetivo senão destruir os outros exércitos renegados. Às vezes exércitos de mortos-vivos ou construtos duram mais tempo, pois são capazes de cumprir irracionalmente suas ordens finais.

Exércitos que não ficam completamente loucos ainda podem perseguir um objetivo, como defender um reino, buscar provisões, derrubar um rei impostor, ou qualquer de uma centena de outras causas. Infelizmente, como essas causas eram importantes em planos muito longe de Aqueronte, mesmo os exércitos mais decididos logo perdem o foco e tornam-se renegados.

Achaierai, diabos, diabretes, fomorianos, rakshasas, dragões e yugolotes também residem em Aqueronte. Clãs de rakshasas governam diversos cubos escondidos por todo o plano, disfarçados por ilusões poderosas. Criaturas mecânicas de Mecânus mantêm algumas colônias secretas de mineração espalhadas pelas duas camadas inferiores de Aqueronte.

Finalmente, Aqueronte abriga enormes bandos de aves. Corvos, abutres, gaivotas, águias e andorinhas manobram pelos céus, saciadas com a carnificina dos diversos campos de batalha.

Suplicantes de Aqueronte

Desertores e suplicantes formam o grosso dos exércitos renegados de Aqueronte. Soldados que mataram outros por causas nas quais não acreditavam, e sentiram-se bem com isso,

podem tornar-se suplicantes de Aqueronte. Revolucionários particularmente raivosos e terroristas mortos no Plano Material também vêm para Aqueronte, muitas vezes como líderes dos exércitos errantes. Os comandantes renegados não podem descansar até finalmente serem mortos e sua essência se fundir com o próprio plano.

Comandantes renegados possuem as seguintes qualidades especiais:

Imunidades Adicionais: Eletricidade, sônica.

Resistência: Frio 20, fogo 20.

Outras Qualidades Especiais: Encorajar.

Encorajar (Ext): Todos os membros de um exército renegado num raio de 30 m do comandante suplicante recebem um bônus de moral de +2 em testes de resistência contra efeitos de feitiço e medo e um bônus de moral de +1 em jogadas de ataque e dano.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

O deslocamento no Campo de Batalha Infernal do Aqueronte é semelhante à movimentação no Plano Material. Caminhar entre as faces parece arriscado para os inexperientes, mas é relativamente fácil. Deslocar-se entre cubos requer algum tipo de habilidade de voo. Viajantes em Avalas e Tuldandin devem tomar cuidado com colisões entre os cubos, pois tudo o que entre dois cubos no momento do impacto é reduzido a nada. Cubos em rota de colisão são visíveis com um ou dois dias de antecedência, o que permite tempo suficiente para uma evacuação.

ASPECTOS DE AQERONTE

Os cubos que constituem cada uma das quatro camadas de Aqueronte são esburacados e marcados por rachaduras e amassados de suas muitas colisões e crateras de suas diversas batalhas. Graças à tendência leal do plano, os cubos sempre enferrujam ou se partem em linhas e ângulos retos. Alguns dos cubos só possuem algumas dezenas de metros de lado, enquanto outros são grandes o suficiente para abrigar cidades e reinos inteiros. Existem outras formas geométricas além de cubos, mas são raras (exceto em Tintíbulus, a terceira camada).

A visibilidade é normal em Aqueronte. O plano é iluminado por uma luz acinzentada que varia entre a luz da lua cheia e um dia escuro e nublado. A audição também é normal, embora o eco de cubos colidindo e os sons das batalhas estejam sempre ao fundo.

Avalas

A primeira camada de Aqueronte também é chamada as Planícies de Batalha, pois contém a maior parte dos cubos —

A GUERRA DOS ORCS E GOBLINS ENTRE OS CUBOS

Os reinos de Clangor e Nishrek já foram um único cubo, mas as divindades opostas de cada um conseguiram separar os dois reinos em cubos completamente independentes. Embora isolados, a inimizade entre os goblins de Clangor e

os orcs de Nishrek ainda é intensa. Embora as divindades rivais possam impedir que toda a superfície de um dos lados de um cubo seja esmagado por outro arremessado através do vácuo, isso não impede nenhum dos lados de tentar. Agora, a maioria das batalhas é travada quando um lado consegue pousar uma força invasora no cubo do oponente.

e fortalezas e exércitos suficientes para povoá-los. O som dos cubos à distância é indistinguível do som de um campo de batalha próximo. Os cubos variam entre o tamanho de uma cidade e de um continente. Os menores são os mais antigos, tendo sido reduzidos ao tamanho atual por eras de colisões.

Clangor: Clangor é um cubo completamente entalhado e escavado para abrigar um único e grande quartel para as nações dos goblins em sua guerra eterna. É também a morada da divindade goblin Maglubiyet.

As torres e muralhas de Clangor são dispostas com precisão mortal para infligir o máximo dano em qualquer força invasora. O ar é frio e seco, e a respiração é visível como vapor. As regiões que não são dedicadas aos quartéis possuem canis para os lobos da elite dos cavaleiros goblins. Como a maioria das forças de Clangor é constituída de suplicantes goblins e hobgoblins, não há necessidade de grandes armazéns de alimentos. Entretanto, existem alguns depósitos bem guardados disponíveis para os mortais, os lobos e as demais criaturas residentes em Clangor, trazidos de fora do plano a preços altos através de portais bem guardados.

Shetring: A fortaleza de Shetring confunde-se com o resto das estruturas metálicas do cubo. O grande Rio Lorfang atravessa a fortaleza, com cinco pontes reforçadas permitindo acesso aos dois lados. O rio brota de uma fonte, viaja algumas milhas e mergulha novamente no cubo. O próprio Maglubiyet vive no fundo da cachoeira abissal em uma caverna de aço magnificamente entalhada e extremamente úmida. Os goblins arremessam sacrifícios do topo da cachoeira antes de armar grandes ofensivas (geralmente contra Nishrek, lar do panteão dos orcs).

Nishrek: Este cubo metálico abriga o panteão orc, chefiado por Gruumsh, a divindade caolha dos orcs. A característica de tendência suavemente leal não se aplica a Nishrek. Assim como Clangor, Nishrek é bastante entalhada e escavada e abriga grandes legiões de tropas dos orcs.

Diferente de Clangor, os quartéis de Nishrek são dispostos caoticamente, e seus túneis são sinuosos. Enquanto Clangor lembra uma rede visto à distância, Nishrek tem ruas e trincheiras ondulantes, e borrões de fortalezas dispostas ao acaso.

Embora os orcs sob o comando de divindades menores dos orcs, como Bahgtru e Ilneval, contentem-se em marchar suas forças contra Clangor, Gruumsh persegue sua longa vingança contra um inimigo mais distante: Corellon Larethian. Eras atrás, Corellon Larethian extirpou o olho esquerdo de Gruumsh, um débito que o deus orc sempre procura compensar.

As cidades-fortaleza de Olho Podre, Mão Branca e Três Presa são governadas diretamente por Gruumsh. Ele tem uma residência em cada, alternando entre elas de forma aleatória. Bahgtru e Ilneval controlam outras cidades menos fortificadas, e a divindade orc oculta Luthic contenta-se em enviar suas pragas das profundezas do interior do cubo, onde se acredita que fica seu reino.



Bastião do Flagelo: O reino de Hextor, Bastião do Flagelo, encontra-se em um cubo especialmente grande onde sempre grassam batalhas. A fortaleza de Hextor é um edifício com várias paredes de ferro e pedra, repleto de torres de vigia e máquinas de guerra. A estrutura interna, o Grande Coliseu, é uma arena de quilômetros de extensão e vários andares de bronze batido e vidro. Aqui, legiões treinam constantemente as artes da guerra.

O próprio Hextor (ou seu avatar), em seu aspecto horrendo, com seis braços, perambula com frequência pelo Grande Coliseu, brandindo suas várias armas. A mera visão de seu símbolo de ódio e discórdia, seis flechas em leque apontando para baixo, leva seus adoradores a um frenesi de batalha enlouquecido.

Tuldánin

A segunda camada de Aqueronte assemelha-se muito à primeira. Entretanto, a população de Tuldánin é bem reduzida. Os cubos dessa camada são repletos de bolsões e cavidades. Poços superficiais levam a espaços labirínticos cheios dos destroços de todas as guerras que já foram travadas.

Partes quebradas de uma quantidade incomensurável de itens espalham-se por toda a parte. Vestígios de grandes navios, máquinas de cerco destruídas, armar gigantescas, car-



ruagens a vapor, objetos voadores de todas as descrições, e engenhocas com fontes de força e finalidades ainda mais obscuras podem ser encontradas no interior destes cubos. A maioria não serve para nada, tendo sido petrificada pela qualidade "preservadora" desta camada.

Recuperar armas intactas é uma tarefa para diversos times de catadores e oportunistas, pois muitas armas de qualidade e máquinas de guerra estão espalhadas pelo entulho de Tuldánin. Aqueles que procuram com paciência podem descobrir itens de poder fabuloso e mecanismos intrigantes, que podem utilizar ou pelo menos copiar. Mas exploradores sábios não permanecem por muito tempo em Tuldánin, pois as criaturas também podem ser petrificadas como os objetos.

Tintíbulus

Diferente das demais camadas de Aqueronte, tetraedros, pentaedros, octaedros, nonaedros, dodecaedros e outros sólidos pouco usuais superam o número de cubos hexaédricos em Tintíbulus. Os sólidos são constituídos de rocha vulcânica negra, revestida de uma camada de cinzas com uma profundidade de vários centímetros (e em alguns lugares vários metros ou mais). Quando ocorrem colisões, os sólidos geométricos rompem ao longo de suas linhas naturais, partindo-se em dois sólidos menores. Colisões constantes geram um estrondo reverberante contínuo através de toda a camada. Poucas criaturas vivem aqui, suplicantes ou não.

O constante reverberar de Tintíbulus inflige -4 de penalidade de circunstância em todos os testes de Ouvir.

RESISTINDO À PRESERVAÇÃO EM TULDANIN

A mesma qualidade preservadora que afeta os objetos em Tuldánin também afeta igualmente seres vivos, mortos-vivos e suplicantes. Qualquer objeto ou criatura tem uma chance de 1% a cada 30 dias passados em Tuldánin de petrificar-se espontaneamente. Criaturas afetadas podem anular o efeito obtendo sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18). Objetos ou criaturas petrificadas pelas qualidades naturais de Tuldánin não podem ser restaurados a seu estado anterior, exceto através de magias de alto nível como *desejo* ou *milagre*. Viajantes veteranos certificam-se de nunca permanecer mais de 29 dias em Tuldánin sem descansar em outro lugar.

Ocântus

A quarta camada de Aqueronte é escura, mas repleta de lascas afiadas como navalhas em alta velocidade. Algumas são pouco maiores que agulhas, enquanto outras possuem quilômetros de comprimento. As maiores possuem gravidade objetiva própria, como os cubos das camadas superiores, assim como uma atmosfera gélida, mas respirável. A constante chuva de lâminas torna Ocântus hostil a criaturas e objetos.

As lascas são compostas de gelo negro, congelado em camadas estreitas. Suas colisões fazem com que se rompam em pedaços progressivamente menores, e eventualmente em agulhas e poeira. Todas as lascas se originam da mesma fonte: o extremo negro de Ocântus, um lençol infinito de gelo mágico.

Ninguém sabe se o lençol de gelo é uma fronteira ou uma barreira entre Ocântus e alguma camada inferior ainda mais sinistra. Alguns dizem que o gelo é a fonte ou o destino do Rio Estige, e que cada memória roubada pelo rio ainda existe, congelada no gelo negro. Qualquer que seja a verdade, o lençol de gelo possui gravidade direcional objetiva, e é possível que seja apenas uma lasca de gelo tão grande que seja erroneamente considerada a fronteira de Ocântus.

Cabala Macabra: Wee Jas, a Deusa Bruxa da Morte e da Magia, tem seu reino em Ocântus. Construído sobre a superfície do lençol de gelo há um castelo delicado de arquitetura delicada, porém horripilante. Brilha com uma luz própria, pálida e fria, o único ponto iluminado nessa camada completamente escura. Examinando de perto, o visitante nota que as paredes externas translúcidas do elaborado castelo são deco-

SOBREVIVENDO A UMA TEMPESTADE DE LÂMINAS EM OCÂNTUS

Criaturas que não estejam protegidas por alguma estrutura artificial extremamente resistente (que mesmo assim eventualmente será destruída) ficam constantemente vulneráveis a lâminas cortando a escuridão como facas. Criaturas e objetos são sujeitos ao equivalente do ataque de uma espada larga (2d6 pontos de dano) a cada rodada com um bônus de +10 na jogada de ataque. A redução de dano não se aplica, mas a dureza, sim.

radas com esculturas de gelo retratando esqueletos de todas as raças do multiverso.

No interior de Cabala Macabra, Wee Jas testa conjuradores raptados de todos os planos, embora nenhum jamais passe seus exames. A penalidade por falhar é morrer pelas mãos da deusa, embora muitos de seus adoradores considerem isso uma grande honra.

Wee Jas passa muito tempo longe de seu castelo, caminhando pelo lençol de gelo e procurando mentalmente por memórias de magias perdidas e de morte. Em uma área de 400 m ao seu redor, as contínuas tempestades de lâminas de Ocântus são temporariamente suprimidas.

Encontros em Aqueronte

Utilize a Tabela 7-7: Encontros Infernais para encontros aleatórios em Aqueronte.

NIRVANA TECNOLÓGICO DE MECÂNUS

É o plano da ordem suprema.

É onde nascem os planos premeditados.

É a grande engrenagem do multiverso.

Mecânus é onde a ordem perfeitamente arregimentada reina suprema. Consiste em partes iguais de luz e trevas, e proporções idênticas de frio e calor. É tão previsível quanto o gotejar de uma clepsidra e tão óbvio quanto uma árvore em um campo aberto. Em Mecânus toda a ordem se reflete em um reino infinito de engrenagens, todas interligadas, todas girando em seu próprio ritmo. As engrenagens parecem realizar um cálculo tão complexo que nenhuma divindade conhece seu propósito, exceto que, de alguma forma, é uma função da ordem.

À primeira vista Mecânus parece o mais óbvio dos Planos Exteriores. Entretanto, sutilezas jazem sob a superfície. Todos os tipos de ordem podem ser encontrados no Paraíso Tecnológico de Mecânus, de simples aforismos a regras de decoro diabolicamente distorcidas. Mas em sua maior parte, Mecânus não contém paixões, ilusões ou dor. Quando toda a consciência é completamente absorvida pelo todo, segue-se a perfeição.

CARACTERÍSTICAS DE MECÂNUS

Mecânus possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Direcional Objetiva. A força da gravidade é idêntica ao Plano Material, mas sua direção orienta-se para a superfície de cada engrenagem. Caminhar entre engrenagens pode ser atordoante para novatos — e perigoso para os que caem entre engrenagens.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito. Cada engrenagem é finita, embora mesmo as menores sejam do tamanho de ilhas. O vácuo onde as engrenagens flutuam é infinito.
- **Morfologia:** Divina. Divindades menores podem alterar Mecânus apenas com um pensamento; criaturas comuns necessitam de magias e esforço físico para fazê-lo.

• **Sem Características de Elementos ou Energias.**

• **Tendência:** Leal [forte]. Personagens em Mecânus que não sejam Leais sofrem -2 de penalidade em todos os testes de Carisma, Sabedoria e Inteligência.

• **Magia:** Normal.

CONEXÕES DE MECÂNUS

Portais permanentes vindos de qualquer lugar geralmente se conectam com o centro de qualquer uma das engrenagens. Alguns portais conduzem a Planos Exteriores, Planos Interiores ou mesmo ao Plano Astral ou ao Plano Etéreo. Alguns portais levam até mesmo a outras engrenagens.

Portais em Mecânus aparecem como círculos verde-claros em forma de engrenagens, girando lentamente. O portal aparece com regularidade a cada revolução da engrenagem sobre a qual se localiza, embora alguns portais apareçam de acordo com a interação de diversas engrenagens (os quais nem sempre são aparentes). Ao aparecer, um portal geralmente permanece aberto por no mínimo 1 hora e possivelmente até por 24 horas.

HABITANTES DE MECÂNUS

Os habitantes de Mecânus residem nas engrenagens que giram pelo vácuo. As faces das engrenagens normalmente são desprovidas de vegetação e vida nativa, embora colonizadores de outros planos, incluindo o Plano Material, os Nove Infernos e Celéstia, transformam muitas faces em elaborados labirintos de arbustos, parques ou reservas naturais.

As criaturas mais comuns em Mecânus na verdade nem são criaturas — são construtos. Coletivamente são denominados inevitáveis, e existem para fazer cumprir as leis naturais do universo. Os três grupos de inevitáveis mais amplamente reconhecidos são kolyaruts (caçadores de fugitivos), maruts (inimigos dos que enganam a morte) e zelekuths (reguladores de contratos). Cada tipo de inevitável incansavelmente persegue e pune os que cometeram tais transgressões.

Formians expansionistas possuem colônias por toda Mecânus. Estes centauros formiculares procuram colonizar tudo o que vêem e incorporar todos os seres vivos em suas colônias como operários servindo a suas rainhas.

Outras criaturas tecnológicas, além dos inevitáveis, também residem em Mecânus, mas procuram manter-se o mais afastados possível das demais raças.

Suplicantes de Mecânus

Os suplicantes de Mecânus freqüentemente adotam versões estilizadas de seus corpos mortais. Apesar das diferenças exteriores, todos os suplicantes de Mecânus são semelhantes em sua honestidade aterradora e submersão da individualidade. São famosos por sua literalidade, e alguns não aceitam quaisquer instruções por medo de interpretar incorretamente a outra parte.

Suplicantes de Mecânus possuem as seguintes qualidades especiais:

Imunidades Adicionais: Fogo, frio.

Resistências: Nenhuma.

Outras Qualidades Especiais: Nenhuma.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

A movimentação no Nirvana Tecnológico de Mecânus é muito semelhante ao deslocamento no Plano Material. Caminhar entre engrenagens que giram parece amedrontador aos inexperientes, necessitando um teste de Equilíbrio (CD 10). Este é um teste relativamente fácil, mas falhar por 5 ou mais significa cair entre as engrenagens, o que inflige 20d6 pontos de dano por rodada. É necessário um teste de Escalar (CD 20) para emergir dos dentes das engrenagens.

Naturalmente, os viajantes podem se mover entre as engrenagens voando ou teletransportando-se pelo vácuo.

ASPECTOS DE MECÂNUS

Mecânus é um único plano infinito sem camadas definidas. O vácuo é repleto de engrenagens colossais interconectadas, como o mecanismo Interior de um relógio ornamental. Algumas se tocam em ângulos retos, e outras num mesmo plano. As engrenagens são compostas de pedra, terra e minérios metálicos, como se uma divindade as tivesse



esculpido da crosta do Plano Material.

Muitas delas possuem mais de 1.500 km de diâmetro, e giram tão lentamente que sua rotação é imperceptível. Mais ainda assim giram, como pode ser comprovado por engrenagens-ilhas muito menores que se conectam às maiores.

Essas engrenagens menores parecem girar a uma velocidade quase atordoante, embora os habitantes não sintam a força centrípeta em sua superfície. A gravidade direcional objetiva significa que os habitantes não serão arremessados das bordas de uma engrenagem a menos que estejam a menos de 3 m da borda.

A visibilidade é normal em Mecânus. O plano é iluminado por uma luz branca e envolvente que emana do próprio vácuo por 12 horas, e fica às escuras por 12 horas. A audição também é normal, embora os ruídos graves de uma engrenagem girando contra outra às vezes sejam audíveis próximo das bordas.

Engrenagens-Colônia dos Formian

Os formians constroem fabulosas cidades-colônia em ambos os lados das engrenagens que colonizam. Cada engrenagem-colônia é povoada por milhares de operários, guerreiros e sargentos, assim como várias dezenas de marechais. Entretanto, cada engrenagem possui apenas uma rainha, cujas ordens são a lei absoluta na engrenagem-colônia.

Outras rainhas governam outras engrenagens. Geralmente duas rainhas cooperam entre si, a menos que ambas desejem colonizar a mesma engrenagem, caso em que a lei formian exige guerra. Se uma rainha decide colonizar uma engrenagem, enviando um contingente guardando uma preciosa larva de rainha, ela não se abala se outras criaturas já residem ali. Afinal, para que servem os guerreiros, senão para preparar uma engrenagem para a colonização pelos formians? Por sorte, de uma grande quantidade de ovos, o nascimento das larvas especiais só acontece uma vez a cada cem ou mil anos. Se não fosse assim, os formians já deteriam um aparte muito maior de Mecânus.

O Centro: Viajantes que se deslocam através do vácuo de Mecânus na direção da qual se originam os formians percebem que as engrenagens-colônia tornam-se mais e mais frequentes até que não existam mais engrenagens livres — milhões delas, ou talvez mais, repletas de formians.

No coração do reino formian, rodeado por engrenagens colonizadas em todas as direções, jaz a engrenagem central onde reside a Rainha Mãe Ancestral. Marechais formians acreditam que a engrenagem da Rainha Mãe Ancestral, que possui um diâmetro de pelo menos 4.500 km, é a engrenagem central de toda Mecânus e movimenta todas as demais.

Seja verdade ou uma simples crença, o esplendor da cidade-colônia em ambas as faces é sublime. Diz-se que a própria Rainha Mãe Ancestral possui o poder de uma divindade intermediária, embora essa afirmação seja difícil de se comprovar. Trinta e três rainhas formians colossais de nível máximo cuidam da Rainha Mãe Ancestral o tempo todo, e mesmo suas acompanhantes parecem pequenas ao lado de todo o seu volume.

Inevitáveis são planejados, construídos e designados para fazer cumprir diversas leis. Desconhece-se quem criou os inevitáveis; eles mesmos se dizem ignorantes de suas próprias origens. Mas uma vez criados, os construtos logo aprenderam o segredo de se multiplicar.

Neumannus é uma dessas "fábricas", construída sobre uma engrenagem pequena. É um lugar desprovido de vida comum, embora esteja sempre lotado de inevitáveis. Altas chaminés recobrem as duas faces da engrenagem e constantemente arrotam nuvens negras dos fogos ardendo nas forjas e fornalhas.

No seu interior, há câmaras e mais câmaras repletas de moldes de cristal de variedade impressionante. Metal liquefeito é resfriado, moldado e temperado nestes moldes por construtos especiais. Peças acabadas são montadas e animadas em banhos arcanos de consistência oleosa. Após um breve período de ajustamento, o inevitável recém-construído é enviado para a Grande Roda em sua primeira missão.

As missões são magicamente codificadas nos construtos em runas brilhantes fornecida pelo Departamento dos Anciões (cada fábrica possui seu próprio departamento). Os anciões são várias centenas de inevitáveis especiais que passam seu tempo observando o cosmos, procurando por infrações da lei que devam ser reparadas. Às vezes os inevitáveis curvam-se a outras autoridades da ordem nos Planos Exteriores, cumprindo suas ordens por curtos períodos de tempo.

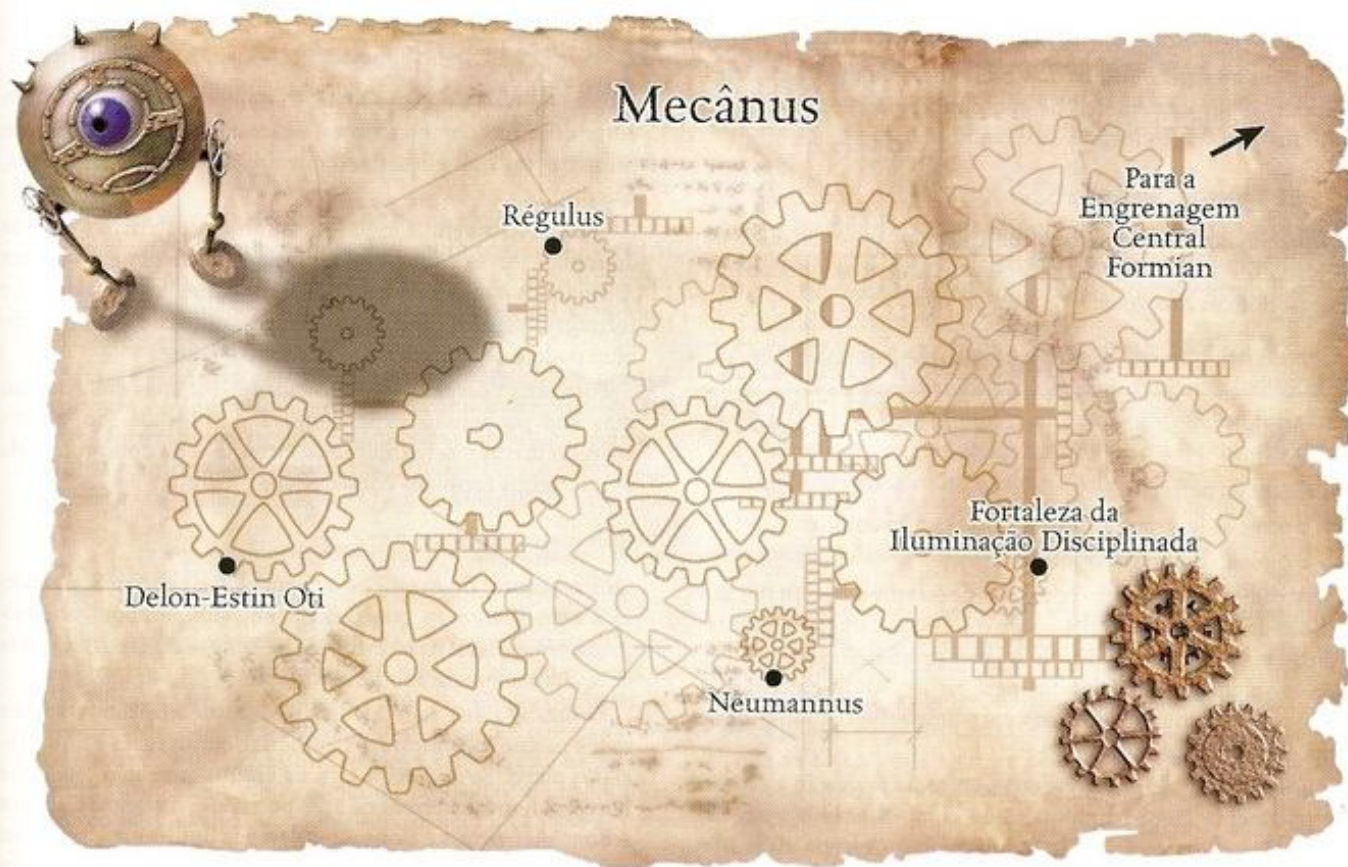
Criaturas mecânicas residem em um reino de Mecânos chamado Régulus, e aparentemente são perfeitamente adaptadas a ele. Esses seres alienígenas, chamados modrons, parecem e agem como construtos, mas respiram e comem como os extra-planares que são. Os modrons controlam sessenta e quatro engrenagens, e esse número nunca se modifica.

Na verdade, exteriormente os modrons possuem muitas características em comum com os inevitáveis, mas preocupam-se com sua própria sociedade organizada, e não em punir outras criaturas por infrações da lei. Os formians ainda não entraram em conflito com os modrons, mas esse conflito é provável devido à contínua expansão dos formians.

Outros Lugares de Mecânos

Se o vácuo de Mecânos é infinito, conseqüentemente as engrenagens são incontáveis. Os discos que compõem o plano são todos interligados, por isso não há nenhum lugar de Mecânos que não seja ligado a outro. Tecnicamente, não existe um local que um viajante não possa alcançar se tiver determinação e expectativa de vida suficiente. Apesar de sua conformidade à lei, Mecânos abriga inúmeros lugares interessantes.

Delon-Estin Oti: Esta cidade perfeitamente simétrica localiza-se em uma engrenagem muito grande, mas ocupa apenas uma pequena porção dela. Delon-Estin Oti possui vinte muralhas concêntricas, com um portão de cada lado. Fazendeiros cultivam frutas e vegetais e criam animais no lado de dentro dos portões. Vista de cima, a cidade assemelha-



se a uma teia de aranha, com estradas que se irradiam da praça central, um grande espaço aberto gramado com um anel de árvores exatamente em seu centro.

A cidade é pacífica e tranqüila, um local onde tudo é tão organizado e rotineiro que os cidadãos antecipam o curso do tempo e o fluxo das conversas, interrompendo os visitantes ignorantes do futuro.

Aqueles que procuram perfeita igualdade e liberdade das paixões inferiores (e superiores) residem aqui. A população é uma mescla de todas as raças conhecidas da Grande Roda, mas todos são iguais e não há governantes. Muitos suplicantes também residem em e ao redor de Delon-Estin Oti, felizes em trabalhar nos campos agrícolas.

A cidade tem a reputação de ser um local onde nascem videntes e para onde gravitam adivinhos, por isso são comuns visitantes que procuram descobrir seus destinos.

Fortaleza da Iluminação Disciplinada: Esta estrutura ocupa sua própria engrenagem, e suas torres e pináculos lançam-se ao vácuo de Mecânu. A fortaleza tem 3 km de diâmetro, e alguns dos pináculos atingem o dobro desta altura. Inevitáveis patrulham os parapeitos, fiscalizando o cumprimento da lei de "não invadir", mantendo os olhos abertos para infiltradores abissais ou colonizadores formians.

Um grupo de mortais do Plano Material denominado a Fraternidade da Ordem são os senhores da fortaleza. Os membros da Fraternidade da Ordem acreditam que se puderem desafiar todas as leis do universo, receberão o poder de divindades. Para isso construíram esta fortaleza no local da ordem suprema.

Uma horda de clérigos, funcionários, assistentes legais, tradutores, matemáticos, filósofos e burocratas trabalham na Fortaleza da Iluminação Disciplinada. A maioria pertence à Fraternidade da Ordem, embora às vezes permita-se acesso aos visitantes para estudar nas bibliotecas da fortaleza. Estas se estendem por centenas de aposentos e possuem tomos de direito de todos os lugares da Grande Roda.

Encontros em Mecânu

Utilize a Tabela 7-7: Encontros Infernais ou a Tabela 7-8: Encontros Celestiais (alterne entre elas) para encontros aleatórios em Mecânu.

REINOS PACÍFICOS DA ARCÁDIA

É a terra da perfeição.

É onde as leis são formuladas para o bem comum.

É o plano onde nasce a harmonia.

Arcádia floresce em pomares de árvores perfeitamente alinhadas, riachos perfeitamente retilíneos, campos organizados, e cidades construídas em formas geométricas agradáveis. As montanhas são intocadas pela erosão. Tudo em Arcádia visa o bem comum e uma existência impecável. Aqui, nada se opõe à harmonia.

Diz-se que tudo em Arcádia é o ápice da perfeição, nem tão estritamente compartimentalizado como Mecânu nem tão devotado à perfeição do indivíduo como Celéstia. Mas isso não é totalmente verdadeiro. De fato, os habitantes de Arcádia freqüentemente estão tão convencidos de sua própria retidão

que têm dificuldade em reconhecer suas próprias falhas. Isso provavelmente contribuiu para a perda da camada inferior de Arcádia, Menaus, que há milênios transmigrou espiritualmente para Mecânu, fundindo-se ao reino das engrenagens da ordem suprema.

St. Cuthbert da Maça, a divindade da justa retribuição, possui seu reino em Arcádia.

CARACTERÍSTICAS DE ARCÁDIA

Arcádia possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito. Cada camada de Arcádia estende-se por uma infinidade de paisagens ordenadas.
- **Morfologia:** Divina. Divindades menores podem alterar Arcádia com um aceno de mão, mas o plano possui a característica de morfologia alterável para outras criaturas.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.**
- **Tendência:** Leal [suave]. Personagens Caóticos em Arcádia sofrem -2 de penalidade em todos os testes de Carisma.
- **Magia:** Normal.

CONEXÕES DE ARCÁDIA

São poucos os portais para outros planos em Arcádia, mas são ASPECTOS permanentes, claramente identificados. Treliças em arco de hera, azevinho ou outras plantas igualmente viçosas e exuberantes marcam cada portal para outro plano. Portais também conectam locais distantes em Arcádia, assim como suas duas camadas. Os portais entre as camadas geralmente abrigam-se entre enormes colunas esculpidas com runas, com 12 a 15 m de alturas.

HABITANTES DE ARCÁDIA

Muitos mortais do Plano Material habitam Arcádia, vivendo entre criaturas como arcontes, aasimares, devas e as sempre presentes milícias einheriar (consulte Suplicantes de Arcádia, adiante).

Arcádia também é o lar de animais pacíficos: raposas douradas, lebres acobreadas e ovelhas de lã prateada, assim como todos os tipos de insetos sociais como vespas, abelhas e formigas. Versões gigantescas destes animais e insetos também podem ser encontrados por todo o plano.

Formians possuem algumas cidades-colônias em Arcádia, mas sua propensão expansionista é sufocada (ao menos aparentemente). A harmonia de Arcádia seria comprometida se guerreiros formians comessem a marchar.

Suplicantes de Arcádia

Os suplicantes de Arcádia são chamados einheriar. Seu aspecto é semelhante ao que tinham em vida, embora notavelmente mais saudáveis e robustos. Todos são fanaticamente devotados a assegurar o bem comum.

Utilizando sua habilidade de identificar a tendência de todos os que encontram, os einheriar encarregam-se de policiar o plano. Se apanham alguma criatura que não seja leal e boa, eles têm três cursos de ação possíveis: visitantes Caóticos e Bons ou neutros e Bons são tolerados desde que sigam a lei de Arcádia. Aqueles que são autenticamente neutros são convidados a encerrar seus negócios e partirem. Os que forem

maculados pelo mal sob qualquer aspecto são atacados imediatamente e sem remorsos.

Os einheriar possuem as seguintes qualidades especiais de suplicantes:

Imunidades Adicionais: Sônica, ácido.

Resistências: Frio 20, eletricidade 20.

Outras Qualidades Especiais: Detectar o caos, detectar o bem.

Detectar o Caos/Bem (Ext): Os einheriar podem detectar o caos ou detectar o bem livremente (como a magia conjurada por um clérigo de 5º nível).

ASPECTOS DE ARCÁDIA

Não existe nada que seja nativo das duas camadas de Arcádia e que não contribua para a perfeição e a paz. Os campos e florestas estão abarrotados de grãos e frutas, tudo crescendo sem a necessidade de cuidados ou medo de pragas. Mesmo as flores "selvagens" crescem naturalmente criando as combinações mais harmoniosas.

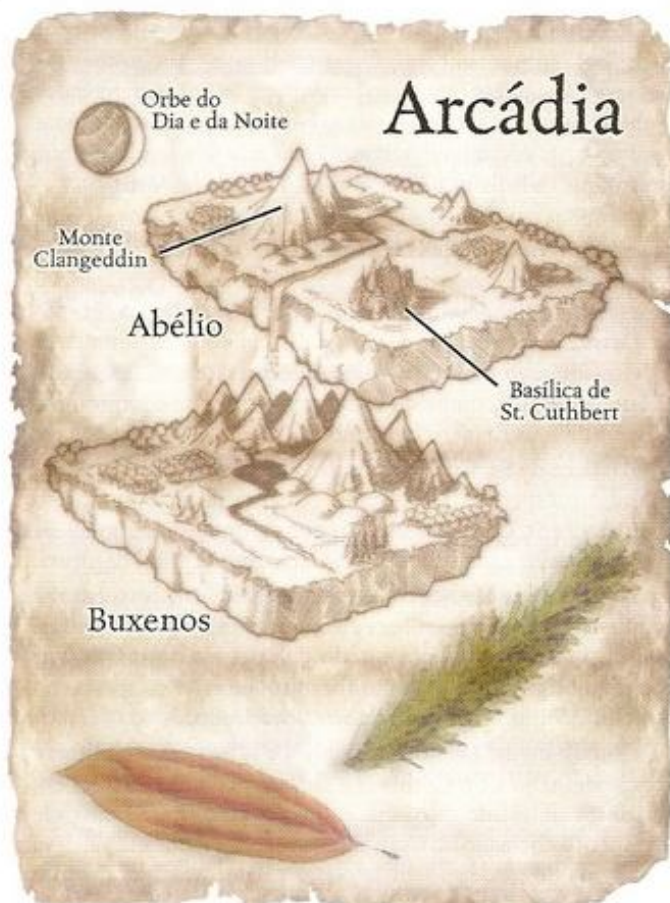
As árvores de Arcádia são espécimes fantásticos. Essas grandes plantas crescem tanto em florestas ordenadas quanto em pomares retilíneos. Sua madeira possui um brilho acobreado, dourado, prateado ou metálico. Suas folhas variam de verde escuro a vermelho fogo, mas jamais caem. É sempre época de frutas. Em ocasiões raras e maravilhosas, uma fruta subitamente manifesta propriedades mágicas ao ser colhida, reproduzindo os efeitos de uma poção determinada aleatoriamente (consulte o Capítulo 8 do *Livro do Mestre*). A fruta não é mágica até ser colhida.

A visibilidade em Arcádia é normal. A noite e o dia são determinados pela Orbe do Dia e da Noite no alto da montanha mais alta do plano. Metade do Orbe irradia luz, e a outra é escura. Ele gira a velocidade constante e inalterável, iluminando parte do plano infinito enquanto a outra metade permanece naturalmente escura. Não há crepúsculo ou aurora, apenas noite e dia.

Abélio

A primeira camada de Arcádia é plana em sua maior parte, embora haja colinas e montanhas perfeitamente dispostas. Pode-se encontrar florestas, lagos, campos e riachos. É uma camada de abundância, e tudo, até mesmo os animais comuns, são dedicados ao bem comum.

Mandíbula: Os formians são temidos, com justiça, por sua dedicação a colonizar todos os planos e todos os mundos. Mas não os formians de Arcádia, pelo menos como os marechais e rainhas formians são ansiosos em demonstrar aos paranóicos einheriar. Sua cidade-colônia chama-se Mandíbula.



Ao contrário de uma cidade-colônia comum, Mandíbula é aberta e, em sua maior parte, acima do chão. Do exterior, a cidade parece uma atraente combinação de edifícios de dois ou três andares, parques e torres. Os túneis escondidos sob a cidade raramente são vistos por criaturas que não sejam formians. No entanto, os visitantes são bem vindos aos mercados e estalagens.

A Rainha Mãe Kl'tk'thra (chamada Claridade pelos não-formians) governa Mandíbula de sua câmara real nas profundezas dos túneis. Claridade passa seus dias supervisionando os assuntos da colônia, procriando e protegendo o Lugar dos Ovos.

Monte Clangeddin: Uma montanha perfeitamente cônica, isolada de qualquer outra elevação, ergue-se pelo menos 9.000 m acima dos campos ao seu redor, com seu topo coberto por nuvens e tempestades. Este edifício foi construído pelo grande herói anão Clangeddin Barba de Prata.

OS REIS DA TEMPESTADE

Os Reis da Tempestade (na verdade três reis e uma rainha) são quatro seres que já foram mortais, mas assumiram os mantos de Chuva, Vento, Tempestade e Nuvem. Embora os Reis da Tempestade não sejam divindades, o poder que cada um comanda equivale ao de um semideus. Os Reis da Tempestade controlam o clima em Arcádia, e trabalham em conjunto de acordo com planos precisamente estabelecidos. Seu dever é

assegurar que todas as partes do plano recebam uma quantidade equilibrada de sol e chuva.

Os Reis da Tempestade vivem em cidadelas ao redor do Orbe do Dia e da Noite, igualmente distantes uma da outra, nos pontos cardeais. Cada cidadela ergue-se aos céus tão alto que as torres mais altas se perdem na névoa. O clima apropriado a cada Rei da Tempestade predomina ao redor de sua cidadela.

O interior da montanha é repleto de grandes salões, galerias, e estradas construídas pelos anões e pavimentadas com ladrilhos. Lanternas caras, forjas quentes e frias, e imensos salões de banquete fornecem luz e diversão aos visitantes dos subterrâneos. Os estrangeiros são bem-vindos, especialmente os que vêm encomendar armas especiais dos lendários ferreiros que trabalham nas áreas mais quentes das forjas.

Os anões que vivem no Monte Clangeddin, tanto mortais quanto suplicantes, passam metade de cada dia treinando, ensaiando e aperfeiçoando sua habilidade militar em honra a seu senhor, Clangeddin. Visitantes que necessitam de exércitos às vezes procuram o Monte Clangeddin para tentar a divindade com histórias de guerras justas. Às vezes, Clangeddin fica comovido com estas histórias e compromete alguns de seus homens pela causa.

Basílica de St. Cuthbert: Altas muralhas guarnecidas por paladinos especialmente escolhidos circundam o grandioso edifício de St. Cuthbert. No interior das muralhas ergue-se a própria basílica, cuja cúpula mais alta atinge 1,5 km de altura.

No centro da basílica fica a cadeira de St. Cuthbert, chamada Trono da Verdade, embora ele raramente a utilize. Um dossel curvo sustentado por quatro colunas em forma de serpentes abriga o trono. St. Cuthbert trouxe esses pilares como troféus de uma breve cruzada aos Nove Infernos.

Como a divindade do bom senso, da sabedoria e sentimentos semelhantes, St. Cuthbert é famoso por suas decisões em assuntos de estado, filosofia, e tudo o mais. Entretanto, ele também é chamado St. Cuthbert da Maça, e aonde ele vai, leva sua arma de madeira-bronze. Se as palavras não forem suficientes, a maça de St. Cuthbert sempre será.

Einheriar e clérigos, paladinos e outros de grande devoção residem na basílica com St. Cuthbert, embora ele envie muitos em missões em seu nome. Acomodações modestas são reservadas para suplicantes ocasionais que desejem conselhos do deus.

Buxenos

A segunda camada de Arcádia é muito parecida com a primeira, com vales agradáveis revestidos por gramíneas perfeitamente regulares, pomares naturais e lagos circulares. Entretanto, também se tornou uma área de concentração para as forças de Arcádia que lentamente se reúnem para o que se supõe seja uma investida ideológica contra Mecânus, numa tentativa de recuperar a camada perdida de Menausus. Como esta "liberação" realmente acontecerá é incerto.

Espalhados por esta camada ficam os campos de treinamento de uma seita de mortais particularmente militante chamada Harmônio. Embora busquem fazer o bem, os "campos de treinamento" prejudicam mais que ajudam — ou pelo menos essa é a opinião de diversas autoridades.

Nesses campos, o Harmônio doutrina mortais "emprestados" de tendência caótica nos ditames da lei e da harmonia, numa tentativa de modificar sua identidade espiritual para uma mais harmoniosa. Infelizmente, a taxa de sucesso é baixa. No cenário mais amplo, esses campos podem estar alterando a camada de Buxenos mais para a ordem que para o bem. Se esta mudança continuar, Arcádia eventualmente pode perder sua segunda camada para Mecânus, assim como já perdeu a terceira.

Menausus

A terceira camada de Arcádia na verdade não mais existe (e tem sido assim há milênios). Sua essência planar uniu-se à de Mecânus. Este cataclismo é atribuído à supercolonização por formians, com sua mentalidade inabalável e impiedosamente leal. Ninguém conseguiria adivinhar qual parte de Mecânus é na verdade Menausus, mas um bom palpite é que boa parte das engrenagens-colônias dos formians já foram cidades-colônias em Menausus.

Encontros em Arcádia

Utilize a Tabela 7-8: Encontros Celestiais para encontros aleatórios em Arcádia.

SETE PARAÍSO ESCALONADOS DE CELÉSTIA

É a terra do esplendor.

É onde o bem supremo é idealizado.

É a ordem e o bem, a compreensão e a misericórdia.

A montanha sagrada de Celéstia ergue-se de um mar infinito de água benta a alturas incompreensíveis. Aqui a justiça, a gentileza, a ordem, a graça celestial e a misericórdia são as regras. Aqui, olhos atentos vigiam as muralhas contra o mal em todas as suas formas. Aqui, tudo é belo.

Os Sete Paraísos Escalonados são a morada planar de almas mortais gentis e sensíveis a seus semelhantes. Mas é um paraíso que abissais dos planos inferiores conquistariam se pudessem. O Monte Celéstia é uma promessa de aperfeiçoamento e união suprema com os poderes da lei e da ordem para os dignos. Por isso suplicantes de todos os tipos ascendem as camadas, uma após a outra, até a Cidade Celestial, e dali para o Paraíso Luminoso.

Bahamut, senhor dos dragões Bons, reside em Celéstia, assim como Heironeus, o deus da coragem; Moradin, senhor dos anões; e Yondalla, deusa dos halflings.

CARACTERÍSTICAS DE CELÉSTIA

Celéstia possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito. Cada camada de Celéstia é infinita, embora cada uma seja apenas uma parte da grande montanha, e cada uma mais alta que a anterior.
- **Morfologia:** Divina. Celéstia pode ser alterada por entidades com o poder de ao menos uma divindade menor. É alterável da forma normal para criaturas mais comuns.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.**
- **Tendência:** Bom [suave] e Leal [suave]. Personagens Maus ou Caóticos em Celéstia sofrem -2 de penalidade em testes de Carisma. Personagens Caóticos e Maus sofrem -4 de penalidade em testes de Carisma.
- **Magia:** Normal.

CONEXÕES DE CELÉSTIA

A única forma de alcançar Celéstia é ingressando em sua primeira e mais baixa camada, Lúnia, também chamada Mar de

Prata. Visitantes sempre chegam à beira do oceano que circunda o Monte Celéstia. Pouquíssimos portais de outros planos levam a outro lugar de Celéstia a não ser ao Mar de Prata.

Uma sequência de portais conecta as sete camadas de Celéstia. Cada portal para uma nova camada situa-se no ponto mais alto da camada imediatamente anterior. Deslocar-se entre camadas é exatamente o mesmo que ascender o Monte Celéstia.

Mas o que torna a ascensão no Monte Celéstia mais que uma simples escalada é que cada nível possui diversas trilhas conduzindo à camada seguinte. Apenas aqueles que descobri-

ram alguma verdade sobre a ordem e o bem podem encontrar a trilha. Dessa forma, chegar ao topo envolve uma variedade de provas, durante as quais o suplicante lentamente purga-se de todos os ideais que não correspondam ao plano. Entretanto, existem rumores de atalho de natureza não-espiritual para o viajante que sabe onde procurar ou com quem falar.

HABITANTES DE CELÉSTIA

Celéstia é o lar de diversas criaturas boas, como aasimares, devas, planetários e solares. Além disso, diversos grupos de

BAHAMUT, O DRAGÃO DE PLATINA

➔ **Bahamut:** ND 25; Dragão (Colossal); 53d12+742 DV; 1.378 PV; Inic. +4; Desl. 18 m, voando 90 m perfeito, nadando 18 m; CA 54 (toque 2, surpresa 54); Corpo a corpo: mordida +66/+61/+61/+61 (dano: 4d8+21, dec. 19–20), 2 garras +66/+61/+61/+61 (dano: 4d6+10), 2 asas +66/+61/+61/+61 (dano: 2d8+10), golpe de cauda +66/+61/+61/+61 (dano: 4d6+10); Face/Alcance 3 m por 15 m/6 m; HE Sopros, presença aterradora, magias, habilidades similares a magia; QE Faro, redução de dano 25/+4, imunidades, *ver o invisível*, sentidos aguçados, *respirar na água*, RM 30; Tend. LB; TR Fort +43, Ref +29, Von +42; For 53, Des 10, Con 39, Int 35, Sab 36, Car 35.

Perícias e Talentos: Alquimia +40, Empatia com Animais +40, Blefar +65, Concentração +72, Diplomacia +65, Disfarces +34, Arte da Fuga +56, Obter Informação +65, Cura +41, Intimidar +65, Senso de Direção +41, Conhecimento (arcano) +34, Conhecimento (história) +34, Conhecimento (dragões) +37, Conhecimento (natureza) +34, Conhecimento (religião) +34, Conhecimento (planos) +34, Ouvir +71, Espionar +68, Procurar +65, Sentir Motivação +69, Identificar Magias +68, Observar +71, Sobrevivência +41; Prontidão, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Especialista, Investida Aérea, Pairar, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Acelerar Habilidade Similar a Magia (explosão solar), Arrebatador, Sobrevoar.

Sopros (Sob): Bahamut tem três sopros diferentes.

Frio: Um cone de frio de 24 m de comprimento que inflige 36d10 pontos de dano. Um teste de resistência de Reflexos (CD 50) reduz o dano pela metade.

Forma Gasosa: Uma névoa serpenteante que preenche um cone de 24 m de comprimento. Criaturas no interior desta área ficam atordoadas e transformam-se em forma gasosa por 32 rodadas. Um teste de resistência de Fortitude (CD 50) nega o efeito.

Desintegração: Um raio de luz azul que ocupa uma área de 1,5 m de altura, 1,5 m de largura, e 48 m de comprimento. As criaturas são obliteradas se falharem num teste de resistência de Fortitude (CD 50). O raio fura um buraco de 1,5 m por 1,5 m por 48 m em objetos que falhem seu teste de resistência e provoca 18d10 pontos de dano caso vençam.

Uma vez que Bahamut utilize seu sopro, precisa esperar 1d4 turnos até poder utilizá-lo novamente, não importa qual forma tenha sido utilizada.

Presença Aterradora (Ext): Bahamut pode perturbar seus inimigos com sua mera presença. O poder se ativa automaticamente sempre que Bahamut ataca, investe ou sobrevoa. Criaturas em um raio de 144 m são afetadas se possuírem 52 DV ou menos.

Uma criatura afetada pode resistir aos efeitos com um teste de resistência de Vontade (CD 48). Se obtiver sucesso, fica imune à presença aterradora de Bahamut por um dia. Criaturas com 4 Dados de Vida ou menos entram em pânico por 4d6 rodadas se falharem no teste de resistência. Criaturas com 5 Dados de Vida ou mais ficam abaladas por 4d6 rodadas se falharem no teste de resistência. Dragões Bons (e Tiamat, o Dragão Cromático) ignoram os efeitos da presença aterradora de Bahamut.

Magias: Bahamut é um feiticeiro de 20º nível e clérigo de 20º nível com acesso aos domínios do Bem e do Ar. (Bahamut também recebe os poderes associados a esses domínios.) Em sua forma natural, Bahamut pode conjurar suas magias com apenas uma palavra.

Habilidades Similares a Magia: Bahamut pode utilizar cada uma das seguintes habilidades similares a magia três vezes por dia, como um conjurador de 20º nível: *controlar a água*, *controlar o clima*, *controlar os ventos*, *criar alimentos*, *detectar pensamentos*, *queda suave*, *névoa*, *sexto sentido*, *missão*, *falar com animais* e *explosão solar*. Ele também pode utilizar *alterar forma* livremente como um feiticeiro de 20º nível. A CD dos testes de resistência contra essas habilidades similares a magia é 14 + nível da magia.

Imunidades (Ext): Bahamut é imune a efeitos de ácido, frio, eletricidade, fogo, veneno, sono e paralisia. Bahamut ignora os efeitos de magias e habilidades similares a magia de 5º nível ou menos, como se o conjurador falhasse em suplantar a resistência a magia de Bahamut.

Ver o Invisível (Ext): Bahamut possui a habilidade extraordinária de ver criaturas invisíveis. Isso funciona como a magia *ver o invisível* com alcance de 480 m. Este poder está sempre ativo.

Sentidos Aguçados (Ext): Bahamut vê quatro vezes melhor que um humano em condição de penumbra e duas vezes melhor sob iluminação normal. Ele também possui visão no escuro com alcance de 480 m.

Respirar na Água: Esta habilidade permite que Bahamut respire sob a água indefinidamente. Pode utilizar livremente seus sopros, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

Inventário: *Amuleto de proteção contra localização e detecção*, *bracadeiras da armadura* +8, *manto do deslocamento*, *cubo do portal*, *cubo de energia*, *gema da claridade*, *luva de armazenamento*, *buraco portátil*, *anel de proteção* +5, *anel de resistência* +5, *bastão de prontidão*, *bastão do cancelamento*, e *cajado do poder*. Os bônus concedidos por estes itens não estão contabilizados nos números acima.



nativos do Plano Material de tendência boa residem na encosta inferior, ao longo das praias do Mar de Prata.

Os habitantes primários de Célestia, os arcontes, são para esse plano o que os diabos são para os Nove Infernos: nativos do plano e fornecedores de seus ideais. Arcontes vêm em muitas formas; os mais comuns são os arcontes luminares, arcontes guardiões e arcontes mensageiros (consulte o *Livro dos Monstros*).

A maioria dos suplicantes de Célestia é de arcontes luminares. Eles são agraciados com mais poder e conhecimento que a maioria dos suplicantes de outros planos. O objetivo de cada suplicante é ascender através das camadas do Monte Célestia e evoluir para um tipo mais glorioso de arconte. Os demais arcontes tratam os arcontes luminares como crianças, perdendo seus erros e guiando-os pelas trilhas da virtude. Arcontes luminares surgem como bolas de luz flutuantes que brilham como tochas.

Suplicantes arcontes luminares possuem as seguintes qualidades especiais:

Imunidades Adicionais: Eletricidade, petrificação.

Resistências: Nenhuma.

Especial: 8 Dados de Vida, talento Iniciativa Aprimorada.

Outras Qualidades Especiais: Redução de Dano 20/+1; Raio de Luz; habilidades similares a magia, qualidades celestiais, sem obrigação planar.

Raio de Luz (Ext): Um arconte luminar pode atacar com dois raios de luz como ataques à distância +2 que infligem 1d6 pontos de dano cada um, a distância de 9 m.

Habilidades Similares a Magia: Livrementemente — ajuda, chama contínua, detectar o mal. Essas habilidades são como as magias conjuradas por um feiticeiro de 3º nível.

Qualidades Celestiais: Aura de ameaça (CD do teste de resistência 11), círculo mágico contra o mal, teletransporte, idiomas, bônus racial de +4 em testes de resistência contra venenos.

Sem Obrigação Planar (Ext): Ao contrário da maioria dos suplicantes, arcontes luminares podem deixar seu plano natal.

ASPECTOS DE CELÉSTIA

Das praias no início da primeira camada às alturas da sétima, trilhas percorrem os diversos picos, cadeias, gargantas e desfiladeiros do Monte Célestia. De alguma forma, cada aclave conduz à camada seguinte, que brilha como o sol na camada inferior. Cada fenda eventualmente conduz, atravessando cachoeiras arqueadas e riachos apressados, para o Mar de Prata. Mesmo de muitas camadas acima, pode-se ouvir ao longe o som reconfortante e cristalino de cada onda que quebra nas praias de Lúnia.

Lúnia

A primeira e mais baixa camada de Célestia também é chamada Paraíso de Prata. Portais vindos de outros planos conectam-se a Lúnia nos limites do Mar de Prata, um vasto oceano de água benta escura como vinho tinto. O Mar de Prata não é salgado e contém todas as espécies de vida aquática, de pequenos cardumes de peixes prateados aos leviatãs que se movem em suas profundezas.

O céu de Lúnia é escuro, mas repleto de estrelas prateadas suficientemente brilhantes para iluminar a costa do Mar de Prata onde ele se encontra com a base da montanha. A costa é pontilhada de cidadelas e fortificações de pedra branca polida de arquitetura e habitantes variados. Muitos são abertos ao comércio com elfos marinhos do Plano Material.

Castelo Mahlhevik: As maravilhas de Lúnia têm muito a oferecer, mesmo a um mago Caótico e mau disposto a aprender a trilha do bem. Invocando favores de diversos semideuses e revelando sua sinceridade a arcontes de posto elevado, o mago Mahlhevik construiu pacificamente seu castelo às margens do Mar de Prata. Embora ele esteja sinceramente tentando se regenerar, ele ainda tem um caminho longo a percorrer, e retém muitos instintos e idéias de seu antigo estilo de vida.

Mahlhevik recebe bem os visitantes e permite que viajantes de qualquer alinhamento se hospedem no Castelo Mahlhevik. Alguns de seus "velhos amigos", como Sytris, anteriormente chamado o Ladrão de Almas, e Japheth, outrora conhecido como Parasita, lhe fazem visitas ocasionais. Mas ingressar em Célestia com água benta do Mar de Prata até a cintura tende a ferir e amedrontar os amigos de Mahlhevik, por isso não vêm com frequência. Transações interessantes e histórias ainda mais interessantes podem ser encontrados no Castelo Mahlhevik, e viajantes que não desejem tratar diretamente com os arcontes consideram-no um bom lugar para ficar.

Mercúria

A segunda camada de Célestia também é chamada Paraíso de Ouro. É um lugar de atmosfera tênue e esperanças elevadas, onde uma luz dourada permeia tudo. Aqui, as encostas são suaves, os vales exuberantes, e os riachos velozes. Platôs e desfiladeiros proporcionam espaço para pequenas colônias de arcontes e outros seres Bons.

Em Mercúria, grandes túmulos e Mausoléus maravilhosos concedem o descanso eterno aos mais nobres guerreiros.



Aqui, os habitantes de Celéstia honram seus feitos durante o Dia da Recordação anual.

Palácio de Bahamut: Esta maravilha reluzente é construída inteiramente do tesouro de Bahamut, o Dragão de Platina, soberano dos dragões Bons e parâmetro de sabedoria, conhecimento, profecia e música. As janelas do palácio são jóias em caixilhos de ouro e prata, suas paredes são incrustadas de cobre e jade, e seus pisos são de mitral batido. No seu interior, sete grandes anciões servem Bahamut entre tesouros acumulados durante eras — e os ossos de milhares de ladrões frustrados.

O Palácio de Bahamut move-se entre as quatro primeiras camadas de Celéstia de acordo com a vontade de Bahamut, levado por um redemoinho. Para viajantes amigos do Dragão de Platina, o palácio oferece uma maneira alternativa de viajar através de Celéstia sem usar as trilhas.

Vênia

A terceira camada de Celéstia também é chamada Paraíso de Pérolas. As encostas de Vênia são antigas, erodidas e às vezes cobertas de neve. Os riachos correm mornos e límpidos, embora durante o verão frequentemente forme-se gelo nas margens. Campos em terraços e bosques cuidadosamente cultivados são visões comuns nas encostas.

O Lago de Vidro: Este lago montanhoso de água gelada fica aninhado em um vale em formato de cuia entre três picos, alimentado pelo degelo de uma geleira de gelo azul. Quando um fiel atira algo realmente importante e valioso no lago como oferenda, uma luz se ergue das profundezas inconcebíveis. Quando atinge a superfície, a luz toma a forma de uma profecia envolvendo o devoto — ou de um poderoso arconte para lidar com o intruso se a oferenda não foi sincera.

Campos Verdes: Aqui nunca se perdem as plantações, o clima é sempre ameno, e as colheitas abundantes são uma bênção. Este é o reino da divindade halfling Yondalla, e isso significa conforto. O reino é uma combinação de tocas, pequenos edifícios rústicos e campos infinitos. Nenhum grande predador vive nos Campos Verdes; toupeiras, coelhos e texugos são comuns.

Solânia

A quarta camada de Celéstia também é chamada Paraíso de Cristal. Um céu que cintila com o brilho de prata polida estende-se sobre as encostas tranquilas de Solânia. Névoas luminescentes e aromas revigorantes revestem os vales. Existem geleiras imponentes acima das encostas, que são ricas em minérios e minerais preciosos. Os picos de Solânia abrigam monastérios, catedrais e outros locais sagrados. Essas estruturas frequentemente são o destino de viajantes dos planos procurando respostas para perguntas sobre criação, trabalho e amor.

Erackinor: As encostas de Solânia abrigam os túneis profundos de uma vasta mansão dos anões, chamada Erackinor. A entrada não é permitida a ninguém além de anões e suplicantes anões. Aqueles que entram e voltam comentam em voz baixa sobre arte e trabalhos em pedra que superam em muito o que qualquer anão já viu no Plano Material.

Quando Moradin acende as Forjas de Almas abaixo dos alicerces do Monte Celéstia, todos os salões ecoam com o som dos foles. Clérigos anões dizem que Moradin utiliza as Forjas de Almas para temperar os espíritos de seu povo e suas armas. As forjas também podem ter outras finalidades.

Os arsenais de Erackinor não ficam atrás de nenhum outro, e os anões veteranos de combate e suplicantes que povoam os salões da mansão tornam-na quase impenetrável.

Mertion

A quinta camada de Celéstia também é chamada Paraíso de Platina. As encostas de Mertion são suaves, aplainando-se em grandes planícies dominadas por cidadelas e domos. As cidadelas de Mertion são campos de manobra para paladinos, celestiais e outras criaturas do bem e da ordem.

Empírea: Também chamada Cidade das Almas Forjadas, Empírea situa-se à margem de um lago montanhoso frio e límpido. As diversas fontes e águas curativas de Empírea podem restaurar membros atrofiados, fala perdida, loucura e a própria energia vital; os feridos só precisam encontrar a fonte apropriada. Empírea também é conhecida por seus curan-

deiros e hospitais, e muitos peregrinos procuram chegar a este local legendário de saúde perfeita.

Jovar

A sexta camada de Celéstia também é chamada de Paraíso Brilhante. As encostas são semeadas com grandes rubis e granadas cintilando com uma luz tão bela que tira o fôlego à primeira vista. Aqui, hostes de Arcontes perambulam pelos campos de jóias, perdidos na contemplação da glória de suas vidas anteriores.

Yetsira, a Cidade Celestial: A Cidade Celestial pode ser vista de qualquer lugar de Jovar, e de pontos especiais nas camadas inferiores. A cidade é um zigurate de sete níveis. Uma enorme escadaria em cada uma de suas quatro faces conecta os terraços. Cada degrau e cada pedra do zigurate são compostas de jóias valiosíssimas, e todas brilham com luz interior. Hostes de arcontes movem-se para cima e para baixo nas escadas, mas a estrutura é tão imensa que as escadarias jamais ficam lotadas.

No terraço mais baixo situa-se o Erário das Almas, um edifício de mármore negro com arcos graciosos e cúpulas orientais decoradas com ouro e prata. Aqui arcontes poderosos julgam as virtudes de arcontes subordinados, elevando os dignos a formas superiores.

O Arsenal Radiante no quarto terraço é um edifício longo e estreito, de telhado abobadado e enormes porões. Aqui são armazenadas armas mágicas e mundanas, para serem utilizadas quando necessário pelas hostes de arcontes. Diz-se que as armas mais importantes contêm a essência de arcontes poderosos. Residem em cofres revestidos de madrepérola selados por hieróglifos escritos pelas divindades.

A Ponte de al-Sihal no terraço superior, o sétimo, é um fecho de luz cegante. Ela é o portal para o Sétimo Paraíso, Crônias, e é guardado por uma solar chamada Xerona que recusa a entrada aos indignos.

Crônias

A sétima camada de Celéstia também é chamada Paraíso Iluminado. Crônias é um mistério, embora alguns digam que é o mistério. Os poucos que alcançam o Paraíso Iluminado jamais retornam, por isso não existem registros do verdadeiro aspecto de Crônias. Lendas afirmam que os que ali ingressam têm sua bondade inerente magnificada até que sua essência una-se à própria Celéstia. Ou, se abrigam o mal, suas almas são extintas e sua existência é permanentemente apagada do multiverso.

Encontros em Celéstia

Utilize a Tabela 7-8: Encontros Celestiais para encontros aleatórios em Celéstia.

PARAÍÇOS GÊMEOS DE BITOPIA

É o plano que se volta a si mesmo.

É o lar dos gnomo.

São dois lados da mesma moeda.

Bitopia é única entre os Planos Exteriores porque as superfícies de suas duas camadas são voltadas uma para a outra,

como a capa de um livro fechado. Olhando-se para cima de Dothion, a camada "superior" do plano, o viajante pode ver Shurrock, a outra camada. De forma semelhante, pode-se ver acima de Shurrock as cidades e fazendas de Dothion.

Cada camada de Bitopia é um mundo idealizado. Dothion é um ambiente cultivado, pastoril, ao passo que Shurrock é uma região selvagem e indomável. A filosofia do plano — conquistas pessoais unidas a interdependência social — permeia ambas as camadas.

A distância entre as duas camadas do plano é de cerca de 1,5 km, embora montanhas escarpadas ergam-se de ambos os lados e às vezes encontrem-se no meio do caminho. As viagens entre as camadas são comuns por voo ou escalando as montanhas.

CARACTERÍSTICAS DE BITOPIA

Bitopia possui as seguintes características:

- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito.
- **Gravidade:** Direcional Objetiva. "Para baixo" assume orientações opostas nas duas camadas do plano. A gravidade é normal até que se cruze a fronteira invisível das duas camadas, e então se inverte. Quem ultrapassa a fronteira cai em direção à outra camada.
- **Morfologia:** Divina. Divindades menores podem transformar as paisagens gêmeas de Bitopia, e para as demais criaturas o plano é tão alterável quanto os demais Planos Exteriores.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.**
- **Tendência:** Bom [suave]. Os personagens Maus sofrem -2 de penalidade em todos os testes de Carisma.
- **Magia:** Normal.

CONEXÕES DE BITOPIA

Bitopia faz fronteira com os Planos Exteriores de Elísio e Celéstia. Cavernas com inscrições em padrões brilhantes e repetitivos assinalam os portais naturais entre as divisas. Cavernas com padrões em círculos concêntricos levam a Celéstia, cavernas com linhas irradiantes conduzem ao Elísio e cavernas com padrões de teia de aranha transportam às Terras Exteriores.

Bitopia consiste em duas camadas voltadas uma à outra em lados opostos de um espaço aberto. A distância de 1,5 km entre Dothion e Shurrock estreita-se em regiões montanhosas, e há lugares onde as próprias montanhas atravessam a barreira. É possível escalar o topo de uma montanha em Shurrock e "cair" de lá em direção a Dothion. E em algumas regiões as montanhas de cada camada se encontram no meio do caminho, por isso alpinistas de uma camada só precisam se reorientar e descer a partir do ponto em que a gravidade se inverte.

Os personagens que ultrapassam a barreira escalando uma montanha devem fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 20) para evitar cair em resultado da desorientação. Se souberem exatamente onde ocorre a mudança de gravidade e puderem se preparar a tempo, não é necessário um teste de resistência. Os que estiverem voando ou levitando através da barreira podem experimentar uma leve confusão, mas não são afetados mais severamente.

Alguns portais conectam Shurrock e Dothion, mas ou foram bloqueados no lado de Dothion ou são guardados como forma de proteção contra as criaturas de Shurrock. A maior parte da comunicação entre os dois planos acontece na fronteira acima dos residentes.

HABITANTES DE BITOPIA

Bitopia é o lar de um grande número de celestiais, incluindo guardinais e arcontes, assim como planetários e solares, e ocasionalmente eladrins.

Muitas das criaturas de que vagam por Bitopia são versões celestiais de animais e bestas encontrados no Plano Material. Criaturas axiomáticas (consulte o Capítulo 9) são menos comuns, mas também podem ser encontradas. Em geral, as criaturas mais gentis vivem em Dothion, enquanto as criaturas e bestas mais selvagens vivem do outro lado da barreira, em Shurrock.

A divindade primária de Bitopia é Garl Glittergold, deus dos gnomos. Existe toda uma comunidade que o ajuda a administrar seu portfólio. Seu time de "assistentes capazes" inclui Baervan Errante Selvagem, administrador das florestas; Baravar Manto de Sombras, mestre das ilusões e trapaças; Flandal Pele de Aço, parâmetro dos ferreiros; Gaerdal Mão de Ferro, o general de campo dos gnomos; Nebelun, musa da invenção e da descoberta; Segojan Convocador da Terra, lavrador do solo; Callarduran Mãos-Leves, emissário dos gnomos das profundezas; e Urdlen, conhecido apenas como "o voraz".

A corte divina de Garl Glittergold reside em Bitopia, numa região de Dothion conhecida como as Colinas Douradas, embora Callarduran esteja sempre visitando os gnomos das profundezas no Plano Material, e Urdlen reivindique parte do 399º nível do Abismo como seu lar.

Como resultado da presença de Garl Glittergold nesse plano, a maioria dos suplicantes de Bitopia assume permanentemente a forma de gnomos, não importando sua raça na vida mortal. Aqueles cujas almas são atraídas para Bitopia apenas em virtude de sua tendência (bom com apenas um toque do eixo leal) podem se surpreender ao se descobrirem encarados como suplicantes gnomos.

Suplicantes gnomos de Bitopia possuem as seguintes qualidades especiais:

Imunidades Adicionais: Fogo, frio.

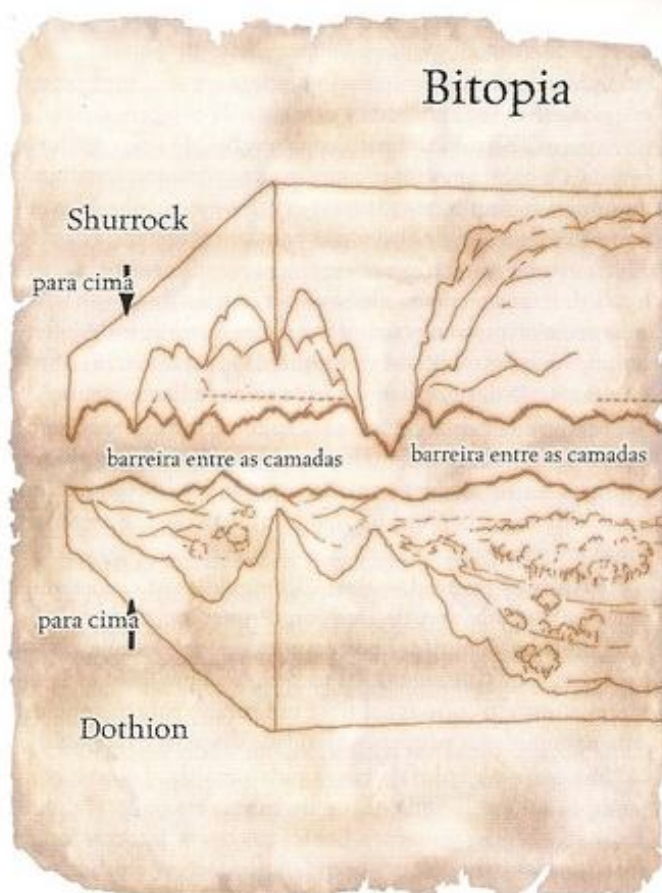
Resistências: Frio 20, eletricidade 20.

Outras Qualidades Especiais: Livrementemente — círculo mágico contra o mal (como a magia conjurada por um feiticeiro de 5º nível).

VARIAÇÃO: APENAS GNOMOS EM BITOPIA

Na cosmologia de D&D, Garl Glittergold é a divindade dos gnomos. Mas se você deseja criar todo um panteão de divindades dos gnomos que incorpore as virtudes (e alguns dos pecados) da raça dos gnomos, você pode usar os assistentes de Garl Glittergold como divindades menores e intermediárias.

Você terá que decidir quais domínios as demais divindades dos gnomos oferecem a seus clérigos, atribuir-lhes tendências e decidir quais são suas armas prediletas.



Estes suplicantes seguem em Bitopia costumes muito semelhantes aos que mantinham em vida: perseguir a ordem a passos lentos, satisfazer sua curiosidade e divertir-se com seu trabalho. Há um senso de humor distinto entre os suplicantes de Bitopia, uma natureza pacata que desaparece à medida que se passa aos planos mais severos da ordem. Por outro lado, eles mantêm um senso de comunidade que diminui ao se passar para o Elísio e outros planos mais Caóticos.

ASPECTOS DE BITOPIA

Bitopia é dividida em duas camadas, cada uma voltada para a outra. O Plano Astral alcança ambas as camadas, embora a mais povoada delas, Dothion, seja considerada a primeira. Em geral, extra-planares e suplicantes vivem em Dothion e vão a Shurrock em busca de aventuras e para explorações.

A visibilidade em Bitopia é exatamente como seria no Plano Material à mesma hora do dia. Ambas as camadas compartilham um ciclo de noites e dias, embora a luz provenha da fronteira entre elas. Ela se intensifica durante o dia até atingir o brilho do sol do meio-dia, e então diminui, até que a própria fronteira torne-se invisível e a noite caia.

Não há lua em Bitopia, e as estrelas são as fogueiras e luzes das cidades na camada diretamente acima. Como resultado, há poucas estrelas em Dothion, enquanto há várias na selvagem Shurrock.

Dothion

Dothion é o mais populoso dos dois planos e o lar dos gnomos. É um reino de atividade pastoral e dedicação pessoal. Suas colinas arredondadas agrupam-se em torno de espigões de rocha vulcânica que apontam em direção da camada-irmã

mais selvagem. A terra é uma combinação de fazendas abertas e bem povoadas, e bosques e florestas bem cuidados.

Dothion é um plano muito domesticado, e seus suplicantes criam ovelhas de lã prateada e carneiros de pelagem dourada. Os espaços abertos são imensas plantações de trigo, milho e cevada. Os habitantes represaram muitos córregos, canalizando-os para moinhos que trituram os grãos em farinha de excelente qualidade. Suas cidades não possuem muralhas, estradas pavimentadas conectam-nas em traçados retilíneos bem organizados. É uma terra de celeiros e cervejarias, de lã e de leite, e de pequenos estabelecimentos e forjas. A maioria das oficinas ao longo das estradas é de propriedade particular, e os proprietários não devem aliança a nada além do "bem comum".

O clima de Dothion tende a ser ameno, com estações regulares e benignas. Às vezes tempestades mais severas cruzam a fronteira entre as duas camadas, causando destruição. Em geral, essa camada é um paraíso ideal para os que preferem uma vida sossegada.

As Colinas Douradas: Garl Glittergold e sua corte dominam uma grande área de Dothion. É uma região de colinas arredondadas dominadas por grandes colinas pedregosas — uma para Garl Glittergold e uma para cada um de seus assistentes. O espaço entre as colinas é um paraíso para os gnomos, com comunidades pequenas, atividade discreta, e fazendas.

Uma torre ou cidadela coroa cada uma das colinas, contendo os salões de audiência e de banquetes onde as divindades recebem os visitantes. Em alguns casos, as torres foram abandonadas quando seus proprietários foram tomados pela sede de viagem e saíram em busca de novos tesouros, novas aventuras e novas idéias. Algumas das divindades dos gnomos deixam guardinais, planetários e solares como guardiões de suas colinas. Outras deixam armadilhas mais comuns para confundir os intrusos.

Garl Glittergold já minerou a maior parte da região sob as colinas para providenciar abrigos para os suplicantes gnomos e forjas para os ferreiros. No interior das minas existem vórtices para o Plano Elemental da Terra e para o Plano Elemental do Fogo, que os gnomos exploram e utilizam como fonte de energia. Como resultado, extra-planares e elementais desses dois planos podem ser encontrados mais facilmente próximo às Colinas Douradas do que em qualquer outro local.

Toda a vida vegetal desta região tem uma leve tonalidade dourada que empresta um brilho suave a toda a paisagem. Animais celestiais são comuns, com plumagem ou pelagem dourada.

Shurrock

Shurrock é a contraparte selvagem de Dothion. Onde Dothion é bem cuidada, Shurrock é selvagem. Onde Dothion é calma, Shurrock é agitada. É uma terra de terreno agreste e clima extremo, dividida entre invernos gélidos e cobertos de neve, e verões secos e escaldantes.

A terra de Shurrock é repleta de matérias-primas. Veios de ouro e jóias são encontrados a pouca distância da superfície, as florestas emaranhadas são ricas em madeira, e abundam todos os tipos de animais de caça. Pedreiras e moinhos são comuns, geralmente povoados por pequenas comunidades. Essas cidades geralmente são muradas e vigiadas, pois em Shurrock caminham as criaturas mais poderosas de Bitopia, como versões celestiais de animais e bestas mágicas.

Shurrock é uma terra de desafios contínuos. Para aqueles que procuram testar a si mesmos e a sua habilidade de sobrevivência, é um tipo de paraíso muito diferente de Dothion, sua pacífica irmã. Ocasionalmente feras selvagens escapam de Shurrock e alcançam Dothion, mas em geral os desafios desta camada permanecem nela.

Encontros em Bitopia

Utilize a Tabela 7-8: Encontros Celestiais para encontros aleatórios em Bitopia.

ABENÇOADOS CAMPOS DO ELISIO

É a fonte do Rio Oceano.

É um lugar de bondade suprema.

É uma terra tão agradável que talvez você nunca queira deixá-la.

O Elisio é o plano de tendência mais fortemente boa da Grande Roda, um local onde o bem é livre de preocupações com a ordem ou o caos. Neste plano, fazer o melhor pelos outros é mais valorizado que qualquer outro ideal.

A primeira camada do plano é um turbilhão de cores. Visitantes se maravilham com seus verdes prados pontilhados de flores em forma de estrelas, lagos de um azul tão profundo quanto a plumagem de um gaio, e nuvens prateadas flutuando contra um céu perfeito. O próprio plano parece vibrar com seu significado próprio de vida e intensidade. Normalmente é um lugar pacífico, e a tranquilidade parece infiltrar-se nos ossos e na alma dos que ingressam ali.

O Elisio consiste de quatro camadas unidas pela miríade de leitos do Rio Oceânus. A primeira camada é a mais semelhante ao Plano Material, com os pinheiros aromáticos e árvores floridas ao longo das margens do rio dando lugar a campinas abertas e prados ondulantes. A segunda camada é mais agreste e montanhosa, e cachoeiras e corredeiras são comuns pelos canais do rio. A terceira camada é um grande pântano inundado de vida. A camada mais profunda é o próprio mar e a nascente do grande rio, pontuadas com ilhas onde heróis veteranos do bem descansam pela eternidade. O tamanho do Rio Oceânus varia de uma rede de pequenos canais a um imponente fluxo que ultrapassa as próprias margens, inundando as áreas próximas. Ao longo do rio encontram-se ilhas, bancos de cascalho e escarpas rochosas, que frequentemente são o lar de suplicantes e residentes mais poderosos.

CARACTERÍSTICAS DO ELÍSIO

Elisio tem as seguintes características.

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito.
- **Morfologia:** Divina. O Elisio é facilmente alterado por divindades. Outras criaturas descobrem que magias e esforço físico funcionam normalmente.
- **Sem Características de Elementos.** Pequeno Predomínio Positivo.
- **Tendência:** Bom [suave].
- **Enredamento.** Esta é uma característica especial exclusiva do Elisio, embora Hades tenha uma característica similar

de enredamento. Qualquer um que não seja um extra-planar no Elísio experimenta alegria e satisfação crescentes enquanto permanecerem ali. As cores tornam-se mais brilhantes e vividas que no Plano Material, os sons mais melódicos e suaves, e a natureza dos demais mais agradável e compreensiva. Ao final de uma semana no Elísio, todos exceto extra-planares devem fazer um teste de resistência de Vontade (dificuldade 10 + número de semanas consecutivas no Elísio). Um fracasso indica que o indivíduo caiu completamente sob controle do plano, tornando-se um suplicante do Elísio.

Viajantes enredados pela tranquilidade e pelo bem inerentes ao Elísio não conseguem deixar o plano por vontade própria e não sentem nenhum desejo de fazê-lo. Memórias de qualquer vida pregressa desaparecem completamente, e são necessárias as magias *desejo* ou *milagre* para restaurar estes personagens ao normal.

- **Magia:** Normal.

CONEXÕES DO ELÍSIO

Elísio é vizinho dos Planos Exteriores de Bitopia e das Terras Selvagens. Existem portais naturais entre esses locais, e as fronteiras móveis entre o Elísio e seus vizinhos significam que os viajantes podem passar a outro plano de tendência boa sem que o percebam. Portais do Elísio para outros planos geralmente tomam a forma de cavernas.

O Elísio possui quatro camadas, cada uma com um tipo de terreno radicalmente diferente. Os habitantes movem-se entre as camadas através de um portal, ou seguindo o rio Oceânus — provavelmente o método mais simples.

O Rio Oceânus origina-se na camada mais profunda do Elísio e flui através de todas as quatro camadas, desaguardando da primeira camada, Amória, nas Terras Selvagens. Há corredeiras na fronteira onde o rio atravessa a fronteira entre as camadas, mas nenhuma grande catarata ou outros perigos. A maior parte da atividade do Elísio se dá ao longo das margens do grande rio.

HABITANTES DO ELÍSIO

Todos os tipos de extra-planares Bons podem ser encontrados no Elísio, incluindo os de disposição leal ou caótica e mesmo nativos de Planos Elementais como djinn. Embora todos os tipos de celestiais possam ser encontrados aqui, o tipo dominante é o guardinal, que inclui os guardinais avorais alados e os poderosos guardinais leonais.

O Plano também é lotado de criaturas celestiais e meio-celestiais. Criaturas celestiais possuem pele dourada e olhos prateados, e parecem brilhar com poder e nobreza. Ao contrário das criaturas das Terras Selvagens, as criaturas celestiais possuem o mesmo valor de Inteligência de suas contrapartes no Plano Material, embora pareçam mais compassivas e compreensivas.

O Elísio também é o lar de divindades devotadas à causa do bem. A mais poderosa dessas divindades é Pelor, a divindade do sol, que governa de uma fortaleza revestida de ouro na quarta camada do Elísio.

Suplicantes do Elísio

Os suplicantes do Elísio ou veneram uma divindade em particular daquele plano, ou são apenas almas que gravitaram

naturalmente para o plano da bondade e da paz supremas. Os suplicantes surgem como eram em vida (a bondade não se importa com a aparência externa), mas a maioria adquire um comportamento mais nobre e calmo como suplicantes.

Os suplicantes do Elísio só pegam em armas quando ações malignas maculam o plano, mas então se mostram mais perigosos que a maioria dos demais suplicantes. Ao contrário destes, os residentes no Elísio retêm algum conhecimento de seu passado, o que geralmente se manifesta como uma nostalgia melancólica. Às vezes suas memórias são mais práticas: suplicantes que possuíam níveis do personagem antes de morrerem retêm até quatro desses níveis (personagens multiclasse podem escolher entre todas as classes que possuíam em vida).

Suplicantes do Elísio possuem as seguintes qualidades especiais:

Imunidades Adicionais: Eletricidade, frio.

Resistências: Frio 20, fogo 20.

Outras Qualidades Especiais: Retêm até quatro níveis do personagem adquiridos antes de se tornarem suplicantes.

Viajantes dos planos são comuns às margens do Rio Oceânus, e mercadores negociam suas mercadorias em ambos os sentidos do rio, entre cidades habitadas por suplicantes e meio-celestiais.

Criaturas más e meio-celestiais tendem a ficar perdidas ao longo das margens, incapazes de lidar com a bondade que infunde o ambiente. Isso faz desses intrusos alvos primordiais para as sentinelas avorais. Se estes encontram inimigos malignos determinados, apelam à ajuda dos majestosos leonais; no Elísio criaturas malignas são exterminadas. Visitantes moralmente neutros são quase sempre interrogados em minúcias pelos avorais, que determinam suas intenções e então ou os auxiliam ou expulsam. Tanto o auxílio quanto a expulsão são acompanhados por um discurso gentil (porém longo).

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

O Grande Rio Oceânus e seus canais secundários dominam a maior parte do plano, por isso o tráfego de barcos é comum. A corrente do Oceânus normalmente tem 4,5 km por hora e flui da camada mais profunda, Talásia, através de Belierin e Erônia até chegar em Amória.

Animais celestiais puxam balsas e barcas rio acima, e todos os tipos de navios mundanos e fantásticos cruzam suas águas mais profundas. Em alguns lugares, o Oceânus alarga-se um grande lago calmo ou uma charneca, sem qualquer corrente perceptível. Em outros, o rio divide-se e serpenteia por corredeiras entre rochedos pontiagudos, particularmente na montanhosa segunda camada.

Combates no Elísio

O Elísio não apresenta qualquer benefício ou penalidade inerente aos combates. Há muito pouca tolerância para o mal, e a maioria dos celestiais nativos têm a habilidade de destruir o mal. As lutas tendem a durar mais tempo e serem fatais com menor frequência devido à energia positiva que permeia todo o plano.

ASPECTOS DO ELÍSIO

A camada superior do Elísio é Amória, que se assemelha mais ao Plano Material que as demais. Subindo contra a corrente do Oceânus, a terra torna-se mais agreste e montanhosa até que

o viajante chega às quedas de Erônia, a segunda camada. Aqui, vales escarpados margeiam o rio, que arremete por passagens estreitas.

Eventualmente as montanhas diminuem e o rio espalha-se num grande charco abarrotado de insetos e répteis. Isto é Belierin. Finalmente, o pântano se aprofunda e o viajante chega à quarta camada do plano, Talásia, a nascente do Oceânus entre as Ilhas dos Abençoados.

Embora o Oceânus atravesse todas as camadas do plano, não é uma viagem em linha reta. O rio se divide em uma miríade de canais, reagrupa-se, e divide-se novamente. Ocasionalmente um braço do rio faz uma curva e reingressa na camada de onde veio.

A visibilidade no Elísio é idêntica à do Plano Material à mesma hora do dia. O Elísio compartilha o ciclo de dias e noites do Plano Material e possui um clima similar (embora mais ameno). Os dias são quentes e calmos, e as noites são frescas e agradáveis.

As noites também são repletas de luzes. Não apenas um rio de estrelas imita o Rio Oceânus nos céus, mas vaga-lumes dançam entre as árvores e os campos, e águas-vivas luminosas dançam sob a superfície do Oceânus.

Amória

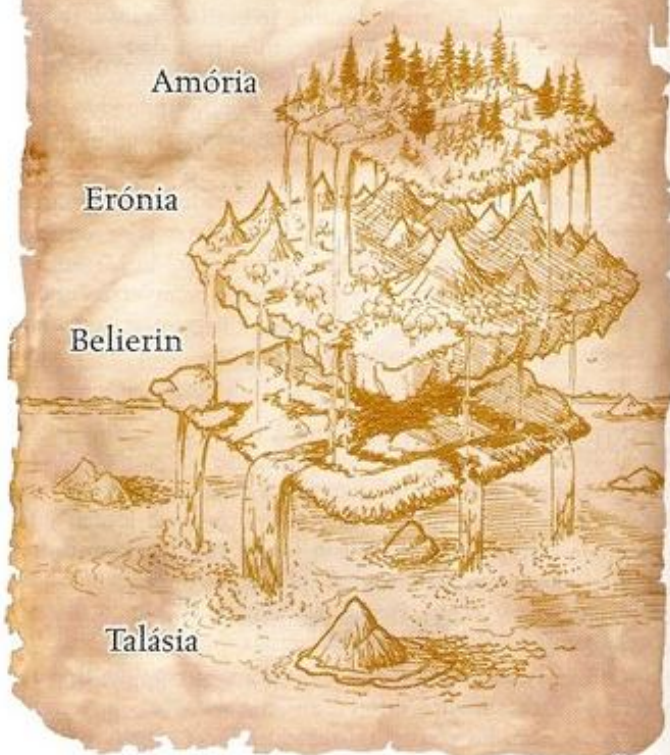
Amória é a camada superior do Elísio e um dos locais mais hospitaleiros dos Planos Exteriores — se você ignorar a tendência do plano de converter visitantes que permanecem muito tempo em suplicantes de tempo integral. Cidades pequenas espalham-se pelas margens do Rio Oceânus, e ilhas de colinas ondulantes erguem-se de seu próprio leito. Viagens por barco são comuns, e a maioria da população do Elísio vive nesta camada.

Amória é um lugar relativamente pacífico, mas também é um lugar onde existem amplas oportunidades para ajudar os outros e demonstrações de bondade. Ainda há infortúnios no Elísio, mas eles parecem existir apenas para demonstrar o poder coletivo da bondade. As calamidades que ocorrem aqui, como um incêndio em uma vila ou o naufrágio de um barco, identificam e testam os que pertencem a outros planos. Os viajantes são assediados por pequenas missões e tarefas em Amória, mas se as completam, encontram aliados poderosos.

Amória possui estações, mas elas são tão tímidas que os visitantes do Plano Material mal podem notá-las. Não é nem quente demais no Verão nem frio demais no Inverno, e raramente chove sem que um arco-íris apareça logo em seguida. Os guardinais repreendem severamente druidas gigantes da tempestade e outras criaturas que podem controlar o clima por causarem tempestades inesperadas, mesmo se tiverem um bom motivo para fazê-lo.

Os líderes dos guardinais também vivem em Amória. Esses guardinais supremos são tão poderosos quanto os arquidukes dos Nove Infernos ou os príncipes demônios do Abismo. O primeiro entre eles é o Príncipe Talisid, o mais sábio e poderoso dos leonais. Seus principais sequazes são conhecidos como os Cinco Companheiros: Duque Lucan, o lupino; Duquesa Callisto, a ursina; Duque Windheir, o alado; Lorde Hwyn, o equino; e Lorde Rhanok, o galhudo. Juntos eles organizam os guardinais, enviando-os em missões contra o mal e até mesmo atacando os Planos Inferiores para recuperar os prisioneiros das forças malignas.

Elísio



Erônia

Erônia é uma terra ascendente de colinas escarpadas, montanhas pontiagudas e vales de granito branco, que desviam constantemente o curso do rio. Contrafortes acidentados circundam a base dessas montanhas, assim como penhascos, platôs e mesas. Comunidades tendem a se congregar nos platôs ou em cidades pequenas alojadas entre as montanhas e o Rio Oceânus.

O clima é feroz em Erônia; grandes tempestades de vento e nevascas acompanhadas por relâmpagos são comuns. Os verões são mais quentes e os invernos mais frios que no Plano Material. Erônia destina-se às almas boas que ainda querem desafios em sua existência póstuma.

Quem vive aqui sujeita-se aos caprichos das montanhas. Partes das grandes colinas frequentemente deslizam para o rio, bloqueando-o em alguns locais e forçando-o a adotar novos cursos em outros. Erônia é um local de paz agreste, suas montanhas perdendo-se em nuvem luminosas e desafiando qualquer alpinista. Os ventos sopram com força, e mesmo os guardinais avorais alados têm dificuldade em voar. Todas as criaturas com deslocamento de voo têm sua capacidade reduzida em um nível (perfeito para bom, bom para médio, médio para ruim, ruim para desajeitado). Criaturas com voo desajeitado permanecem na mesma categoria.

Belierin

Belierin é uma terra de pântanos enevoados, muito diferente do que se poderia esperar de um plano de bondade suprema. Aqui o rio não passa de um emaranhado de incontáveis canais

de água parada, com bancos de areia sob a superfície e vegetação emaranhada de mangue.

Ainda assim, a natureza positiva do Elísio revela-se nesse lugar desolado. A própria névoa parece difundir a luz, fazendo com que cada tocha ou lanterna fique rodeada por um halo luminoso.

As poucas comunidades existentes em Belierin erguem-se sobre proeminências rochosas que sobressaem das águas do pântano. Essas cidades pequenas geralmente desenvolvem-se em torno de um farol-catedral cujo fecho de luz perfura a névoa luminosa, permitindo que os viajantes alcancem a segurança do porto.

Belierin é a prisão de uma ou mais criaturas mortais. Lendas dizem que seu prisioneiro é um monstro nos moldes do tarrasque ou outro monstro lendário. Outras dizem que é um poderoso arquiduque dos planos inferiores, um príncipe elemental deposto, ou mesmo uma divindade ferida. O fato indisputável é que às vezes criaturas malignas são apanhadas espereitando pelo lugar, e os guardiniais nativos estão sempre rechaçando ataques contra esta camada.

A verdadeira natureza do prisioneiro de Belierin depende de sua cosmologia e de sua campanha. A camada de fato é uma prisão perigosa e uma região arriscada para se atravessar.

Talásia

Esta camada é a nascente do Rio Oceânus, o início do grande rio que flui através das camadas do Elísio, penetra nas florestas ensolaradas das Terras Selvagens e mergulha em Arbórea. Talásia é repleta de ilhas e pequenas comunidades.

Essas ilhas são chamadas por diversos nomes, entre eles as Ilhas dos Mortos Sagrados, as Ilhas dos Abençoados, as Colinas de Avalon, as Ilhas Além do Mundo, e as Ilhas Heróicas. Ali habitam os melhores entre os suplicantes de tendência boa, retendo algum conhecimento e talvez algum poder de suas vidas pregressas. Aqui reis-heróis aguardam o momento em que suas nações necessitarão deles uma vez mais, e autoridades eclesiásticas pesquisam grandes mistérios em enormes bibliotecas.

Normalmente esses suplicantes realizaram a jornada a Talásia ainda vivos, mas aproximando-se da morte, seja pela idade avançada ou pelos ferimentos recebidos em batalhas nobres. O Elísio então os converteu lentamente em suplicantes poderosos, e eles quase nem sentiram a dor da morte. Em Talásia eles conservam seus poderes e memórias, mas ficam em paz consigo mesmos e com os demais, a recompensa suprema do bem.

A finalidade de Talásia pode ser proporcionar uma recompensa boa e justa. Também pode ser produzir recrutas para tornarem-se guardiniais, criar carcereiros para o quer que esteja preso em Belierin, ou reunir um exército do bem para uma eventual batalha final contra as forças do mal.

A Fortaleza do Sol: Anteriormente conhecida como a Bênção da Luz, essa fortaleza é o domínio da divindade Pelor, também conhecida como o Pai Sol e O Radiante. Essa deidade maior é o mestre do sol, da luz, da força e da cura. Seu reino, que já foi uma grande mansão rodeada de pomares, videiras e campos cultivados por quilômetros, agora é uma cidadela revestida de ouro que forma um farol no topo de Krigala, a maior ilha de Talásia.

A Fortaleza do Sol domina a paisagem num raio de 150 km e é claramente visível das margens do Oceânus. Brilha como um farol dia e noite, fornecendo luz do dia contínua a uma faixa de 150 km. As criaturas são afetadas como se estivessem sob plena luz do dia em todo o reino de Pelor, não importa onde se escondam.

Pelor senta-se em uma grande câmara de audiência no pináculo mais alto, onde confabula com guardiniais, planetários e solares, enviando-os para combater as forças do mal.

Como Pelor é uma das divindades mais poderosas da Grande Roda, ele tem mais controle sobre a natureza morfológica do Elísio. Onde quer que sua luz dourada alcance, aplica-se a característica de gravidade leve. Nessa mesma área, a característica de magia ativada maximiza (como o talento Maximizar Magia) todas as magias do domínio do Sol e com o descritor luz. A característica de magia restrita afeta todas as ilusões das subescolas idéia, padrão ou sensação. Pelor tem o poder de fazer alterações adicionais na característica de magia se assim desejar.

Encontros no Elísio

Utilize a Tabela 7-8: Encontros Celestiais e a Tabela 7-9: Encontros Beatíficos (alterne entre ambas) para encontros aleatórios no Elísio.

FLORESTA DAS TERRAS SELVAGENS

É um domínio de selvageria natural e abundância.

É a floresta eterna.

É para onde vão os mais leais companheiros animais ao morrer.

A Floresta das Terras Selvagens é um plano de natureza irrefreada. É constituído de florestas variando desde mangues envoltos em musgo a coníferas cobertas de neve e a acres de sequóias tão cerradas que a luz é incapaz de penetrar suas copas. Carvalhos, bétulas, abetos, pinheiros e bordos são comuns, e os exploradores que chegam às regiões mais distantes encontram grandes florestas de cogumelos e fungos gigantes. Também existem grandes áreas áridas, embora não sejam desertos vazios. Cactos, aloés e outras plantas desérticas proliferam nas regiões mais secas das Terras Selvagens.

O ar das Terras Selvagens é ideal para tudo o que cresce. É úmido e quente nas regiões pantanosas, calmo e fresco sob as sequóias, ventilado e claro nas praias, e árido e quente nas terras mais abertas.

As Terras Selvagens consistem em três camadas, cada uma congelada em determinada hora do dia. A camada superior é um lugar de eterna luz do dia, a segunda camada um domínio de crepúsculo eterno, e a terceira uma terra noturna iluminada apenas por uma pálida lua.

O aspecto mais importante das Terras Selvagens é como elas favorecem todos os tipos de animais. Como Arcádia, é um plano povoado por inúmeros animais, bestas e bestas mágicas. São poucas as cidades, povoados e cidadelas tradicionais, e distantes uns dos outros. Aqueles que residem aqui procuram viver com as árvores, e não contra elas.

CARACTERÍSTICAS DAS TERRAS SELVAGENS

As Terras Selvagens possuem as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito. A parte das Terras Selvagens conhecida pela maioria dos visitantes é relativamente pequena, mas podem existir vastos reinos além dela, e divindades ainda não descobertas.
- **Morfologia:** Divina. As divindades podem moldar as características do plano com apenas um pensamento, mas criaturas mortais devem usar magias ou esforço físico para afetá-lo.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.**
- **Tendência:** Bom [suave]. Personagens Maus sofrem -2 de penalidade em todos os testes de Carisma.
- **Magia:** Normal.

CONEXÕES DAS TERRAS SELVAGENS

As fronteiras das Terras Selvagens são os planos vizinhos de Arborea e do Elisio. Portais naturais entre esses locais são comuns, e fronteiras móveis podem seqüestrar viajantes de um plano a outro. Geralmente os portais naturais tomam a forma de árvores ocas. Entrar no interior apodrecido do tronco de um carvalho destruído por um raio conduz o viajante a Arborea, e esgueirar-se pela cavidade de uma sequóia derubada leva ao Elisio.

Os portais entre as camadas são insubstanciais e erráticos, e muitos tendem a ser de mão única. Passando entre duas árvores ou abaixando-se para desviar de um galho, a luz muda de diurna para crepuscular (de Krigala para Brux) ou de crepuscular para noturna (de Brux para Karasutra). Esses portais são comuns, por isso um peregrino consegue voltar à camada superior das Terras Selvagens com facilidade.

O Rio Oceânus atravessa as pelas Terras Selvagens, fluindo do Elisio para Arborea. O leito do rio é retilíneo, mas as fronteiras entre os planos são trechos de corredeiras perigosas. Viajantes não devem se aventurar por elas em barcos grandes.

HABITANTES DAS TERRAS SELVAGENS

Um grande variedade de criaturas vive nas Terras Selvagens. As mais comuns são extra-planares, freqüentemente versões celestiais de criaturas selvagens encontradas no Plano Material. Estes animais, bestas, vermes e bestas mágicas celestiais habitam todos os nichos ambientais das Terras Selvagens. Ocasionalmente aberrações não-malignas também se fixam ali, mas poucas criaturas inteligentes além de bestas mágicas, como os unicórnios, permanecem muito tempo nas florestas.

Alguns sábios sustentam que os espíritos de criaturas selvagens vão para as Terras Selvagens após a morte, onde reenarnam como versões celestiais de suas formas mortais. Se isso é ou não verdade depende de sua cosmologia, mas explicaria por que um número tão grande de animais selvagens celestiais reside nas Terras Selvagens.

Criaturas celestiais nas Terras Selvagens, além das outras características fornecidas pelo modelo celestial, têm sua Inteligência aumentada para 3 e podem falar Celestial. Este valor aumentado de Inteligência não tem grande impacto

sobre suas tendências naturais, e a dança mortal entre predador e presa continua mesmo nesta arena extra-planar. O aumento de inteligência permite que a presa tente negociar numa situação de perigo, assim como permite uma comunicação mais efetiva entre uma matilha de predadores.

Celestiais são comuns nas Terras Selvagens, especialmente os eladrin, mas também planetários e solares. Também podem ser encontrados lillends. O plano é o lar de muitas bestas lendárias — versões superiores de animais poderosos, bestas e bestas mágicas. Licantropos Bons (e seus espíritos suplicantes após a morte) podem encontrar grande alegria entre seus parentes animais nas Terras Selvagens, embora percam suas habilidades de licantropo neste plano.

Viajantes dos planos são comuns em Krigala, Brux e Karasutra, principalmente porque há tantos portais entre as camadas que se torna fácil deslocar-se entre elas. Alguns dos visitantes às Terras Selvagens estão de passagem entre Elisio e Arborea. Outros são sábios e acólitos buscando um conhecimento que só pode ser obtido nas florestas mais escuras. Alguns são caçadores de outros planos procurando as bestas que povoam este. Esses caçadores freqüentemente são derrotados pelas criaturas selvagens e precisam recuar rapidamente.

As Terras Selvagens não são um lugar habitado por muitas divindades, embora tenha a mesma morfologia divina que os demais Planos Exteriores da Grande Roda. As divindades que estabeleceriam reinos aqui devem compartilhar um amor pelas criaturas selvagens ou pela própria floresta, e seus reinos se encaixariam perfeitamente na natureza do plano. Duas dessas divindades são Ehlonna, Deusa dos Bosques, e Skerrit, a divindade dos centauros. Ambos possuem seus reinos em Krigala, a camada superior das Terras Selvagens.

Suplicantes das Terras Selvagens

Como poucas divindades habitam este plano, almas mortais atraídas para as Terras Selvagens chegam primariamente com base em sua filosofia: bondade e apenas uma pequena preferência pela liberdade sobre a ordem. Geralmente vivem em pequenas comunidades junto às bases de grandes árvores, levando vidas simples e em harmonia com as demais criaturas do plano.

Esses suplicantes adquirem características animais logo ao chegar. Seus cabelos crescem como júbias lustrosas, pequenos chifres brotam em suas testas, e adquirem olhos de gato ou orelhas de raposa. Ao longo de séculos, tornam-se bestas ou animais celestiais.

Suplicantes das Terras Selvagens possuem as seguintes qualidades especiais:

Imunidades Adicionais: Eletricidade, veneno.

Resistências: Frio 20, fogo 20.

Outras Qualidades Especiais: Cura acelerada 2.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

As Terras Selvagens não impõem penalidades maiores que qualquer floresta ou bosque do Plano Material ao deslocamento. Criaturas com a habilidade de escalar ou executar saltos símios (movendo-se entre galhos das árvores) são capazes de se deslocar pelo plano sem tocar o chão. As Terras Selvagens também não impõem qualquer benefício ou

penalidade ao combate, mas coberturas e camuflagens são abundantes.

ASPECTOS DAS TERRAS SELVAGENS

As Terras Selvagens são divindades em três camadas: a superior é uma terra de dia eterno conhecida como Krigala; a intermediária é um território crepuscular chamado Brux; e a inferior é um lugar iluminado pela lua, de vaga-lumes e estrelas cadentes, chamado Karasutra.

Krigala

A camada superior das Terras Selvagens é Krigala, cingida em duas pelo Rio Oceânus. O rio flui por esta camada em grande correnteza, margeada por florestas verdes que muitas vezes estendem seus galhos por cima do rio, formando pontes naturais. Braços pequenos destacam-se do curso principal, e há diversos canais e lagos em forma de ferradura que se formam quando o rio extra-planar altera suas margens.

Krigala é uma terra de tarde eterna. Um sol quente a banha com luz contínua. A temperatura é sempre ideal para as plantas que crescem na área, e permanece em uma faixa confortável a menos que seja manipulada por magia ou pela vontade dos deuses.

O tempo passa normalmente, mas não é medido pela movimentação do sol. Ao invés disso, uma chuva suave é trazida pela brisa uma vez ao dia. Mais raras são as tempestades elétricas que forçam muitas das bestas de Krigala a procurar abrigo.

A divindade dos centauros, Skerrit, vive em Krigala com seus suplicantes mais próximos. Skerrit é uma deidade menor, mas muito reverenciada pelos centauros. Seu reino é pouco diferente da floresta ao seu redor, e as residências de seus suplicantes são pequenas cabanas e tendas. Sempre que há um banquete (e isso é muito frequente entre centauros), grandes mesas são dispostas em meio à floresta, confiando na natureza benigna de Krigala e no poder de Skerrit.

Os suplicantes de Skerrit assumem a forma de centauros, mas assemelham-se aos demais suplicantes das Terras Selvagens nos demais Aspectos. Atacam como centauros (dois cascos com bônus de ataque +3, infligindo 1d6+2 pontos de dano). Em casos extremos, Skerrit pode fornecer-lhes armas, mas esses eventos são extremamente raros.

A maior parte das criaturas encontradas em Krigala seria ativa durante o dia se habitasse o Plano Material. Possuem uma compreensão básica de como os portais entre as camadas funcionam, e podem evitá-los instintivamente se quiserem.

As Terras Selvagens



O Bosque dos Unicórnios: O reino de Ehlonna, a divindade das florestas e dos bosques, localiza-se nas profundezas das Terras Selvagens. O bosque situa-se na base de um grupo de grandes sequóias que formam uma catedral natural para os que se encontram sob suas copas. Os ramos inferiores das grandes árvores ficam a centenas de metros do solo, de forma que seres alados podem voar pela catedral de Ehlonna sem dificuldade.

Quem reside nos limites do reino de Ehlonna vive em paz com as árvores e os animais, e também é deixado em paz pelas criaturas selvagens. As criaturas conscientes das Terras Selvagens adoram Ehlonna, permitindo que ela saiba de acontecimentos muito distantes de seu reino.

De acordo com seu nome, o bosque atrai grupos de unicórnios, tanto unicórnios com o modelo celestial quanto meio-celestiais/meio unicórnios (descritos no *Livro dos Monstros*). Além disso, existem manadas de bariurs a serviço de Ehlonna. O bosque não é distante do reino de Skerrit;

EHLONNA, DIVINDADE DOS BOSQUES

Em seu reino, Ehlonna surge como uma mulher de cabelos negros ou uma donzela élfica de tranças douradas. Um planetário chamado Novalee está sempre ao seu lado. Embora ele raramente fale, todos os suplicantes de Ehlonna concordam que seu coração é puro e seu espírito nobre e imaculado.

Alguns suplicantes especiais a serviço de Ehlonna lentamente tornam-se unicórnios celestiais. Ela também possui suplicantes comuns, típicos habitantes das Terras Selvagens,

embora tendam a assumir características visuais remanescentes dos unicórnios ou outros eqüinos.

Ehlonna tem divergências filosóficas profundas com Obad-Hai, a Divindade da Natureza das Terras Exteriores, e ambos são considerados rivais. Ehlonna acredita numa natureza benéfica, tranqüila e generosa. Obad-Hai celebra um aspecto mais selvagem e implacável da natureza, mais predador. Personagens que se associam a uma das divindades devem tomar cuidado no reino da outra.

suplicantes centauros são encontrados no reino de Ehlonna e meio-celestiais/meio-unicórnios no de Skerrit.

Ehlonna aproveitou-se da característica de morfologia divina das Terras Selvagens para dar a seu reino a característica de magia ativada. Todas as magias conjuradas por rangers no Bosque dos Unicórnios são estendidas (como o talento Estender Magia) e todas as magias que criam alimento ou água são maximizadas (como o talento Maximizar Magia). Ehlonna tem o poder de fazer outras alterações nas características de seu reino, se desejar.

Brux

Brux é a segunda camada das Terras Selvagens e uma terra de crepúsculo eterno. O sol é uma bola vermelha no horizonte, lançando sombras longas e avermelhadas pela floresta. Onde é possível enxergar por entre as árvores, uma lua prateada paira sobre o extremo oposto do horizonte. O tempo passa normalmente nesta camada, mas recém-chegados muitas vezes têm a estranha sensação de que o mundo está congelado no pôr-do-sol.

Brux é ligeiramente mais frio que Krigala, e névoas e neblina serpenteiam entre as árvores. A vida animal em Brux é ativa pela manhã e à tarde, dormindo durante o auge do calor diurno e procurando alimento quando o sol está baixo no céu.

Viajantes que chegam a Brux por acidente podem voltar a Krigala seguindo os riachos e rios. Muitos desembocam no Oceânus; outros levam a charcos e pântanos.

Karasutra

A camada inferior das Terras Selvagens, Karasutra veste o manto da noite eterna. Uma lua prateada cujas fases mudam com dolorosa lentidão flutua no céu aberto, rodeada por estrelas que vagam pelo céu. Apenas alguns raios de luar atravessam a copa da floresta, formando colunas prateadas que tocam o chão da floresta.

Karasutra é o lar das mais perigosas criaturas noturnas, predadores incansáveis perseguindo seu objetivo. Caçadores do Plano Material às vezes viajam para Karasutra procurando os troféus mais perigosos. Alguns até sobrevivem para tentar novamente.

Se em sua cosmologia o Plano das Sombras é coexistente ou possui limites coincidentes com as Terras Selvagens, a escuridão de Karasutra torna-a um ponto de chegada conveniente para os que procedem de lá. Numa cosmologia como essa, bestas crepusculares, eclipses e figueiras umbrais seriam encontrados por toda a camada, assim como versões sombrias de animais e bestas (criados através da aplicação do modelo de criatura sombria). Criaturas malignas sentiriam-se desconfortáveis nas Terras Selvagens e seriam caçadas implacavelmente pelas diversas criaturas celestiais que as fariam. Mas malfetores desesperados poderiam usar Karasutra para se esconderem de outras criaturas ainda mais abomináveis de seus planos natais.

Encontros nas Terras Selvagens

Utiliza a Tabela 7-9: Encontros Beatíficos para encontros aleatórios nas Terras Selvagens.

CLAREIRAS OLÍMPICAS DE ARBÓREA

É um plano de paixão e paz.

É a abundância da natureza em toda a diversidade de sua glória.

É o domínio dos Senhores dos Elfos.

As Clareiras Olímpicas de Arbórea são uma verdadeira colcha de retalhos de climas e ambientes, todos prósperos. Arbórea contém grandes florestas de bordos, bétulas e carvalhos. Essas grandes árvores decíduas erguem-se aos céus, deixando o chão da floresta relativamente livre de mato e moitas. O chão sob a copa das árvores é uma paisagem ondulante de musgos e samambaias. Mas a floresta às vezes dá lugar a clareiras abertas de flores selvagens, campos de cevada e trigo, e fileiras perfeitas de árvores frutíferas intocadas por mãos humanas. Aqui há árvores que jamais contemplaram o machado do lenhador, campos ricos em cereais, e pomares carregados de frutas.

A próprio ar de Arbórea parece carregado de expectativa e emoção. Ventanias súbitas surgem de lugar algum, fustigando as alamedas com fortes ventos. Mas passam após alguns minutos e deixam para trás raios quentes de luz solar infiltrando-se pela copa das árvores. Sempre parece haver música à distância; às vezes são os elfos e fadas tocando, mas com a mesma frequência descobre-se ser o vento assoviando pelos buracos nos troncos das árvores.

Arbórea é um lugar de flores desabrochando e árvores frutificando simultaneamente. Existem terras mais altas cobertas de neve, mas mesmo a neve brilha sob um céu azul cristalino. A beleza de Arbórea é quase atordoante, e sua terra representa ao mesmo tempo tudo o que há de agreste e de adorável.

Entretanto apenas a primeira camada de Arbórea corresponde à grande floresta que seu nome implica. A segunda camada é um oceano infinito, e a terceira um deserto eterno de poeira branca. Todas são lugares de mudanças climáticas súbitas, ataques repentinos e fortes paixões. Arbórea é um plano de felicidade e tristeza.

CARACTERÍSTICAS DE ARBÓREA

Arbórea possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito. A parte de Arbórea mais conhecida pelos visitantes do Plano Material é o lar da Corte Élfica. Pode haver reinos além deste governados por divindades desconhecidas.
- **Morfologia:** Divina. Divindades podem alterar as características do plano e moldar a paisagem; mortais devem usar magias e esforço físico para alterar o ambiente.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.**
- **Tendência:** Bom [suave] e Caótico [suave]. Personagens Leais ou Maus sofrem -2 de penalidade em todos os testes de Carisma. Personagens Leais e Maus sofrem -4 de penalidade.
- **Magia:** Normal.

CONEXÕES DE ARBÓREA

Arbórea limita-se com as Terras Selvagens e Ysgard. Portais naturais entre esses lugares são comuns, assim como fronteiras móveis que transportam os viajantes automaticamente de um plano a outro.

HABITANTES DE ARBÓREA

Celestiais são comuns em Arbórea, especialmente os eladrin, os poderosos protetores do plano, semelhantes a elfos. Os mais conhecidos e comuns entre eles são os ghaele, que frequentemente são encontrados caçando nas áreas selvagens do plano. Além dos eladrin ghaele, os eladrin firre, guardiões da beleza e da arte, também são comuns. Ambos possuem a aparência de elfos, mas seu comportamento é mais nobre que o dos elfos do Plano Material. Apesar de sua aparência majestosa, são guerreiros ferozes. Criaturas malignas escondidas em Arbórea tremem ao pensar num esquadrão de caça de eladrin.

Muitos lillends habitam em Arbórea, aproveitando-se das emoções que permeiam o plano.

Arbórea também é o lar de muitas versões celestiais ou anárquicas de criaturas encontradas no Plano Material. Criaturas celestiais tendem a deixar os visitantes em paz a menos que sejam provocadas, e nesse caso lutam com gosto. Criaturas anárquicas, por outro lado, são tão pouco confiáveis e imprevisíveis quanto seria de se esperar.

Suplicantes de Arbórea

Arbórea possui dois tipos mais comuns de suplicantes. Os primeiros são os espíritos dos elfos mortos, cujas almas migram para Arbórea para sua recompensa final. Alguns se unem ao próprio plano, outros são refeitos como criaturas celestiais ou anárquicas, e outros ainda servem como suplicantes no reino élfico de Arvandor, a primeira camada de Arbórea.

Estes últimos são batedores e agentes policiais das comunidades do plano, servindo à Corte Élfica em suas clareiras encantadas e seus grandes castelos. A divindade dos elfos, Corellon Larethian, recompensa as almas dignas com a forma élfica e serviço em seus salões de carvalho. Ali eles desfrutam de uma pós-vida de caçadas, reuniões e celebrações à moda élfica.

Esses suplicantes, conhecidos como os Escolhidos de Arvandor, possuem as seguintes qualidades especiais:

Imunidades Adicionais: Eletricidade, veneno.

Resistências: Frio 20, fogo 20.

Outras Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/+1

Outros suplicantes podem ser encontrados em Arbórea além das almas élficas. Chamados bacantes, esses suplicantes são turbas de celebrantes bêbados que podem ser encontrados reclinados nas clareiras ou correndo pela floresta em comemorações delirantes onde o vinho flui.

Os bacantes são semelhantes a sátiros, presos em meio à transformação de homem em animal. São espíritos de bem e caos em proporções iguais, vivendo para o momento e aproveitando o presente ao máximo. O maior perigo que representam aos viajantes é atrair os recém-chegados a participar de suas celebrações.

Bacantes possuem as seguintes qualidades especiais:

Imunidades Adicionais: Eletricidade, metamorfose.

Resistências: Ácido 20.

Outras Qualidades Especiais: Provocar.

Provocar (Sob): Um viajante a 30 m de uma turba de bacantes deve vencer um teste de resistência de Vontade (CD 10 + número de bacantes nessa área; CD máximo 25) ou se unirá ao grupo. Enquanto estiverem festejando entre os bacantes, os que falharam no teste bebem, comem e fazem todo o tipo de piadas e palhaçadas. Mas não recebem sustento, e sofrem os efeitos de permanecer sem comer ou beber. A habilidade de provocar dos bacantes dura por 101 dias ou até que o personagem desmaie por fome ou sede. Afastar o personagem a mais de 30 m dos bacantes anula o efeito, mas os que estão sob sua influência não deixarão as celebrações por vontade própria.

Suplicantes bacantes em geral não são violentos, fugindo se atacados — ou mais provavelmente oferecendo pão e bebidas a seus agressores. Em vidas pregressas, os bacantes eram os espíritos de comilões, *gourmets*, bêbados de boa índole, e outros apreciadores da vida.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

Arbórea não impõe qualquer penalidade ao deslocamento além da que os viajantes do Plano Material esperariam do tipo de terreno. Em Arvandor, trilhas serpenteiam pelo mato e clareiras são tão comuns quanto trechos de urzes e mata fechada. Criaturas capazes de escalar ou executar saltos símios (movendo-se entre galhos das árvores) são capazes de se deslocar pelas áreas de floresta sem tocar o chão.

Aquallor, a segunda camada, é inteiramente aquática, por isso os personagens precisam nadar para se deslocar de um local a outro.

Combate em Arbórea: O plano não apresenta qualquer benefício ou penalidade inerentes ao combate. Cobertura e camuflagem é abundante nas florestas de Arvandor, ao passo que os combates em Aquallor usam as mesmas regras de combate aquático que o Plano Elemental da Água.

ASPECTOS DE ARBÓREA

Arbórea é dividida em três camadas. A primeira é a mais conhecida: Arvandor, lar da Corte Élfica e o local de descanso final de muitos espíritos élficos Bons e seus aliados. A segunda camada, Aquallor, é composta inteiramente de água. A terceira e mais profunda das camadas conhecidas é chamada Mithardir, uma planície de poeira branca.

Arvandor

A maioria dos viajantes conhece Arvandor como o reino da Corte Élfica de Corellon Larethian, a mítica Seldarine.

Arvandor é um lugar de grandes espaços abertos sob as árvores. No interior dessas clareiras abobadadas ficam os povoados dos Escolhidos de Arvandor, desfrutando de uma vida élfica idealizada. Durante o dia há caçadas e desafios, à noite banquetes e histórias contadas ao redor de fogueiras.

O ciclo de dias e noites corresponde ao do Plano Material. Com um sol dourado refulgindo sobre a copa das árvores durante o dia e uma lua branca aninhada contra um rio leitoso de estrelas à noite. As noites de Arvandor são quentes. Mesmo sob as árvores, grandes vaga-lumes formam suas próprias constelações móveis entre os enormes carvalhos e tilias.

Seldarine: Os mestres de Arvandor governam com pendor artístico. Os salões de Seldarine podem ser naturais, enormes catedrais criadas de árvores vivas. Também podem ser palácios maravilhosos feitos de cristal e mármore branco com torres douradas, como seria adequado a uma divindade de tão nobre raça. A torre de Corellon Larethian pertence a esta última categoria. Decorada com bandeiras coloridas, domina a paisagem ao seu redor. Mas apenas elfos e os aliados de Corellon podem passar por seus portais para compartilhar das músicas e banquetes.

A Corte de Corellon: Corellon divide alguns de seus deveres como divindade dos elfos com certos membros de sua corte. Sehanine Arco da Lua tem poder sobre a morte e os sonhos, Hanali Celanil é o ápice da beleza e do amor, e Labelas Enoreth é o administrador do tempo. Aerdrie Faenya é o mestre do ar e do clima, Erevan Ilesere é o responsável por muitas das travessuras da corte, e Fenmarel Mestarine é o embaixador dos elfos selvagens. Por último, Sashelas das Profundezas é a divindade dos elfos marinhos.

Aquallor

A segunda camada de Arbórea é um oceano eterno. Assemelha-se ao Plano Elemental da Água, e de fato existem vórtices entre os dois. Mas ao contrário do Plano Interior, a camada de Aquallor possui superfície e fundo. Em suas maiores profundezas, é escura como a noite.

Aquallor é o lar de Sashelas das Profundezas, a divindade dos elfos marinhos. Seu reino é um construto de corais, ouro e mármore com veios azuis e verdes. A água ao seu redor é azul cristalina e brilha com luz própria. Sashelas das Profundezas concede a habilidade de respirar sob a água aos que encontram o caminho para as águas azuis de seu reino.

A camada não possui ilhas, e grandes tempestades ocorrem em sua superfície, destruindo quaisquer navios que desafiam suas águas. Sob a superfície, Aquallor possui a característica predomínio da água, e as regiões sob o controle de Sashelas das Profundezas oferecem proteção contra as pressões das profundezas.

Assim como a primeira camada de Arbórea, Aquallor é sujeita a mudanças repentinas de clima, que tomam a forma de grandes correntes submarinas que desviam os viajantes de seu destino por quilômetros.

A camada é repleta de vida marinha, em sua maior parte de natureza celestial ou anárquica. Grandes bestas e aberrações podem ser encontradas por exploradores que chegam à profundidade suficiente.

Aquallor é onde deságua o rio Oceânus, que percorre grande parte dos planos superiores. Entretanto existem redemoinhos nas profundezas de Aquallor que conduzem de volta

VARIAÇÃO: MAIS DIVINDADES EM ARVANDOR

A cosmologia de D&D apresenta Corellon Larethian como a divindade dos elfos. Se sua campanha tem muitos personagens élficos, e você deseja mais divindades, utilize os membros da corte de Corellon como divindades menores e intermediárias.

Se você criar suas próprias divindades élficas, você precisará determinar suas tendências, armas prediletas e domínios.

Arbórea

Arvandor

Aquallor

Mithardir

à nascente do rio, por isso talvez ele seja como uma serpente engolindo a própria cauda, eterno por natureza. Os que procuram fugir de Aquallor podem deixar-se levar por um dos redemoinhos, mas correm o risco de encontrar criaturas menos amistosas em outros lugares.

Mithardir

Mithardir significa "poeira branca" na língua élfica, e de fato esta camada é um deserto de areia branca fina como giz, estendendo-se para sempre. Esta camada já foi uma grande floresta assim como a morada de criaturas que as lendas descrevem como gigantes ou divindades titânicas. Desconhece-se porque elas já não vivem mais neste plano, mas Mithardir agora é uma camada vazia.

Exploradores tenazes ainda podem encontrar as grandes torres e tumbas desta raça perdida de divindades ou gigantes, minaretes irrompendo pela areia como dedos lutando para escapar de uma cova prematura. Viajantes corajosos procuram Mithardir na esperança de descobrir os segredos dos gigantes perdidos. Na maioria das vezes, os ventos incessantes desta camada acabam reduzindo seus ossos a pó.

Assim como no resto de Arbórea, o clima de Mithardir é repentino e dramático. Tempestades elétricas regularmente açoitam o deserto, precedidas por enormes tempestades de areia. Os viajantes podem ficar soterrados por um ataque súbito (consulte tempestade de areia no Capítulo 3 do Livro do Mestre).

Oureterno

Um atributo de Arbórea que torna o plano particularmente atraente a visitantes é a Fonte da Beleza, chamada Oureterno pelos elfos. É um lago de águas azuis cristalinas rodeadas por

pelos elfos. É um lago de águas azuis cristalinas rodeadas por areias douradas, refletindo a luz tão intensamente que olhar para ela faz com que os olhos doam. Quem se banha em suas águas ganha um bônus de melhoria em Carisma de 1d4+1 por um mês e um dia.

A localização exata de Oureterno é desconhecida, e relatos diversos falam em lugares diferentes. Essas histórias de viajantes provavelmente são plantadas por suplicantes élficos e bacantes para confundir os mortais, pois o lago move-se por Arbórea, aparecendo onde for necessário. Diz-se que Hanali Celanil, um dos membros da corte de Corellon Larethian, sempre sabe onde ela está.

Encontros em Arbórea

Utilize a Tabela 7-8: Encontros Beatíficos para encontros aleatórios em Arbórea.

DOMÍNIO CONCORDANTE DAS TERRAS EXTERIORES

É o ponto de encontro das tendências opostas.

É o sustentáculo dos Planos Exteriores.

É o nexa da Grande Roda.

As Terras Exteriores são únicas entre os Planos Exteriores por fazer fronteira com todos os demais. Como resultado, é uma área neutra para as criaturas extra-planares. Seres de planos celestiais e infernais, assim como os da ordem e do caos, podem ser encontrados ali. Além disso, divindades da neutralidade autêntica ou de ideais como sabedoria ou natureza ali possuem seus reinos.

As Terras Exteriores são um disco infinitamente largo com um grande pináculo erguendo-se ao centro. Seus habitantes consideram este imponente pedestal cilíndrico como o coração dos Planos Exteriores e o eixo em torno do qual gira a Grande Roda. A imensa coluna é claramente visível de qualquer lugar do plano, ultrapassando as próprias nuvens e ascendendo aos céus inalcançáveis. A Cidade das Portas, Sigil, flutua sobre seu topo.

As Terras Exteriores em si são uma região ampla de terreno variado, com pradarias abertas, altas montanhas e rios sinuosos e rasos. Há povoados por toda a parte, habitados por suplicantes e outros nativos do plano. Mas são pequenos grãos de poeira contra a imensa vastidão das Terras Exteriores.

CARACTERÍSTICAS DAS TERRAS EXTERIORES

As Terras Exteriores possuem as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito. As Terras Exteriores são um disco de raio infinito, irradiando-se a imensa distância de seu centro. A área ao redor do centro é a parte mais importante do plano. A própria distância é um conceito flexível nas Terras Exteriores, como descrito na seção *Movimentação e Combate*.
- **Morfologia:** Divina. Essa característica desaparece próximo ao centro do plano, e mesmo as divindades são afetadas por sua natureza.

- **Sem Características de Elementos ou Energias.**
- **Tendência:** Neutro [suave]. Ao contrário dos demais Planos Exteriores, todas as tendências são igualmente bem-vindas às Terras Exteriores.
- **Magia:** Normal, Restrita e Limitada. As Terras Exteriores possuem a característica de magia normal longe do pináculo central, mas à medida que se aproxima do núcleo do plano, magias, habilidades similares a magia e até mesmo poderes sobrenaturais são mais e mais restringidos. Onde a superfície do pedestal é quase vertical, praticamente nenhuma habilidade (e poucos poderes divinos) funciona.

Longe do pináculo, a magia funciona normalmente. A cerca de 1.650 km de sua base, a característica de magia restrita começa a se aplicar, impedindo magias de 9º nível com CD 35. Aproximando-se da base, magias de níveis mais baixos tornam-se restritas, de acordo com a tabela abaixo.

Além disso, a característica de magia limitada começa a se aplicar a 1.350 km do centro do plano, tornando magias e efeitos similares a magia impossíveis. Aproximando-se ainda mais, mais e mais habilidades não podem ser utilizadas, e finalmente mesmo poderes divinos são afetados. Habilidades extraordinárias não são afetadas por esta característica.

TABELA 7-4: EFEITOS DAS TERRAS EXTERIORES SOBRE MAGIAS E HABILIDADES

Distância	Magias Restritas	Magias Limitadas	Outros Efeitos
Pináculo	Nenhuma	Nenhuma	Nenhum
1.800 km	9º	Nenhuma	Nenhum
1.650 km	8º-9º	Nenhuma	Nenhum
1.500 km	7º-9º	9º	Todas as criaturas ganham imunidade a veneno.
1.350 km	6º-9º	8º-9º	Habilidades psíquicas similares a magia não funcionam
1.200 km	5º-9º	7º-9º	Energias positiva e negativa não podem ser canalizadas
1.050 km	4º-9º	6º-9º	Habilidades sobrenaturais não funcionam
900 km	3º-9º	5º-9º	Proibido o acesso ao Plano Astral
750 km	2º-9º	4º-9º	Poderes divinos de semidivindades ou menos são anulados
600 km	Todas	3º-9º	Poderes divinos de divindades menores ou menos são anulados
450 km	Todas	2º-9º	Poderes divinos de divindades intermediárias ou menos são anulados
300 km	Todas	Todas	Todos os poderes divinos são anulados
150 km	Todas	Todas	Todos os poderes divinos são anulados

CONEXÕES DAS TERRAS EXTERIORES

As Terras Exteriores fazem fronteira com as camadas superiores de todos os demais Planos Exteriores. Existem certos locais semipermanentes conhecidos como cidades-portais a cerca de 1.500 km do pináculo. Estas comunidades cresceram em torno de portais pré-existentes para os demais planos e recebem um fluxo regular de tráfego entre os demais Planos Exteriores e as Terras Exteriores.

Além disso, as Terras Exteriores possuem diversos portais permanentes para o Plano Material, assim como portais para Sigil, a Cidade das Portas. Como há portais que ligam Sigil a cada uma das cidades-portais, Sigil é o coração do coração dos Planos Exteriores.

HABITANTES DAS TERRAS EXTERIORES

Sendo a encruzilhada dos Planos Exteriores, as Terras Exteriores podem abrigar quaisquer nativos desses planos. Criaturas dos demais Planos Exteriores tendem a se agrupar nas cidades-portais que dão acesso a seus planos específicos. Outros nativos planares, como os mercanos, são comerciantes regulares neste domínio.

Obad-Hai, a divindade da natureza, reside aqui em um reino conhecido como a Floresta Oculta. Boccob, a divindade da magia, vive nas Terras Exteriores em sua Biblioteca do Conhecimento.

Suplicantes das Terras Exteriores

Suplicantes das Terras Exteriores são comuns nos reinos das divindades neutras, nas diversas cidades-portais, e em locais específicos como antigas bibliotecas, museus ou criptas por todo o plano. Em geral, esses suplicantes possuem aspecto humano ou humanóide, e tende a adotar uma atitude de viva e deixe viver com outros viajantes. Desde que não sejam perturbados, não importunam os outros.

Suplicantes das Terras Exteriores encontrados nas vastidões entre as comunidades são geralmente peregrinos buscando novas terras, penitentes buscando a divindade em que crêem, ou pastores felizes com seu destino no pós-vida.

Suplicantes das Terras Exteriores possuem as seguintes qualidades especiais:

Imunidades: Eletricidade, metamorfose.

Resistências: Ácido 20.

Outras Qualidades Especiais: Redução de dano 10/+1.

Além disso, suplicantes que se parecem mais com nativos de outros Planos Exteriores às vezes caminham pelas Terras Exteriores — bravos guerreiros que deveriam estar entre as gloriosas hostes de Ysgard, e lêmures semi-derretidos que pertencem ao Inferno se perdem ou são levados para as Terras Exteriores por engano. Ou talvez esses suplicantes não foram Bons ou Maus o suficiente para merecer a admissão a um plano de tendência. Estejam buscando ou fugindo de sua recompensa justa, são exceções à regra de que suplicantes não podem se deslocar entre planos.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

As Terras Exteriores parecem ser mais estáveis próximo ao pináculo, e os viajantes que vão além do anel de cidades-portais

podem encontrar terras mutáveis e em transformação contínua.

Um aspecto notável da natureza mutável das distâncias é que uma vez que um viajante saia do anel de cidades-portais, outra cidade-portal nunca estará a mais de algumas semanas de viagem. Não importa onde os viajantes estejam além da circunferência das cidades, a mais próxima está sempre a 4d8x15 km de distância. Um viajante pode efetivamente percorrer três mil quilômetros afastando-se do pináculo, fazer a meia-volta e encontrar uma cidade-portal a 4d8x15 km.

O motivo desta distorção de distâncias é desconhecido. Parece que uma vez que o viajante se afaste do pináculo, as Terras Exteriores tornam-se menos significativas. Ninguém jamais encontrou um "limite" para o plano.

As Terras Exteriores não apresentam qualquer benefício ou penalidade inerente ao combate. Entretanto, brumas e névoas capazes de oferecer camuflagem são comuns, e o terreno tende a ser agreste.

ASPECTOS DAS TERRAS EXTERIORES

As Terras Exteriores são espaços relativamente abertos após o anel das cidades-portais e os domínios das divindades neutras. Colinas ondulantes, cobertas de vegetação, desfiladeiros profundos, florestas cerradas e montanhas escarpadas pontuam a paisagem.

O plano possui um ciclo de dias e noites similar ao do Plano Material, embora não haja sol ou estrelas visíveis. Durante o dia, o céu simplesmente clareia, e 12 horas depois, escurece.

Nas Terras Exteriores, brumas e névoas pesadas são comuns. Os viajantes ocasionalmente se perdem e acabam mais perto de cidades-portais hostis do que esperavam.

Cidades-Portais

Um anel de pequenas cidades distribui-se em uma circunferência de cerca de 1.500 km da base do pináculo. São conhecidas como cidades-portais, por existirem próximas a entradas naturais para os demais Planos Exteriores. Embora existam outros portais para os Planos Exteriores, as cidades-portais são facilmente encontradas e são pontos de parada convenientes para viajantes procurando por um Plano Exterior em particular.

As diversas cidades-portais emulam as características dos planos além de seus portais. As que se avizinham a planos Leais tendem a ser organizadas e ordeiras, enquanto as que ficam próximas a planos Caóticos são mais desestruturadas e

VARIAÇÃO:
TERRAS EXTERIORES RADICALMENTE NEUTRAS

Em muitas cosmologias, aqueles que possuem tendência neutra são considerados indecisos, ou pelo menos tolerantes das forças do bem, do mal, do caos e da ordem. Mas em algumas cosmologias, a neutralidade torna-se uma causa em si, desprezando o extremismo dos demais alinhamentos. Essa espécie de neutralidade militante considera o equilíbrio como o bem supremo.

Em tal cosmologia, as Terras Exteriores ganham a característica de tendência fortemente neutra. Personagens que não sejam neutros sofrem -2 de penalidade em todos os

testes de Carisma, Sabedoria e Inteligência. Personagens que não sejam neutros nem nos aspectos ordem/caos nem bem/mal de suas tendências sofrem -4 de penalidade.

Terras Exteriores tão ativamente neutras modificariam a dinâmica da política planar. As Terras Exteriores deixam de ser um local onde forças diferentes podem se encontrar com segurança, mas antes um poder por si mesmo, encarado com suspeita pelos habitantes dos demais planos de tendência. Aqueles que adotam visões autenticamente neutras — talvez os que cultuem a natureza, sábios buscando compreensão, e monges procurando o equilíbrio — encontram nas Terras Exteriores um refúgio seguro para suas atividades.

ruidosas. As que beiram os planos de tendência boa tendem a ser mais hospitaleiras a viajantes pacíficos, e as que ficam perto de portais para planos de tendência maligna são mais hostis.

Os habitantes de uma cidade-portal são geralmente suplantes e nativos do plano associado. Os viajantes encontram demônios em e ao redor de Plague-Mort, a cidade-portal para o Abismo, e mais criaturas celestiais próximo a Fortitude e Excelsior.

TABELA 7-5: CIDADES PORTAIS E PLANOS ASSOCIADOS

Cidade-Portal	Plano
Glorium	Domínios Heróicos de Ysgard
Kaos	Caos Eternamente Mutável do Limbo
Baderna	Profundezas Ecoantes de Pandemônio
Plague-Mort	Camadas Infinitas do Abismo
Maldição	Profundezas Tártaras de Carceri
Desesperança	Desertos Cinzentos de Hades
Archote	Eternidade Gélida da Geena
Esqueleto	Nove Infernos de Baator
Rigus	Campo de Batalha Infernal do Aqueronte
Autômata	Nirvana Tecnológico de Mecânus
Fortitude	Reinos Pacíficos da Arcádia
Excelsior	Sete Paraísos Escalonados de Celéstia
Aduana	Paraísos Gêmeos de Bitopia
Êxtase	Abençoados Campos do Elísio
Faunel	Floresta das Terras Selvagens
Silvânia	Clareiras Olímpicas de Arbórea

Ocasionalmente, essas cidades-portais podem desaparecer subitamente, entrando diretamente no plano ao qual são conectadas. Isso pode ser um reflexo da tendência dos nativos da cidade; quando alcançam determinada massa crítica, a cidade e seus habitantes são incorporados aos respectivos Planos Exteriores.

Alguns dos habitantes das cidades-portais são extremamente hostis aos que possam impedir que a cidade alcance o Plano Exterior. Outros procuram manter a cidade (e seus mercados) atracados em segurança nas Terras Exteriores, assegurando-se de que haja algumas trevas em cada luz, e alguma luz em cada escuridão.

Floresta Oculta de Obad-Hai

O reino de Obad-Hai é uma coleção de bosques fechados, clareiras abertas e campos ondulantes. Anotações de exploradores indicam o Bosque Escondido em diversos locais específicos das Terras Exteriores, frequentemente próximos às cidades-portais de Fortitude ou Faunel. Mas ele raramente é descoberto senão por viajantes que se perdem nas florestas.

O domínio de Obad-Hai inclui a natureza em todas as suas formas: livre e cultivada, selvagem e domesticada. Todas as quatro estações existem simultaneamente em equilíbrio no reino de Obad-Hai. Num espaço de 400 m, campos nevados dão lugar a florestas outonais próximas a pomares carregados de frutas e campos recém arados. As criaturas encontradas na

TABELA 7-6: ENCONTROS ABISSAIS

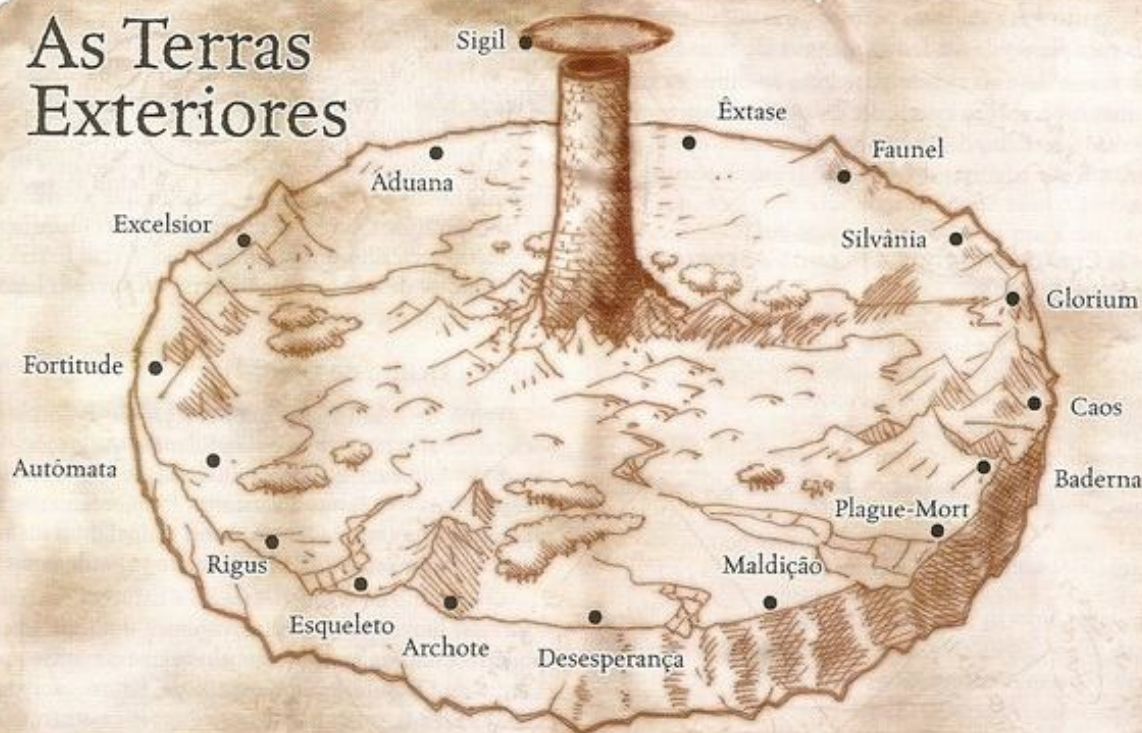
1d%	Encontro	Número	ND	NE Pret
01-02	Armanita	1d4+1	7	11
03-04	Balor	1	18	18
05-06	Bebilith	2	9	11
07	Dragão negro, experiente	1	13	13
08-11	Slaad azul	1d4+1	9	12
12-14	Bodak	1d4	8	10
15	Canolote	1	6	6
16	Fera do caos	1	7	7
17-18	Slaad da morte	1	13	13
19	Devorador	1	11	11
20-23	Dretch	3d4+2	2	8
24	Githyanki	esquadrão ¹	—	14
25-27	Githzerai	seita ¹	—	13
28-29	Glabrezu	1	15	15
30-32	Goristro	1	12	12
33-36	Slaad cinza	2	10	12
37-39	Slaad verde	1	9	9
40-43	Hezrou	1	14	14
44-45	Uivante	3d6	3	9
46	Larva	3d6	1	6
47-52	Mane	3d6	1	6
53-55	Marilith	1	17	17
56	Missão comercial mercana	companhia	—	12
57	Mezzolote	1	7	7
58	Devorador de mentes	2	8	10
59-61	Nalfeshnee	1	16	16
62	Pesadelo voador	1d4	5	7
63	Nicalote	1	13	13
64-68	Suplicante ²	1d4	1	2
69-70	Quasit	1	3	3
71	Dragão vermelho, jovem adulto	1	12	12
72-74	Slaad vermelho	1d4	7	9

1d%	Encontro	Número	ND	NE Pret
75-76	Caçador	1	10	10
77	Esqueleto	3d6	1/3	3
78	Espectro	1d4	7	9
79-82	Súcubo	1	9	9
83	Titã	1	21	21
84	Ultralote	1	16	16
85-87	Urdezu	1d4+1	6	10
88	Cria vampírica	2d4	5	9
89-93	Vrock	1	13	13
94	Dragão Branco, experiente	1	12	12
95	Xill	1d4	6	8
96-97	Cão yeth	2d6	3	8
98	Criatura com modelo abissal; jogue pela subtabela			
01-20	Dilacerador cinzento	1	10	10
21-40	Hidra (7 cabeças)	1	7	7
41-60	Mímico	2	5	7
61-80	Remorhaz	1	9	9
81-100	Hidra (12 cabeças)	1	13	13
99	Criatura com modelo meio-abissal; jogue pela subtabela			
01-20	Medusa	1	9	9
21-40	Troll	2d4	7	11
41-60	Digestor	2	8	10
61-80	Megaraptor	1	8	8
81-100	Aranha Colossal	1	12	12
100	Criatura com modelo anárquico; jogue pela subtabela			
01-20	Gigante das tempestades	1	15	15
21-40	Leão atroz	2d4	6	10
41-60	Girallon	2d4	6	10
61-80	Basilisco	1	6	6
81-100	Titã	1	23	23

¹ Consulte a entrada Organização no verbete respectivo de cada criatura (no Livro dos Monstros ou no Capítulo 9) para mais informações.

² O tipo de suplicante encontrado depende do plano onde se dá o encontro.

As Terras Exteriores



Floresta Oculta tendem a ser axiomáticas ou anárquicas, mas incluem um grande número de animais, bestas e plantas do Plano Material. Essas criaturas geralmente são hostis aos viajantes, uma atitude que Obad-Hai encoraja.

Obad-Hai alterou a característica de magia em seu reino. Ele adicionou a característica de magia ativada (todas as magias conjuradas por druidas são estendidas, e todas as magias cujos alvos sejam animais ou plantas são elevadas em dois níveis). Ele tem o poder de efetuar outras alterações em seu reino se desejar.

Suplicantes a serviço de Obad-Hai parecem humanos e possuem as habilidades dos suplicantes típicos das Terras Externas. Além disso, ganham a habilidade de falar livremente com animais e plantas (como as magias *falar com animais* e *falar com plantas* conjuradas por um druida de 1º nível). Esses suplicantes geralmente estão executando tarefas de jardinagem, pastoreio, caça, poda, plantio ou colheita. Grandes banquetes são comuns no reino de Obad-Hai.

Obad-Hai possui divergências profundas com Ehlonna, a Deusa das Florestas das Terras Selvagens, e ambos são considerados rivais. Obad-Hai crê na supremacia da seleção natural e na natureza como uma juíza de valor fria e amoral. Ehlonna se inclina mais para o aspecto pacífico da natureza.

Biblioteca do Conhecimento

Boccob, o Lorde de Toda a Magia, reside em uma cidadela conhecida como a Biblioteca do Conhecimento. Esse enorme complexo fica no alto de um penhasco estéril. O único acesso à biblioteca é escalando uma enorme escadaria guardada por um ancião elemental de cada tipo. Ninguém consegue chegar à biblioteca sem a permissão dessas grandes criaturas elementais, que respondem apenas a Boccob. As próprias paredes são à prova de teletransporte e invasão astral, e aqueles que tentam descobrem-se de volta à base da grande escadaria.

No interior da biblioteca, magias que acessam outros planos não funcionam.

A biblioteca é um labirinto confuso de passagens que cruzam umas por cima das outras, e ocasionalmente *através* de outras, sem deixar vestígios e frustrando mesmo os mais diligentes cartógrafos. Nesta estrutura existem celas particulares de meditação para magos, arsenais lacrados de itens mágicos, e bibliotecas verdadeiras e falsas que contêm muito do conhecimento mágico do mundo. Quem recebe permissão para consultar a biblioteca verdadeira (graças à aprovação do próprio Boccob) pode encontrar a resposta para qualquer pergunta como se um conjurador de 12º nível tivesse conjurado a magia *comunhão*. Uma hora de pesquisa é necessária para cada pergunta respondida.

A Biblioteca do Conhecimento contém uma cópia de cada item mágico não-artefato já criado por mãos mortais. Estão lacrados sob proteções mágicas e armadilhas, e os corredores são patrulhados por golens e guardiões protetores.

Boccob é uma divindade maior, e como tal os efeitos de seu reino podem ser sentidos a até 150 km das paredes de sua biblioteca. Nesta área ele pode aplicar livremente a característica de magia limitada a magias com os descritores ordem, caos, bem ou mal, um de cada vez.

Além disso, Boccob estabeleceu a característica de magia ativada em seu reino. Todas as magias de adivinhação conjuradas nos domínios de Boccob são estendidas, e todas as magias na própria Biblioteca do Conhecimento são silenciosas (como o talento *Magia Silenciosa*). Ele tem o poder de modificar ainda mais a característica de magia de seu reino.

Suplicantes de Boccob parecem humanos e possuem as habilidades típicas dos suplicantes das Terras Exteriores. Além disso, possuem a habilidade de *detectar o caos/o mal/o bem/a ordem*, como a magia conjurada por um clérigo de 2º nível, até duas vezes por dia. Frequentemente utilizam esta

habilidade para saber se um visitante merece receber a informação desejada. Os suplicantes geralmente são bibliotecários, escribas, pesquisadores, inventores ou guias.

Sigil

O coração das Terras Exteriores, e por consequência o auto-proclamado centro dos planos, Sigil é conhecida como a Cidade das Portas. Portais levando para todos os lugares do cosmos são encontrados em todos os seus distritos. Situada sobre o próprio pináculo que se ergue acima do plano ao seu redor, Sigil é um anel flutuando no espaço, sendo que a própria cidade é construída ao longo da circunferência externa.

Sigil possui algumas características especiais, uma das quais é a gravidade direcional objetiva. "Para baixo" é em direção ao próprio anel. Quem escapa de sua atração subitamente descobre-se em pleno ar, caindo ao longo das laterais do pináculo.

Embora a magia seja extremamente limitada próximo ao pináculo, a Cidade de Sigil possui a característica de magia normal. Novamente, ao ultrapassar os limites das muralhas da cidade, aplicam-se as características do restante das Terras Exteriores.

Sigil aparentemente é à prova de divindades. Seja por vontade da Dama da Dor, sua posição no alto do pináculo, ou um acordo entre as divindades, elas jamais ingressam na cidade.

Sigil possui uma quantidade enorme de portais, cujo número somado é desconhecido até de seus próprios habitantes. Existem portais para todos os Planos Exteriores, todos os Planos Interiores, e até mesmo (há rumores de) portais para Planos Materiais Alternativos. Esses portais também conectam Sigil a outros lugares das Terras Exteriores, geralmente as cidades-portais. Esses portais necessitam de palavras ou objetos de comando para funcionarem.

Sigil é uma cidade comercial. Mercadorias, bens e informações chegam de todos os planos. Há um próspero comércio de informações sobre os planos, em particular sobre as palavras ou objetos de comando necessários para operar portais específicos. Essas chaves de portais são muito procuradas, e com frequência visitantes procuram por um portal em particular ou uma chave que lhes permita prosseguir viagem.

Sigil é controlada por várias facções, e todas podem ser eufemisticamente descritas como "filósofos com porretes". Essas facções dividem-se entre as linhas tradicionais de tendências e controlam diferentes partes da cidade e os serviços ali disponíveis. O governante supremo de Sigil é um ser enigmático conhecido apenas como a Dama da Dor, um humanóide flutuante do sexo feminino com cabelos como lâminas. Seu nível de poder e suas habilidades são desconhecidos, mas em geral presume-se que sejam iguais ou maiores que os das próprias divindades.

TABELA 7-7: ENCONTROS INFERNAIS

1d%	Encontro	Número	ND	NE Pret
01-02	Achaierai	2d6	5	10
03-04	Gavião-seta	1d4+1	7	11
05-07	Barbazú	1d6	7	10
08-09	Barghest	1d6	5	8
10	Dragão azul, adulto	1	13	13
11-14	Canolote	1d6	6	9
15-17	Cornugon	1	10	10
18	Devorador	1	11	11
19-22	Erinyes	1	7	7
23-24	Marechal formian	1	10	10
25-27	Sargento formian	1d4	7	9
28-32	Guerreiro formian	3d6	3	10
33-36	Operário formian	4d6	1/2	5
37-39	Gelugon	1	13	13
40	Githyanki	esquadrão ¹	—	14
41	Githzerai	seita ¹	—	13
42	Dragão verde, adulto	1	12	12
43-45	Hamatula	1	8	8
46-47	Gato infernal	2	7	9
48-51	Cão infernal	3d6	3	9
52-54	Diabrete	1	2	2
55-58	Kolyarut	1	10	10
59-61	Kyton	3d6	6	12
62-65	Larva	3d6	1	6
66-68	Lémure	1	6	6
69	Mane	3d6	3	9
70-71	Marut	1	15	15
72	Missão comercial mercana	companhia ¹	—	12
73-74	Mezzolote	1	7	7
75	Devorador de mentes	2	8	10
76-77	Pesadelo voador	1d4	5	7
78-79	Nicalote	1	13	13
1d%	Encontro	Número	ND	NE Pret
80-82	Osyluth	1d4	6	8
83-86	Suplicante ²	1d4	1	2
87	Lorde das profundezas	1	16	16
88	Esqueleto	3d6	1/3	3
89	Espectro	1d4	7	9
90	Titã	1	21	21
91-92	Ultrólote	1	16	16
93	Cria vampírica	2d4	5	9
94	Xill	1d4	6	8
95-97	Zeলেখut	1d4	9	11
98	Criatura com modelo abissal; jogue pela subtabela			
01-20	Dilacerador cinzento	1	10	10
21-40	Hidra (7 cabeças)	1	7	7
41-60	Mímico	2	5	7
61-80	Remorhaz	1	9	9
81-100	Hidra (12 cabeças)	1	13	13
99	Criatura com modelo meio-abissal; jogue pela subtabela			
01-20	Medusa	1	9	9
21-40	Troll	2d4	7	11
41-60	Digestor	2	8	10
61-80	Megaraptor	1	8	8
81-100	Aranha Colossal	1	12	12
100	Criatura com modelo axiomático; jogue pela subtabela			
01-20	Bulette	2	9	11
21-40	Basilisco	1	7	7
41-60	Homem-urso	2	7	9
61-80	Tigre atroz	2	10	12
81-100	Gigante das nuvens	1	13	13

1 Consulte a entrada Organização no verbete respectivo de cada criatura (no Livro dos Monstros ou no Capítulo 9) para mais informações.

2 O tipo de suplicante encontrado depende do plano onde se dá o encontro.

TABELA 7-8: ENCONTROS CELESTIAIS

1d%	Encontro	Número	ND	NE Pret
01-03	Gavião-seta	1d4+1	7	11
04-09	Deva astral	1	14	14
10-12	Avoral	1d6	9	12
13-14	Dragão de bronze, adulto	1	14	14
15-20	Couatl	1d6	10	13
21-23	Marechal formian	1	10	10
24-27	Sargento formian	1d4	7	9
28-32	Guerreiro formian	3d6	3	10
33-36	Operário formian	4d6	1/2	5
37	Githyanki	esquadrão ¹	—	14
38	Githzerai	seita ¹	—	13
39-40	Dragão de ouro	1	15	15
41-47	Arconte guardião	3d6	4	10
48-52	Kolyarut	1	10	10
53-61	Arconte luminar	1d6	2	5
62-64	Leonal	2	12	14
65-66	Marut	1	15	15
67-68	Missão comercial mercana	companhia ¹	—	12
69-72	Suplicante ²	1d4	1	2
73-77	Planetário	1	16	16
78-81	Pseudodragão	1	1	1
82-83	Dragão de prata	1	14	14
84-86	Solar	1	19	19
87	Titã	1	21	21

1d%	Encontro	Número	ND	NE Pret
88-91	Arconte mensageiro	1	14	14
92-94	Xill	1d4	6	8
95-97	Zeলেখut	1d4	9	11
98	Criatura com modelo celestial; jogue pela subtabela			
01-20	Leão	3d6	3	9
21-40	Vespa gigante	3d6	3	9
41-60	Rinoceronte	1d6	6	9
61-80	Elefante	1	10	10
81-100	Urso polar	2	5	7
99	Criatura com modelo meio-celestial; jogue pela subtabela			
01-20	Unicórnio	2d6	4	9
21-40	Águia gigante	2d6	4	9
41-60	Grifo	1d6	5	8
61-80	Efreeti	1	9	9
81-100	Gigante das tempestades	1	14	14
100	Criatura com modelo axiomático; jogue pela subtabela			
01-20	Bulette	2	9	11
21-40	Basilisco	1	7	7
41-60	Werebear	2	7	9
61-80	Tigre atroz	2	10	12
81-100	Gigante das nuvens	1	13	13

1 Consulte a entrada Organização no verbete respectivo de cada criatura (no Livro dos Monstros ou no Capítulo 9) para mais informações.

2 O tipo de suplicante encontrado depende do plano onde se dá o encontro.

TABELAS DE ENCONTROS EXTRA-PLANARES

Fornecemos apenas quatro tabelas de encontros para retratar toda a variedade e as possibilidades infinitas dos Planos Exteriores. Ainda assim, elas servem como um bom exemplo dos tipos de encontros que um viajante enfrenta ao peregrinar pelos Planos Exteriores.

As chances de um encontro são as mesmas das áreas selvagens, conforme descrito em Encontros em Áreas Selvagens no Capítulo 4 do Livro do Mestre.

TABELA 7-9: ENCONTROS BEATÍFICOS

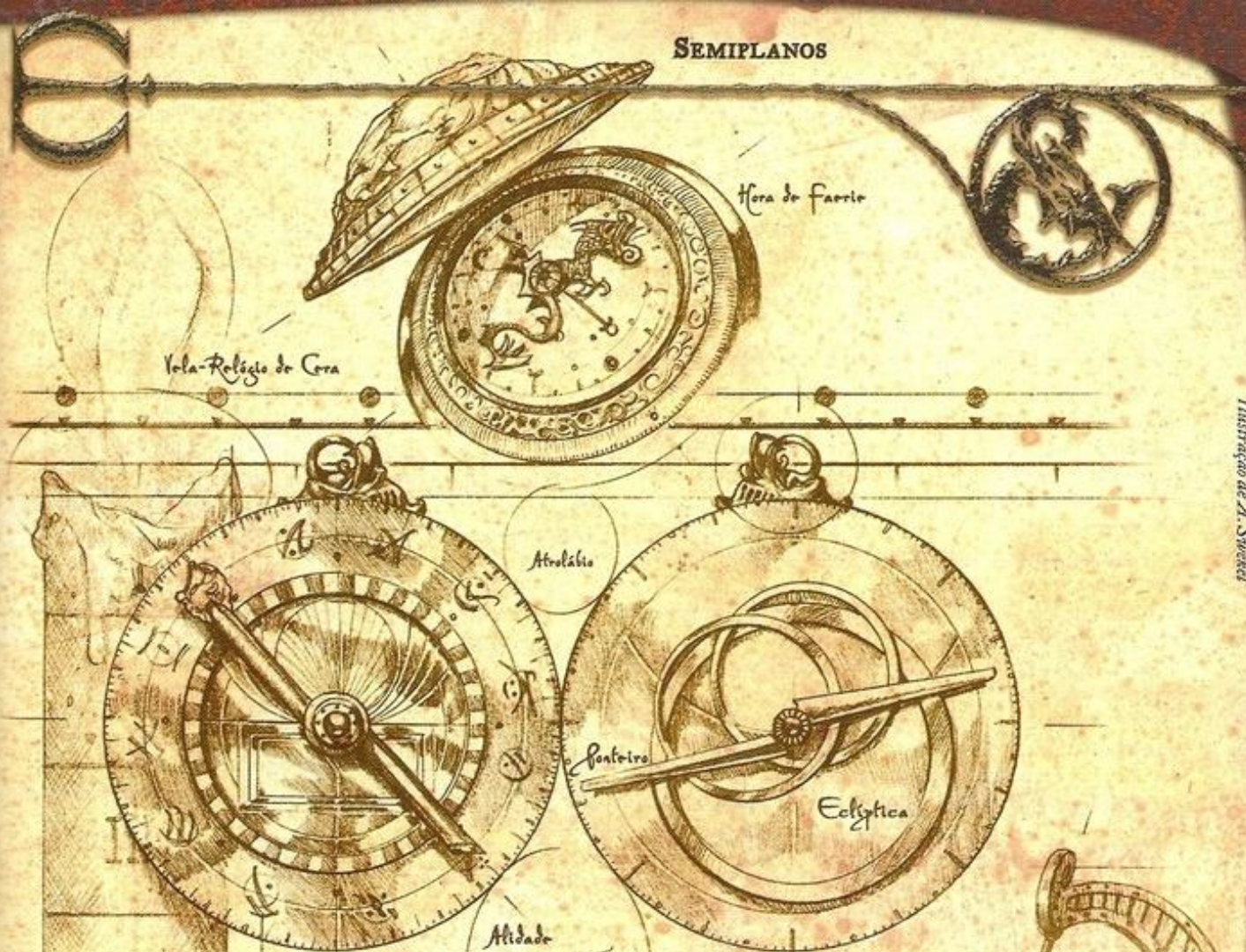
1d%	Encontro	Número	ND	NE Pret
01-03	Gavião-seta	1d4+1	7	11
04-10	Deva astral	1	14	14
11-15	Avoral	1d6	9	12
16-21	Bariaur	manada ¹	—	12
22-23	Dragão de latão, antigo	1	16	16
24-25	Dragão de cobre, adulto	1	13	13
26-32	Firre	2	10	12
33-39	Ghaele	1	13	13
40-42	Gigante das tempestades	2	13	15
43	Githyanki	esquadrão ¹	—	14
44	Githzerai	Seita ¹	—	13
45-48	Arconte luminar	1d6	2	5
49-53	Leonal	2	12	14
54-62	Lillend	1d6	7	10
63-64	Missão comercial mercana	companhia ¹	—	12
65-72	Suplicante ²	1d4	1	2
73-77	Planetário	1	16	16
78-81	Pseudodragão	1	1	1
82-83	Dragão de prata	1	14	14
84-86	Solar	1	19	19
87	Titã	1	21	21
88-91	Arconte mensageiro	1	14	14

1d%	Encontro	Número	ND	NE Pret
92-94	Xill	1d4	6	8
95-96	Criatura com modelo celestial; jogue pela subtabela			
01-20	Leão	3d6	3	9
21-40	Vespa gigante	3d6	3	9
41-60	Rinoceronte	1d6	6	9
61-80	Elefante	1	10	10
81-100	Urso polar	2	5	7
97-98	Criatura com modelo meio-celestial; jogue pela subtabela			
01-20	Unicórnio	2d6	4	9
21-40	Águia gigante	2d6	4	9
41-60	Grifo	1d6	5	8
61-80	Efreeti	1	9	9
81-100	Gigante das tempestades	1	14	14
99-100	Criatura com modelo anárquico; jogue pela subtabela			
01-20	Gigante das tempestades	1	15	15
21-40	Leão atroz	2d4	6	10
41-60	Girallon	2d4	6	10
61-80	Basilisco	1	6	6
81-100	Titã	1	23	23

1 Consulte a entrada Organização no verbete respectivo de cada criatura (no Livro dos Monstros ou no Capítulo 9) para mais informações.

2 O tipo de suplicante encontrado depende do plano onde se dá o encontro.

Ilustração de A. Suckel



IV Os semiplanos são pequenos espaços extradimensionais limitados, com regras próprias. São partes da realidade que não parecem se encaixar em nenhum outro lugar. Dessa forma, apresentam uma grande diversidade de características.

Os semiplanos podem existir devido a uma grande quantidade de motivos. Alguns são criados por magias arcanas ou divinas, outros gerados pelo desejo de uma divindade poderosa ou outra força. Eles podem nascer naturalmente, como uma dobra da realidade existente que foi isolada do restante do universo ou como um universo-bebê, crescendo em poder.

Normalmente, os semiplanos possuem limites coincidentes com planos maiores, mas têm seu próprio ambiente e características. As criaturas que residem em um semiplano com frequência são radicalmente diferentes dos nativos do plano maior correlacionado.

Este capítulo estabelece as diretrizes para construir um semiplano e fornece três exemplos: Neth, o Plano Vivo; o Observatório; e Consenso.

CARACTERÍSTICAS DOS SEMIPLANOS

Os semiplanos têm uma ampla variedade de características e é quase impossível estabelecer generalizações entre eles.

- **Gravidade:** Qualquer uma.
- **Tempo:** Qualquer um.
- **Tamanho:** Finito. Os semiplanos podem ser incrivelmente grandes, mas sempre têm um tamanho finito. Muitos são auto-contidos, com bordas superpostas, de forma que um viajante movendo-se em uma direção eventualmente retorna ao ponto de partida.
- **Morfologia:** Qualquer uma.
- **Características de Elementos e Energias:** Qualquer uma. Ou mesmo nenhuma característica de elemento ou energia.
- **Tendência:** Qualquer uma. Muitos semiplanos não têm qualquer característica de tendência.
- **Magia:** Qualquer uma.

CONEXÕES DOS SEMIPLANOS

Os semiplanos são quase sempre planos de limites coincidentes atracados a planos maiores num único local. Geralmente, este plano maior é o Plano Material, mas existem portais para os semiplanos no Plano Astral, no Plano Etéreo e em qualquer dos Planos Interiores ou Exteriores.

Por serem tão pequenos, os semiplanos têm diversas restrições de acesso. A primeira é que só podem ser acessados de um local específico do plano maior.

Um semiplano geralmente tem um portal numa localização estacionária. Alguns possuem limites coincidentes com múltiplos planos, mas conectam-se a um lugar específico em cada um. É normal que esses semiplanos se tornem caminhos entre os planos que não apresentam conexões entre si, ou que sirvam de ponto de encontro para certas cosmologias. Se você criar uma cosmologia onde as divindades rivais utilizem um local de reunião (como o Monte Olimpo na Mitologia Grega) ou uma "terra dos mortos" compartilhada por diversas deidades, esses lugares provavelmente serão semiplanos.

A segunda restrição é que os personagens não podem usar viagem planar ou magias semelhantes para viajar de/para um semiplano, exceto nos locais específicos onde o semiplano se aproxima de outro e apresenta limites coincidentes. Esses lugares geralmente já incluem portais ou vórtices naturais. Mas alguns semiplanos não têm nem mesmo um portal — e frequentemente são usados como prisões para criaturas poderosas.

Os semiplanos não são coexistentes com o Plano Etéreo ou outros Planos Transitórios. Portanto, as magias que exigem acesso ao Plano Astral, ao Plano Etéreo ou ao Plano das Sombras não funcionam (consulte o Capítulo 3 para uma lista destas magias). Alguns locais pré-selecionados podem abrigar uma tênue conexão com o Plano Astral, mesmo num semiplano-prisão. As magias que utilizam o Plano Astral só funcionam a 30 m desses pontos fracos e, mesmo assim, são consideradas restritas (como a característica de magia restrita).

A maioria das conexões com os semiplanos assume a forma de portais fixos. Entretanto, outros tipos de conexões são possíveis, especialmente as fronteiras móveis. Alguns semiplanos de limites coincidentes com o Plano Material têm fronteiras nebulosas e alguns viajantes atravessando uma névoa noturna podem terminar aportando em um semiplano.

GERADOR DE SEMIPLANOS ALEATORIOS

As tabelas na página seguinte podem ser utilizadas para criar um semiplano e seus habitantes numa emergência. Elas não produzirão semiplanos assustadoramente radicais, mas são úteis quando o tempo é curto ou quando o Mestre precisa de idéias para criar um semiplano.

Para utilizá-las, simplesmente realize uma jogada ou escolha um valor nas Tabelas 8-1 a 8-10 na ordem, anotando cada aspecto do semiplano. Certos aspectos são detalhados abaixo.

Características de Elementos e Energias (@6:Tabela 8-6): Os predomínios específicos são mais prováveis quando o semiplano tem limites coincidentes com um Plano Interior. Por exemplo, um semiplano conectado ao Plano Elemental do Fogo provavelmente terá predomínio do fogo, não da água.

Características de Tendência (@6:Tabela 8-7): Os semiplanos que não sejam de tendência Neutra tendem a vagar, eventualmente adquirindo limites coincidentes aos planos maiores de tendência similar.

Características de Magia (@6:Tabela 8-8): Os semiplanos mais perigosos apresentam a característica magia morta — a única forma de sair envolve um portal fixo.

Habitantes: Os habitantes de um semiplano com características de elementos provavelmente serão criaturas com o

modelo do elemento, meio-elementais, ou elementais e extra-planares. Os moradores de um semiplano com uma característica de elemento ou energia provavelmente serão imunes ao dano daquela característica.

Os habitantes de um semiplano com uma característica de tendência provavelmente são extra-planares da tendência correspondente ou monstros com um modelo apropriado (anárquico, axiomático, celestial ou abissal). Os semiplanos com duas características de tendência abrigam criaturas com os dois tipos de modelo.

A @6:Tabela 8-9 fornece modelos aleatórios a serem aplicados a criaturas de semiplanos sem características definidas de elementos, energias ou tendência.

Acesso: A maioria dos semiplanos só possui um portal de acesso ou um ponto fraco onde magias como *projeção astral* são eficientes.

NETH, O PLANO VIVO

Chama-se Neth.

É um reino de matéria consciente.

Está vivo.

Em um plano normal, o tecido da realidade é constituído de matéria inerte, onde se espalham quantidades limitadas de vida. Neth, o Plano Vivo, é uma única entidade viva e consciente.

O semiplano vivo já foi a nêmesis de muitos viajantes desafortunados que o alcançaram por acidente ou graças às manipulações de Neth. Como um ser de imensa curiosidade, Neth aprende sobre os outros planos simplesmente absorvendo a carne de seus visitantes e incorporando suas memórias.

Ninguém sabe como este semiplano adquiriu consciência, nem sequer ele mesmo. Descobrir a razão de sua existência é seu objetivo mais importante e a origem de sua curiosidade. De muitas formas, o Plano Vivo é bem menos poderoso que uma verdadeira divindade. Mas como todas as criaturas vivas, Neth continua crescendo.

CARACTERÍSTICAS DE NETH

O Plano Vivo possui as seguintes características.

- **Gravidade:** Direcional Subjetiva. A força da gravidade é a mesma do mundo material, mas Neth escolhe a direção da atração. Ele pode modificar essa direção como uma ação livre.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Finito. Neth é uma membrana viva, dobrada sobre si mesma como uma folha de pergaminho amassada numa bola de cerca de 38 km de raio. Os espaços entre as dobras da membrana variam de túneis do tamanho de um palmo a cavernas maiores que uma cidade. Estes espaços abertos são preenchidos com um fluido saturado de ar que nutre as funções vitais do semiplano. Se fosse estendido, Neth teria cerca de 750 km de diâmetro e uma espessura média de 9 m.
- **Consciente:** Neth pode flexionar e dobrar sua membrana interior de acordo com seus desejos, criando ou destruindo os compartimentos interinos de acordo com sua vontade.
- **Sem Características de Elementos ou Energia.**

TABELA 8-1: TAMANHO

1d%	Tamanho
01-10	Muito pequeno (3d10 x 27 m2)
11-30	Pequeno (3d10 x 270 m2)
31-60	Médio (1d10 x 25 km2)
61-90	Grande (1d10 x 50 km2)
91-100	Muito Grande (1d10 x 250 km2)

TABELA 8-2: FORMA

1d%	Forma e Bordas
01-50	Auto-contido (as bordas se sobrepõem)
51-90	Bordas Definidas (barreiras intransponíveis nas bordas)
91-100	Bordas Indefinidas (névoas ou outros impedimentos nas bordas, mas nada — ou talvez uma fronteira planar — além das bordas)

TABELA 8-3:**CARACTERÍSTICA DE GRAVIDADE**

1d%	Característica
01-50	Gravidade normal
51-60	Gravidade leve
61-70	Gravidade pesada
71-80	Gravidade inexistente
81-90	Gravidade direcional subjetiva
91-100	Gravidade direcional objetiva

TABELA 8-4:**CARACTERÍSTICA DE TEMPO**

1d%	Característica
01-60	Tempo normal
61-70	Fluxo acelerado: 1 dia no semiplano = 1 hora no Plano Material
71-80	Fluxo desacelerado: 1 dia no semi-plano = 1 semana no Plano Material
81-100	Atemporal

TABELA 8-5:**CARACTERÍSTICA DE MORFOLOGIA**

1d%	Característica
01-50	Morfologia alterável
51-70	Mutável
71-90	Estático
91-95	Morfologia mágica
96-100	Consciente

TABELA 8-6: CARACTERÍSTICAS DE ELEMENTOS E ENERGIA

1d%	Característica
01-60	Sem características de elementos ou energia
61-65	Predomínio do Ar
66-70	Predomínio da Terra
71-75	Predomínio do Fogo
76-80	Predomínio da Água
81-88	Pequeno predomínio negativo
89-90	Grande predomínio negativo
91-98	Pequeno predomínio positivo
99-100	Grande predomínio positivo

TABELA 8-7:**CARACTERÍSTICAS DE TENDÊNCIA**

1d%	Característica de Tendência
01-50	Neutro [suave]
51-60	Neutro [forte]
61-65	Mau [suave]
66-70	Bom [suave]
71-73	Mau [forte]
74-76	Bom [forte]
77-81	Leal [suave]
82-86	Caótico [suave]
87-89	Leal [forte]
90-92	Caótico [forte]
93	Mau [suave], caótico [suave]
94	Bom [suave], caótico [suave]
95	Mau [suave], leal [suave]
96	Bom [suave], leal [suave]
97	Mau [forte], caótico [forte]
98	Bom [forte], caótico [forte]
99	Mau [forte], leal [forte]
100	Bom [forte], leal [forte]

TABELA 8-8:**CARACTERÍSTICA DE MAGIA**

1d%	Característica
01-40	Magia normal
41-50	Magia restrita: 1d4 níveis de magia, escolas, subescolas ou descritores diferentes à escolha do Mestre
51-60	Magia ativada: 1d4 níveis de magia, escolas, subescolas ou descritores

TABELA 8-8: (CONTINUAÇÃO)

1d%	Característica
51-60	diferentes à escolha do Mestre. As magias ativadas são maximizadas (01-25), aumentadas (26-50), potencializadas (51-75) ou estendidas (76-100). Cada nível, escola, subescola ou descritor pode ter um tipo diferente de melhoria ou um só tipo pode se aplicar a todos.
61-70	Magia Limitada: 1d4 níveis de magia, escolas, subescolas ou descritores diferentes à escolha do Mestre
71-100	Magia Morta

TABELA 8-9: HABITANTES

1d%	Modelo dos Habitantes
01-20	Celestial
21-40	Abissal
41-60	Axiomático
61-80	Anárquico
81-90	Elemental
91-92	Meio-celestial
93-94	Meio-abissal
95-96	Meio-elemental
97-100	O semiplano é deserto

TABELA 8-10: ACESSO

1d%	Modelo dos Habitantes
01-50	Portal comum
51-75	Portal codificado, que só se abre em uma ocasião determinada (01-25), com um item específico (26-50), com uma palavra de comando especial (51-90), para uma classe específica (91-95), ou para um tipo específico de criatura (96-100)
76-90	Um portal conduz ao semiplano, e outro conduz para fora dele
91-100	Como acima, mas ambos os portais possuem chaves independentes

- **Tendência:** Neutro [suave]. Nenhuma tendência é penalizada em Neth, que é Neutro.
- **Magia:** Normal.

CONEXÕES DE NETH

Neth só possui acesso limitado ao restante do universo, através de uma única passagem cromática no Plano Astral.

Os viajantes que se aproximam de um portal para Neth enxergam um disco metálico, cor de pêssego; exceto pela coloração, não há qualquer diferença entre as demais passagens cromáticas. Os personagens que obtiverem sucesso em um teste de Observar (CD 35) percebem um grande olho surgindo na superfície do disco. O olho desaparece rapidamente, e os observadores desse fenômeno muitas ficam inseguros de realmente o terem avistado.

HABITANTES DE NETH

Somente o próprio plano é nativo. Muitas criaturas Médias chamadas Filhos de Neth percorrem as dobras de seu ser, mas na verdade são apenas sub-unidades do Plano Vivo. Neth cria "filhos" para tarefas específicas de curto prazo antes de reabsorvê-los.

Os Filhos de Neth são "avatares" independentes. A menos que tenham sido criados para tarefas incomuns, os Filhos de Neth são idênticos aos golens de carne, embora se pareçam com massas de carne vagamente humanóides, jamais entrem em fúria e tenham um deslocamento de natação de 9 m. Cada um dos Filhos de Neth possui um modelo grosseiro da própria personalidade do plano e tenta cumprir qualquer tarefa que lhe seja atribuída no momento de sua criação. Os Filhos de Neth não são verdadeiramente conscientes, mas reagem aos estímulos de acordo com a programação recebida.

Neth também cria filhos para servirem como "anticorpos" internos, mas geralmente os envia a outros planos para explorar e retornar, sendo reabsorvidos nas dobras do plano para compartilhar o conhecimento adquirido em suas viagens.

O próprio Neth só possui um atributo vital reconhecível: a Parede de Rostos, uma coleção de cabeças que falam com a voz de Neth.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

Para mover-se em Neth, os viajantes devem nadar pelo fluido que preenche suas cavidades. Um líquido efervescente inunda quase todos os espaços entre as dobras do plano, mas este líquido é carregado com tamanha quantidade de ar que uma criatura aérea pode sobreviver indefinidamente imersa nele. Uma propriedade mágica do fluido de Neth permite que os visitantes falem normalmente.

Neth pode flexionar suas membranas e criar correntes que carregam os viajantes para qualquer lugar em seu interior. Quando percebe visitantes, geralmente os envia rapidamente à Parede de Rostos.

Combate em Neth

Os personagens que tentarem lutar contra Neth a partir de seu interior, investindo contra suas paredes membranosas com armas, magia ou outras energias destrutivas, causarão morte localizada de tecidos. Cada área de 0,5 m² de membrana possui CA 5, dureza 5 e 120 pontos de vida. Mas o Plano Vivo é tão grande que o dano infligido pelos personagens não passa de uma alfinetada.

Ainda assim, Neth não tolera essa impertinência e detém os ataques enviando seus perpetradores à Parede de Rostos, onde é capaz de comunicar-se com os transgressores. Se isso não gerar resultado, alguns Filhos de Neth são criados e enviados para impedir mais danos ou o plano simplesmente aprisiona e absorve os transgressores.

Aprisionamento: Quando a comunicação fracassa ou quando Neth está extremamente curioso ou enfurecido, o semiplano tenta aprisionar os visitantes. O processo ocorre quando duas dobras de membrana se juntam para enlaçar e prender as vítimas. Estas podem escapar obtendo sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 17), mas Neth rapidamente aumenta a frequência de suas tentativas (aumentando a CD dos testes de resistência em +2 a cada rodada subsequente) até que o alvo fuja do semiplano ou seja encapsulado.

Se uma vítima for aprisionada, ficará imediatamente indefesa e não consegue se libertar. Os aliados do lado externo da cápsula devem romper a membrana (CD 5, dureza 8 180 pontos de vida) para libertá-la.

Neth pode inundar a cápsula com dois tipos de fluidos, conservador ou digestivo. Em ambos os casos, a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 23) a cada rodada para evitar o efeito. Um fracasso contra o fluido conservador coloca a vítima em estase temporal (como a magia conjurada por um feiticeiro de 20o nível); a vítima pode ser reanimada se o fluido for retirado. Os efeitos do fluido digestivo são letais: um fracasso no teste de resistência significa que a vítima é dissolvida e absorvida diretamente na massa de Neth. Quando isso ocorre com um ser vivo, 10d10 de suas memórias são absorvidas pelo Plano Vivo. Assim, Neth lentamente aprende mais sobre o multiverso ao seu redor.

Como é um plano, não um objeto ou criatura, as magias de morte e desintegração são inúteis contra Neth.

ASPECTOS DE NETH

Os visitantes em Neth se encontram suspensos em um fluido carregado de ar, flutuando entre ondulações maciças do que parece ser uma membrana orgânica. Os seres que respiram no ar ou na água não têm problemas para sobreviver submersos. O único portal que conecta Neth ao Plano Astral aparece na criatura como uma cavidade em forma de boca, com 6 m de diâmetro. Neth pode abrir e fechar esta cavidade livremente, concedendo ou impedindo o acesso ao Plano Astral através do portal.

Os visitantes incautos que nadam pelo interior de Neth enxergam órgãos bulbosos, maiores que um quarteirão, executando funções orgânicas incompreensíveis, seres estranhos aprisionados nas membranas de cápsulas conservadoras, e anticorpos do tamanho de seres humanos executando mecanicamente tarefas inimagináveis.

A visão normal e no escuro no Plano Vivo são restritas a 9 m devido ao fluido efervescente que preenche seu interior. Um fulgor rosado infunde todas as partes de Neth.

O som viaja através das cavidades de Neth como na água, logo parece mais grave e profundo que no ar. A mesma magia que permite que as criaturas aéreas falem mesmo com as cordas vocais imersas em líquido permite uma audição quase normal.

Locais de Neth

As regiões específicas da membrana são especializadas para realizar necessidades distintas. Na parte mais central da forma retorcida, a membrana engrossa, formando um nódulo denso com cerca de 1,5 km de diâmetro. Este nódulo, de onde provêm todas as demais dobras, serve como o "cérebro" do tecido orgânico, coordenando os processos mentais de todo o semiplano. Outras partes da membrana executam funções especiais, incluindo áreas onde a membrana pode ser facilmente deformada para propósitos de comunicação, aprisionamento e incubadoras para os Filhos de Neth.

Neth tem 40% de chance de perceber os visitantes a cada 10 minutos em que permanecerem no semiplano. Ao tomar consciência de sua presença, Neth desloca suas dobras como foles, "descarregando" os visitantes onde deseja por meio de uma corrente irresistível. Os visitantes recém-descobertos geralmente são conduzidos à Parede de Rostos.

Parede de Rostos: Uma área especial da membrana de Neth abriga extrusões de milhares de protuberâncias em forma de cabeças. Cada uma possui o aspecto de um indivíduo já absorvido por Neth. Falando simultaneamente com as cinco ou seis cabeças mais próximas dos viajantes, Neth interroga-os numa voz mesclada e sussurrante, distorcida pelo fluido. Se os visitantes deslocarem-se ao longo da Parede de Rostos enquanto são interrogados, novas cabeças continuam as frases à medida que as anteriores param de falar.

O que Neth deseja saber? Tudo. Se há uma característica de Neth, é sua curiosidade misturada a uma certa ingenuidade. Neth não sabe como surgiu e não compreende muito o multiverso ao seu redor. Ele ainda se surpreende um pouco em saber que existem outras coisas além de si mesmo. Aqueles que contam a Neth algo que ele ainda não saiba deixam o

sempi plano muito satisfeito. Os personagens que não saibam nada útil correm o risco de deixá-lo furioso.

O OBSERVATÓRIO

Ele vê tudo e todos.

Ainda assim, permanece oculto.

É o olho nos céus.

O Observatório é um mito para muitos viajantes. Sua localização permanece desconhecida, seus criadores ignorados e a forma de alcançá-lo é um segredo bem guardado. Raamente, os viajantes o observam no Plano Astral, um navio fantasma dimensional. Todos que o viram de relance afirmam que ele só aparece na visão periférica, uma leve ondulação sobre a névoa do Plano Astral. O Observatório existe além da estrutura da própria cosmologia — ou talvez seja a dimensão mais básica em torno da qual as demais se agrupam.

O conhecimento planar a respeito do Observatório retrata-o como uma grande esfera mecânica dentro de um enorme tronco, com mecanismos de propósito desconhecido incrustados na esfera e no tronco. As superfícies visíveis são esculpidas com retratos de divindades perdidas e extra-planares mortos. De alguma forma, ele lembra vagamente um *sextante dimensional*, mas numa escala maior, mais barroca.

Além disso, o semiplano é um pedaço de vácuo que se estende por cerca de 1,5 km em cada direção, terminando em um vazio indistinto e impenetrável. A esfera é deserta, exceto pelo próprio Observatório, zumbindo suavemente em seu centro.

CARACTERÍSTICAS DO OBSERVATÓRIO

O Observatório possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Direcional Subjetiva. Fora do Observatório, a gravidade se direciona para a esfera e o tronco. Dentro do edifício, "para baixo" indica a direção do piso.
- **Atemporal:** O Observatório é atemporal para a cura natural de pontos de vida e danos de valor de habilidade. Os visitantes sentem fome, sede e precisam dormir normalmente.
- **Tamanho:** Finito. O semiplano tem cerca de 4,5 km de diâmetro e o edifício do Observatório em seu interior tem mais de 750 m de uma extremidade a outra. O semiplano e o edifício são esféricos.
- **Estático.** O Observatório é imutável, e não pode ser maculado ou danificado. É necessário um teste de Força (CD 16) para mover qualquer de seus mecanismos, assim como objetos livres.
- **Sem Características de Elementos ou Energia.**
- **Tendência:** Neutro [suave].
- **Magia:** Ativada. As magias que utilizam outros planos de existência (consulte a lista no Capítulo 3) são potencializadas, estendidas e maximizadas. Mas não podem afetar nada no semiplano, devido a sua característica estática.

CONEXÕES DO OBSERVATÓRIO

A localização do Observatório na cosmologia de D&D é desconhecida. Se as lendas a seu respeito forem verdadeiras, o Observatório desloca-se pelo Plano Astral, surgindo e desa-

parecendo rapidamente no Plano Material e nos Planos Interiores e Exteriores. Raramente permanece no mesmo lugar durante mais de 1d6 minutos, por isso seus observadores devem entrar imediatamente. Os personagens curiosos podem usar magias como *adivinhação* e *contato extra-planar* (ou um acordo com uma divindade ou extra-planar poderoso) para determinar onde o semiplano surgirá posteriormente.

O Observatório tem seu próprio Plano Etéreo. As magias que utilizam o Plano Etéreo funcionam normalmente, embora não haja muitos locais a visitar.

O Observatório tem limites coincidentes com o Plano das Sombras, embora ninguém jamais tenha conseguido voltar ao Observatório a partir daquele local.

As conexões planares mais importantes do semiplano são os mecanismos no próprio edifício do Observatório. Eles permitem que os personagens observem qualquer Plano Interior ou Exterior, e então se desloquem para lá com um efeito de *portal*. Não é possível retornar ao Observatório através desse portal, e os esforços para memorizar a localização do semiplano são inúteis, visto que a própria dimensão se movimenta.

HABITANTES DO OBSERVATÓRIO

O Observatório raramente fica deserto, mas seus frequentadores nunca permanecem durante muito tempo. Muitos abandonam sua característica nociva à Sabedoria (consulte Aspectos do Observatório, adiante), mas outros partem utilizando o plano como ponto de parada entre outros locais. Até agora, todos que tentaram dominar o Observatório falharam, graças a viajantes hostis e danos persistentes à Sabedoria.

Entre os visitantes mais frequentemente encontrados no Observatório estão:

- Diversos grupos de mercanos. Alguns alegam que são os criadores originais do semiplano, enquanto outros dizem que são capazes de conduzi-lo entre as realidades.
- Diversos conjuradores, alguns loucos, outros ainda são, tentando decifrar o poder do local.
- Esquadrões de busca dos githyanki, procurando um inimigo em particular.
- Grupos de assalto de diabos e demônios, tentando atacar o Plano Material.
- Construtos de origem desconhecida operando os mecanismos e alavancas, e desaparecendo subitamente. Os magos discutem se os construtos são servos de um mago poderoso ou são controlados pelo próprio Observatório.
- Em determinada ocasião, três (ou mais) encouraçados astrais circundaram o edifício do Observatório. Seu propósito ainda é desconhecido.

ASPECTOS DO OBSERVATÓRIO

O Observatório, isolado em meio ao nada, tem um efeito perturbador sobre as criaturas em seu interior. Os personagens no Observatório devem realizar um teste de resistência de Sabedoria (CD 30) ou sofrerão 1 ponto de dano temporário em Sabedoria a cada hora.

Conforme a Sabedoria de um personagem diminui, torna-se mais fácil cair acidentalmente em um dos diversos portais no interior do Observatório e ser teletransportado para um

local aleatório em outro plano. É necessário um teste de Sabedoria (CD 5) para analisar o destino de determinado portal; os personagens com Sabedoria reduzida muitas vezes tentam fugir do plano e acabam em um lugar desconhecido.

O interior do edifício do Observatório é repleto de passarelas e mecanismos, portais e bolas de cristal. Há uma ordem complexa de arranjo e funcionamento do maquinário. Uma criatura capaz de entendê-la adquire os benefícios de seus recursos. Caso partes do maquinário sejam removidas ou danificadas, tornam-se inúteis até que sejam consertadas pelos misteriosos constructos.

Os mecanismos no interior do Observatório permitem que o usuário testemunhe os eventos em qualquer lugar da Grande Roda. Nenhum plano se esconde do Observatório, não importa suas proteções. Até mesmo os lares das divindades são vulneráveis à observação, assim como os semiplanos particulares dos viajantes planares e o interior de planos com a característica de magia morta.

É necessário um teste de Conhecimento (planos) (CD 30) para operar corretamente as câmaras de observação. Um fracasso no teste significa que a câmara de observação não consegue focalizar o local desejado; um fracasso com uma margem igual ou superior a 5 fornece visões falsas ou invoca um elemental ou extra-planar poderoso para o Observatório.

Assim como a magia observação, o Observatório gera um sensor mágico no plano observado. Qualquer criatura presente com um valor de Inteligência 12 ou superior pode notar o sensor mediante um teste de Espionar (ou um teste de Inteligência) contra CD 20.

CONSENSO

É onde se negociam tréguas nobres e se realizam acordos sombrios.

É um salão de festas e uma corte de julgamento.

Nenhum mortal jamais o viu.

As divindades orgulham-se de sua coragem, de suas capacidades e de sua onisciência. Quando negociam entre si, geralmente o fazem através de terceiros: clérigos, emissários divinos, serviçais e manifestações ocasionais de um avatar. Entretanto, às vezes as divindades precisam se encontrar pessoalmente sem o risco de traições ou ataques. Como estas divindades com frequência representam os ápices de tendências opostas, o local de encontro deve ser imune aos seus poderes de alterar os planos.

Consenso é um desses lugares, um semiplano acessível apenas a entidades com a condição de divindades menores ou superior. Neste semiplano, as divindades são imunes aos poderes e habilidades das outras. Aqui, elas se reúnem em conclave quando os assuntos dos mortais exigem debates frontais.

CARACTERÍSTICAS DE CONSENSO

Consenso possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Finito. O semiplano possui apenas 150 m de diâmetro. Seus limites são as paredes da enorme câmara que constitui Consenso.

- **Estático:** Há poucas coisas no interior da câmara de Consenso, mas as mesas e cadeiras exigem um teste de Força (CD 16) para serem movidas. As magias não afetam os objetos e as criaturas no interior do plano, embora Consenso seja ainda mais radical: os ataques não afetam os demais em seu interior e os pontos de vida e valores de habilidade de seus frequentadores jamais são reduzidos.
- **Sem Características de Elementos ou Energia.**
- **Tendência:** Neutro [suave].

CONEXÕES DE CONSENSO

Consenso ocupa um local do Plano Astral, equidistante das passagens cromáticas para os diversos Planos Exteriores onde residem as divindades. Embora muitos já tenham procurado, nenhum mortal jamais encontrou o portal para Consenso.

O semiplano existe em uma confluência de portais codificados para os Planos Exteriores. Estes portais só permitem a passagem de entidades com a condição de divindades menores ou superior. Até os mortais mais poderosos são incapazes de forçar sua abertura.

Em uma cosmologia criada pelo Mestre, as divindades podem ser capazes de utilizar *viagem planar* para ingressar em Consenso, mas os seres sem a condição de deidades que essas entidades (conscientemente ou não) tragam consigo são abandonados em um plano aleatório durante o percurso, embora a divindade aporte intacta ao plano. Por isso, as divindades precisam dispensar seus séqüitos de seguidores para viajarem para Consenso.

HABITANTES DE CONSENSO

A taxa de ocupação de Consenso a qualquer momento depende do nível de sociabilidade das divindades. Se todas as divindades de sua cosmologia habitarem o mesmo plano, teriam poucos motivos para viajar até Consenso. Mas grupos de divindades espalhados em diversos planos considerariam o semiplano útil e gastariam algum no local.

Em um universo onde tudo é possível, um mortal pode encontrar uma forma de acesso ao semiplano, talvez graças a um acidente planar cataclísmico. Embora a chance de encontrar pessoalmente as divindades seja tentadora, também significa grande perigo. A característica estática do plano pode ou não se aplicar aos mortais — e mesmo as divindades podem desconhecer o resultado caso mortais tentem atacar ou conjurar magias.

ASPECTOS DE CONSENSO

O interior do semiplano é uma grande câmara circular sob uma cúpula dourada. Em seu centro, há uma grande mesa de mármore negro com veios dourados, sobre um piso de jade polido. Cadeiras negras dispõem-se à volta da mesa, embora algumas divindades prefiram continuar de pé. Arcos repletos de redemoinhos de névoa distribuem-se regularmente pelas paredes do salão — portais para as moradas de cada divindade.

No centro da mesa há um orbe negro. Uma divindade que tocar o orbe conseguirá *enviar mensagem* para outra, normalmente para solicitar uma reunião. A mensagem pode ser ignorada pelo receptor.

Ilustração de A. Suckel

Além do seu tamanho
hercúleo, essas criaturas
possuem uma presença
aterradora.

① Único olho
desta criatura
pode projetar um
cone antimagia

Eles podem deslocar
sua mandíbula inferior
para engolir presas inteiras



Os planos abrigam uma diversidade infinita e incontáveis criaturas inimagináveis para os residentes do Plano Material. Esse capítulo apresenta uma visão resumida das criaturas planares mais comuns encontradas pelos viajantes do Plano Material, e além. Explicações mais detalhadas de ataques e qualidade especiais podem ser encontradas no Livro dos Monstros.

BARIAUR

Extra-Planar (Médio)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (brunea); básico 12 m

CA: 15 (+4 brunea, +1 broquel)

Ataques: Corpo a corpo: cimitarra +2; ou à distância: arco longo composto [reforçado] (bônus de For +1) +2

Dano: Cimitarra 1d6+1, Arco longo composto [reforçado] 1d8+1

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Investida 2d6+1

Qualidades Especiais: RM variável (veja adiante), características de bariaur

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +2, Von +2

Habilidades: For 13, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 8

Perícias: Saltar -2, Ouvir +4, Observar +4, Sobrevivência +2

Talentos: Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário, patrulha (3–12 mais um sargento de 3º nível e um líder de 3º–6º nível) ou rebanho (10–40 mais 100% não combatentes mais um sargento de 3º nível a cada 10 adultos, dois tenentes de 5º nível e dois capitães de 7º nível)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Frequentemente Caótico e Bom

Progressão: Conforme a classe do personagem

Os bariaur percorrem as colinas ondulantes e os bosques de Ysgard, protegendo todos os que residem no plano. Quando o mal está em ação, eles o rastreiam até sua fonte e atacam em batalhas gloriosas.

Um bariaur lembra um centauro, mas combina as formas de humano e carneiro ao invés de humano e cavalo. Da cintura para baixo, um bariaur é indistinguível de um carneiro forte. Da cintura para cima, ele parece humano, com a exceção dos dois chifres curvos que emergem da testa.

Os bariaur falam Comum e Celestial.

COMBATE

Os bariaur apreciam boas lutas, investindo em combate com as cabeças abaixadas. Após atremeter contra as fileiras inimigas, continuam com o ataque corporal enquanto seus arqueiros despejam uma chuva de flechas sobre os oponentes.

Investida (Ext): Um bariaur geralmente inicia um combate investindo contra seu oponente, abaixando a cabeça para golpear o inimigo com seus chifres de carneiro. Além dos benefícios e penalidades de uma investida, isso permite ao bariaur desferir um único ataque de perfuração que inflige 2d6+1 pontos de dano de concussão.

Características de Bariaur (Ext): Os bariaur têm de diversas características raciais:

- Resistência à Magia 11 + nível de classe.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares a magia.
- Quadrúpede: Como possuem quatro patas com cascos, os bariaur são mais difíceis de derrubar com um encontrão (consulte o Capítulo 8 do *Livro do Jogador*). Entretanto, as armaduras devem ser compradas como equipamentos de montaria, não armaduras comuns. Os bariaur não podem utilizar as botas criadas para seres humanos.

Perícias: Os sentidos aguçados de um bariaur lhe concedem +2 de bônus racial nos testes de Observar e Ouvir.

SOCIEDADE DOS BARIAUR

Os bariaur são criaturas com anseio de viajar e dificilmente permanecem muito tempo no mesmo lugar. Seus rebanhos seguem um único líder que se mantém no posto enquanto conseguir derrotar seus adversários em uma "colisão de chifres" (uma sequência de investidas similares a uma justa).

Os bariaur apreciam todos os tipos de competições, desafiando sua oratória em disputas de histórias, correndo pelas planícies gramadas de Ysgard ou saltando as rochas de um riacho até que somente um deles ainda esteja seco. Eles anseiam por testar a capacidade de recém-chegados e visitantes nesses eventos, que costuma ser uma fonte de diversão amistosa em vez de avaliações rigorosas de capacidade física. São raros os bariaur que levam uma competição demasiadamente a sério; ele certamente seria advertido a relaxar pelos anciões do rebanho.

A dieta dos bariaur é herbívora, sendo os gêneros de primeira necessidade as frutas, as castanhas e as folhas. Eles conhecem bem os arbustos e árvores frutíferos em quilômetros. Uma exceção são os rangers bariaur, que podem comer carne — particularmente de criaturas silvestres que caçaram sozinhos.

Os bariaur cultuam Ehlonna, a divindade dos bosques.

PERSONAGENS

BARIAUR

A classe predileta de um bariaur é ranger. A raça tem ajuste de nível +1. Os bariaur são equilibrados como personagens de um nível inferior que as raças padrão do *Livro do Jogador*. Por

exemplo, um ranger bariaur de 4º nível seria adequado em um grupo de aventureiros de 5º nível.

CELESTIAL

Os Planos Exteriores habitados por celestiais abrigam uma variedade impressionante de criaturas boas. Apesar de sua grande diversidade, todos os celestiais unem-se para combater os abissais dos reinos infernais ou para auxiliar os viajantes perdidos.

Os guardinais (Neutros e Bons) e os eladrins (Caóticos e Bons) invariavelmente são criaturas de grande beleza, embora suas aparências variem. As criaturas que eles auxiliam no Plano Material às vezes referem-se a eles simplesmente como "anjos".

Como todos os celestiais, os guardinais e eladrins falam Celestial, Infernal e Dracônico.

COMBATE

Os celestiais são seres de franca bondade e não atacam sem bons motivos — normalmente é necessário um assalto direto ou uma ameaça a uma vítima inocente para que eles se disponham à violência. Eles tentam poupar os inocentes e os espectadores sempre que possível, e utilizam ataques de atordoamento se puderem vencer dessa forma. Sua mobilidade e seu repertório de habilidades

mágicas os tornam inimigos astuciosos. Ele dispõem de tempo para planejar seus ataques cuidadosamente, só se envolvendo imediatamente no combate em uma situação extrema.

CARACTERÍSTICAS

DE CELESTIAL

Idiomas (Sob): Todos os celestiais podem falar com qualquer criatura que possua uma linguagem, como se utilizassem a magia *idiomas* conjurada por um feiticeiro de 14º nível. Esta habilidade sempre está ativa.

Imunidades (Ext): Todos os celestiais são imunes a ataques de eletricidade e petrificação.

Resistências (Ext): Os guardinais e eladrins possuem resistência 20 a ácido e frio. Todos os celestiais recebem +4 de bônus racial em testes de resistência de Fortitude contra venenos.

Visão Aguçada (Ext): Todos os celestiais possuem visão na penumbra e visão no escuro 18 m.

FIRRE

Os eladrin firre (pronuncia-se *fir*) apreciam acima de tudo passar as noites dançando e cantando à volta de uma fogueira, mas essa frivolidade disfarça seu verdadeiro propósito como guardiões da arte e da beleza. Devotos de todas as coisas preciosas e adoráveis, os firres tomam armas para defender a arte e os artistas que as criam. Eles são os eladrin que mais viajam, percorrendo grandes distâncias para ouvir um bardo famoso,



	Firre (Eladrin) Extra-Planar (Médio – Caótico, Bom)	Leonal (Guardinal) Extra-Planar (Médio – Bom)
Dados de Vida:	8d8+8 (44 PV)	12d8+24 (78 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+3 (Des)
Deslocamento:	12 m, voo 27 m (perfeito)	18 m
CA:	24 (+2 Des, +12 natural)	27 (+3 Des, +14 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: <i>espada larga</i> +3 +16/+11 (ou pancada +13/+8); ou à distância: <i>azagaia</i> +5 +15/+10	Corpo a corpo: 2 garras +17, mordida +12
Dano:	<i>Espada larga</i> +3 2d6+10; pancada 1d6+7; <i>azagaia</i> +5 1d6+10	Garra 1d6+5, mordida 1d8+12
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, magias, ataque visual.	Rugido, bote, agarrar aprimorado, Rasgar 1d6+5, habilidades similares a magia.
Qualidades Especiais:	Redução de dano 20/+2, RM 27, canção, círculo mágico contra o mal, características de celestial, alterar forma	Redução de dano 25/+3, RM 28, aura de proteção, características de celestial
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +8, Von +9	Fort +10, Ref +11, Von +10
Habilidades:	For 20, Des 14, Con 12, Int 17, Sab 16, Car 18	For 21, Des 17, Con 15, Int 14, Sab 14, Car 15
Perícias:	Blefar +15, Concentração +12, Diplomacia +19, Disfarces +15, Conhecimento (planos) +14, Atuação +17, Sentir Motivação +14, Identificar Magias +14	Equilíbrio +22, Esconder-se +22, Conhecimento (qualquer um) +17, Ouvir +17, Furtividade +22, Sentir Motivação +17, Observar +17, Sobrevivência +17
Talentos:	Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Foco em Perícia (Atuação)	Esquiva, Mobilidade, Deslocamento, Rastrear
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer e subterrâneo	Terrestre/qualquer e subterrâneo
Organização:	Solitário ou trupe (2–5)	Solitário ou alcatéia (4–16)
Nível de Desafio:	10	12
Tesouro:	Sem moedas; dobro de bens; padrão de itens	Sem moedas; dobro de bens; padrão de itens
Tendência:	Sempre Caótico e Bom	Sempre Neutro e Bom
Progressão:	9–16 DV (Médio); 17–24 DV (Grande)	13–18 DV (Médio); 19–36 DV (Grande)

admirar um pôr-do-sol particularmente fabuloso ou assistir a uma peça dramática interpretada de forma refinada.

Um firre assemelha-se a um elfo ruivo à primeira vista, mas o brilho intenso de seus olhos denuncia sua natureza celestial. Não há íris ou pupila, apenas chamas dançando e tremeluzindo. Os firres podem se transformar em colunas flutuantes de fogo conforme desejarem.

Combate

Os firres procuram impedir uma batalha com seu vasto repertório de magias e habilidades similares antes que o conflito se inicie de fato. Sempre que possível, eles protegem os inocentes e os itens preciosos nas vizinhanças antes de voltar sua atenção aos inimigos. Quando lutam, manobram como colunas de fogo, assumindo a forma humanóide para utilizar suas magias e ataques visuais, e finalmente avançam para a luta com suas *espadas largas* +3 ou arremessando suas *azagaias* +5 (a maioria dos firre carrega quatro *azagaias*).

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *bola de fogo*, *detectar pensamentos*, *imagem persistente*, *invisibilidade aprimorada*, *metamorfosar-se*, *munhalha de fogo*, *ver o invisível*; 1/dia — *rajada prismática*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 10º nível (CD 14 + nível da magia).

Magias: Os firres na forma humanóide podem conjurar magias divinas da lista de clérigos e dos domínios do Caos, Fogo, Bem e Magia como clérigos de 12º nível (CD 13 + nível da magia).

Canção (Sob): Um firre possui uma voz cativante e pode utilizar a música de bardo exatamente como se fosse um, inspirando coragem, fascinando, inspirando competência ou gerando sugestões para os ouvintes (veja *Música de Bardo* no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*). Entretanto, diferente de um bardo, um firre não tem limites diários para essas habilidades.

Ataque Visual (Sob): Na forma humanóide, esse ataque inflige 2d6 pontos de dano por fogo e causa *cegueira* (como a magia, alcance 18 m, Fortitude CD 16 anula).

Círculo Mágico Contra o Mal (Sob): Um *círculo mágico contra o mal* está sempre ativo ao redor dos firres, idêntico à magia conjurada por um feiticeiro de 8º nível. O efeito pode ser dissipado, mas o firre é capaz de recriá-lo durante seu próximo turno como uma ação livre. Os benefícios defensivos do círculo não estão incluídos no bloco de estatísticas.

Alterar Forma (Sob): Um firre pode alternar entre sua forma humanóide e sua forma ígnea como uma ação padrão. Na forma humanóide, não pode voar ou utilizar seus ataques de fogo, mas utiliza seu ataque visual e habilidades similares a magia, atacar com armas, cantar e conjurar magias. Na forma de coluna de fogo, pode voar, desferir ataques de pancada e utilizar habilidades similares a magia, mas não pode cantar, conjurar magias ou utilizar seu ataque visual.

Um firre permanece em uma das formas até que escolha assumir a outra. Uma mudança de forma não pode ser dissipada, e um firre não reverte a qualquer forma específica ao ser

morto. Uma magia *visão da verdade* revela ambas as formas simultaneamente.

LEONAL

Uma das mais poderosas formas dos guardinais, um leonal é tão majestoso quanto um leão do Plano Material. Como inimigo, pode ser igualmente temível, emitindo rugidos poderosos e atacando com garras afiadas como lâminas.

Um leonal é um humanóide musculoso e atarracado coberto por uma pelagem fulva e curta. Tem a cabeça de um leão, incluindo uma juba dourada e um focinho curto. Quando abre a boca, podem-se ver fileiras de dentes longos e afiados.

Combate

Os leonais apreciam as batalhas mais diretas possíveis. Começam com um rugido para desequilibrar seus inimigos, seguido por um frenesi de mordidas e golpes. Eles têm grande coordenação entre os membros da mesma alcatéia, cuidando da retaguarda e armando ataques devastadores.

Rugido (Sob): Um leonal pode rugir até três vezes por dia. Cada rugido libera uma rajada num cone de 18 m que duplica os efeitos de uma magia *palavra sagrada* e inflige 2d6 pontos de dano sônico adicional (Fortitude CD 18 anula).

Bote (Ext): Se um leonal saltar sobre um inimigo durante a primeira rodada de combate, poderá desferir um ataque total mesmo se já executou uma ação de movimento.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o leonal precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, poderá rasgar a vítima.

Rasgar (Ext): Um leonal que agarrar uma vítima é capaz de desferir dois ataques de rasgar (corpo a corpo +17) com suas patas traseiras, infligindo 2d6+5 pontos de dano com cada. Se o leonal saltar sobre um oponente, também pode usar esta habilidade.

Habilidades Similares a

Magia: Sem limite — bola de fogo, detectar pensamentos, dissimular tendência, imobilizar monstros, metamorfosear-se, muralha de energia; 3/dia — curar ferimentos críticos, neutralizar venenos, remover doença; 1/dia — cura completa. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 10º nível (CD 12 + nível da magia).

Aura de Proteção (Sob): Como ação livre, um leonal pode cercar-se de um halo de luz com raio de 6 m, que funciona simul-

taneamente como um círculo mágico contra o mal. Aumentando e um pequeno globo de invulnerabilidade, ambos conjurados por um feiticeiro de 12º nível. A aura pode ser dissipada, mas o leonal consegue reativá-la como uma ação livre em seu próximo turno.

Perícias: Os leonais recebem +4 de bônus racial em testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade.

DEMÔNIO

O Abismo tem centenas de camadas; cada uma abriga uma variedade atordoante de demônios temíveis. Os tanar'ri são o grupo mais poderoso de demônios e formam a base de muitos exércitos demoníacos.

Os uridezu, armanitas e goristros têm pouco em comum, exceto pelo prazer que obtêm da violência destrutiva. São completamente depravados, gananciosos e volúveis. Em outras palavras, são perfeitamente adequados ao plano onde residem.

Esses demônios falam Abissal, Celestial e Dracônico.

COMBATE

Os demônios são guerreiros ferozes, jamais concedendo ou implorando misericórdia (exceto como um truque ou para alguma diversão perversa). Eles geralmente "brincam" com os oponentes mais fracos, torturando-os antes de devorá-los. Contra inimigos poderosos, desferem seus melhores ataques e em seguida fogem para não correr riscos desnecessários.

Invocar Tanar'ri (SM): Os tanar'ri podem invocar outros de sua espécie como a magia *invocar criaturas*, mas possuem uma chance limitada de sucesso. Realize uma jogada percentual; em caso de falha, nenhum tanar'ri responde à invocação. As criaturas invocadas permanecem durante 1 hora, e depois retornam a seus lares no Abismo. Um tanar'ri convocado dessa forma não pode utilizar sua própria habilidade de invocação por 1 hora.

Muitos tanar'ri não gostam de utilizar esta habilidade, pois ao fazê-lo ficam em débito com os demônios que invocam e somente arriscam esta dívida quando suas próprias vidas estiverem em perigo.

Características de Tanar'ri

Imunidades (Ext): Os tanar'ri são imunes a veneno e eletricidade.

Resistências (Ext): Os tanar'ri possuem resistência 20 a ácido, frio e fogo.



	Uridez (Tana'ri) Extra-Planar (Médio – Caótico, Mau)	Armanita (Tana'ri) Extra-Planar (Grande – Caótico, Mau)	Goristro (Tana'ri) Extra-Planar (Enorme – Caótico, Mau)
Dados de Vida:	7d8+7 (38 PV)	5d8+15 (37 PV)	16d8+96 (168 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)	+0	-1 (Des)
Deslocamento:	12 m	12 m, voo 12 m (ruim)	12 m
CA:	15 (+3 Des, +2 natural)	25 (-1 tamanho, +6 natural, +8 armadura de montaria completa, +2 escudo grande)	23 (-2 tamanho, -1 Des, +16 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +8, mordida +6; ou à distância: golpe de cauda +10/+5	Corpo a corpo: lança pesada +9 (ou mangual pesado +9), 2 cascos +4	Corpo a corpo: 2 pancadas +23, ou à distância: rocha +13/+8/+3
Dano:	Garra 1d4+1, mordida 1d6; golpe de cauda 1d2+1	Lança pesada 1d8+5, mangual pesado 1d10+5, casco 1d6+2	Pancada 2d6+13; rocha 2d8+9
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 3 m/1,5 m	3 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Mordida paralizante, açoite de cauda, habilidades similares a magia, empatia com ratos, invocar tana'ri	Investida, invocar tana'ri	Derrubar, habilidades similares a magia, arremessar rochas
Qualidades Especiais:	Redução de dano 10/+1, RM 17, características de tana'ri, faro	Redução de dano 20/+2, RM 18, características de tana'ri	Cura acelerada 5, Redução de Dano 20/+2, RM 22, características de tana'ri
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +8, Von +7	Fort +7, Ref +4, Von +5	Fort +16, Ref +9, Von +12
Habilidades:	For 13, Des 17, Con 13, Int 8, Sab 14, Car 14	For 20, Des 11, Con 17, Int 8, Sab 12, Car 13	For 29, Des 8, Con 23, Int 5, Sab 15, Car 13
Perícias:	Empatia com Animais +12, Esconder-se +13, Ouvir +11, Furtividade +13, Observar +12	Esconder-se -4, Intimidar +9, Ouvir +9, Observar +9, Sobrevivência +4	Intimidação +20, Saltar +13, Ouvir +21, Sentir Motivação +21, Observar +21
Talentos:	Lutar às Cegas, Ataques Múltiplos	Investida Montada, Atropelar	Lutar às Cegas, Trespassar, Encontrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Quebrar
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer e subterrâneo	Terrestre/qualquer	Terrestre/qualquer e subterrâneo
Organização:	Solitário, matilha (2-5) ou trupe (2-5 mais 10-40 ratos ou 5-8 ratos atozes)	Solitário, companhia (5-8) ou tropa (8-18 mais 1 hezrou)	Solitário ou par
Nível de Desafio:	6	7	13
Tesouro:	Padrão	Padrão	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	8-16 DV (Médio); 17-21 DV (Grande)	6-10 DV (Grande); 11-15 DV (Enorme)	17-23 DV (Enorme); 24-48 DV (Imenso)

Telepatia (Sob): Um tana'ri é capaz de se comunicar por telepatia com qualquer criatura a menos de 30 metros que possua um idioma.

URIDEZU

Esses ratos abissais são uma variedade de demônio comumente encontrada fora do Abismo. Eles são enviados ao Plano Material com frequência, em missões para os tana'ri mais poderosos. Alguns estão presos há séculos; eles criam amizades com os ratos locais e tornam a vida miserável para os residentes do lugar. Eles são criaturas covardes e se deliciam com os elogios de seus mestres e fazem praticamente qualquer coisa para agradá-los.

Os uridezus parecem homens-rato sem pêlos, andando eretos e farejando o ar com seus focinhos com bigodes. Possuem caudas longas e flexíveis e garras afiadas. Estão cientes de que a maioria das criaturas os acha horrendos e os uridezus presos em outros planos muitas vezes refugiam-se nos subterrâneos, onde podem

ter alguma privacidade. Eles comandam os ratos locais para agirem como batedores e espiões enquanto procuram as carcaças que consomem como alimento.

Combate

Um uridezu prefere atacar de surpresa, utilizando seus ratos para agir como batedores e cansar os oponentes. Em seguida, ele cobre a área com *escuridão*, tenta desarmar um oponente com sua cauda e o paralisa com sua mordida. As vítimas paralisadas são arrastadas para servir de alimento para o uridezu e seus ratos.

Mordida Paralisante (Ext): As criaturas mordidas por um uridezu devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou ficarão paralisadas por 2d6 minutos.

Golpe de Cauda (Ext): Um uridezu pode usar sua cauda como um chicote, geralmente para imobilizar ou desarmar seus oponentes. Mesmo se fracassar em uma tentativa de imobilização ou desarme, o uridezu não perderá sua cauda.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *escuridão*, *detectar o bem*, *profanar*; 1/dia — *nuvem profana*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 14º nível (CD 12 + nível da magia).

Empatia com Ratos (Ext): Os ratos normais e atrozes instintivamente reconhecem um uridezu como seu mestre e senhor. Isso confere ao uridezu +4 de bônus racial em testes para influenciar a atitude desses animais e permite a comunicação de conceitos e comandos simples como "amigo", "inimigo", "fugir" e "atacar".

Invocar Tanar'ri (SM): Uma vez por dia, um uridezu pode tentar invocar outro uridezu com 40% de chance de sucesso.

ARMANITA

Os armanitas são a cavalaria pesada demoníaca, investindo contra as fileiras inimigas com fúria e desejo de sangue irrestritos. Eles surgem do Abismo para guerrear contra tudo o que é bom e leal.

Com o aspecto de centauros mortos-vivos pálidos e com chifres de touro, os armanitas são terríveis de se contemplar no campo de batalha. Utilizam armadura de montaria completa, com as cerdas e espinhos de sua forma inumana emergindo através das fendas.

Combate

Os armanitas conhecem seu papel no campo de batalha e o desempenham com grande prazer. Suas investidas são planejadas para causar o máximo de destruição e caos. Uma vez que investem para o combate corporal, eles sacam manguais pesados que giram em arcos amplos, golpeando com as armas e os cascos.

Investida (Ext): Quando os armanitas investem com lanças, infligem o mesmo dano dobrado que os lanceiros montados. Para os propósitos de escolha de talentos, considera-se que possuem o talento Combate Montado (apenas para satisfazer os pré-requisitos; isso não gera nenhum efeito no jogo).

Invocar Tanar'ri (SM): Uma vez por dia, um armanita pode tentar invocar 1d10 dretches ou outro armanita com 30% de chance de sucesso.

GORISTRO

Os enormes goristros são mantidos como armas de cerco destruidoras e animais de estimação por lordes demônios poderosos. Eles são criaturas estúpidas e existem apenas para esmagar o que puderem. Os séculos nos fossos de procriação do Abismo os tornam indivíduos terrivelmente eficientes nessa tarefa.

Um goristro assemelha-se a um cruzamento distorcido entre um bisão e um ser humano, com um corpo atarracado e musculoso e ombros largos sustentando uma cabeça maciça e com chifres. Seus braços são longos demais, o que lhe permite se apoiar em seus dedos ao caminhar, como um gorila.

Combate

Os goristros são incapazes de sutilezas e têm uma compreensão basicamente irracional de táticas de combate. Quase sempre investem golpeando seus inimigos com seus enormes punhos até que a luta esteja encerrada. Eles utilizam a habilidade derrubar quando estão em menor número que as criaturas menores. Ao contrário dos demais tanar'ri, os goristros não podem invocar outros de sua espécie.

Derrubar (Ext): Batendo seus enormes pés no chão, um goristro produz uma onda de choque que desequilibra seus inimigos. O choque permanece ativo durante uma rodada; nesse período, as criaturas no solo num raio de 18 m do goristro são incapazes de se mover ou atacar. Os conjuradores na área devem obter sucesso em um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia) para não perderem as magias que estiverem conjurando. Todas as criaturas na área de alcance devem realizar um teste de resistência de Reflexos para não cair. A maior parte das estruturas a céu aberto e das cavernas subterâneas desabam, infligindo 8d6 pontos de dano aos que forem aprisionados entre ou sob os destroços (Reflexos CD 15 para reduzir a metade). O goristro pode ativar esta habilidade três vezes por dia.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *medo* como a magia conjurada por um feiticeiro de 10º nível (CD 11 + nível da magia). Um goristro pode *ver o invisível* continuamente como a magia conjurada por um feiticeiro de 10º nível.

Arremessar Rochas (Ext): Os goristros são treinados para arremessar rochas pesando entre 30 e 40 kg. Esses projéteis possuem incremento de distância de 42 m.



	Spinagon (Baatezu) Extra-Planar (Pequeno – Mau, Leal)	Narzugon (Baatezu) Extra-Planar (Médio – Mau, Leal)
Dados de Vida:	3d8 (13 PV)	10d8+10 (55 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)	+2 (Des)
Deslocamento:	Vôo 36 m (médio)	6 m
CA:	16 (+1 tamanho, +1 Des, +4 natural) cravos, +1 escudo pequeno)	25 (+2 Des, +4 natural, +8 armadura de batalha com
Ataques:	Corpo a corpo: garras +4; ou à distância: 2 espinhos +5	Corpo a corpo: lança pesada +14/+9, ou picareta pesada 1d6+4
Dano:	Garras 1d4 e 1d4 por fogo; espinho 1d4+1 e 1d4 por fogo	Lança pesada 1d8+4, picareta pesada 1d6+4
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, invocar baatezu	Olhar funesto, habilidades similares a magia, invocar baatezu
Qualidades Especiais:	RM 18, regenerar espinhos, características de baatezu	Redução de dano 20/+2, RM 23, características de baatezu
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +4, Von +4	Fort +8, Ref +9, Von +8
Habilidades:	For 10, Des 13, Con 11, Int 8, Sab 13, Car 13	For 18, Des 14, Con 13, Int 12, Sab 13, Car 19
Perícias:	Diplomacia +7, Esconder-se +8, Ouvir +7, Observar +7	Intimidar +17, Conhecimento (planos) +13, Cavalgar +15, Procurar +14, Sentir Motivação +14, Observar +14, Sobrevivência +14
Talentos:	Tiro Certo	Sucesso Decisivo Aprimorado (picareta pesada), Combate Montado, Investida Montada.
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer e subterrâneo	Terrestre/qualquer
Organização:	Solitário ou rebanho (2–5)	Solitário (com montaria) ou par (com montarias)
Nível de Desafio:	4	9
Tesouro:	Nenhum	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	4–6 DV (Pequeno); 7–9 DV (Médio)	Conforme a classe de personagem

DIABO

Os diabos de Baator desejam subjugar os planos sob uma mortalha do mal. Seus laaios sombrios conspiram para destruir tudo o que é bom, estabelecendo uma estrutura tirânica onde eles são o ápice.

A maioria dos abissais que habita Baator são baatezu. Como são provenientes de um plano tão ordenado, muitas vezes é difícil diferenciar os membros de um tipo determinado de baatezu. Eles costumam se vestir e falar de forma semelhante, pois as demonstrações de individualidade são implacavelmente eliminadas.

Os baatezu falam Infernal, Celestial e Dracônico.

COMBATE

Os diabos preferem batalhas organizadas e utilizam táticas grupais sempre que podem flanquear ou cercar seus inimigos, enfraquecendo-os com ataques à distância e dividindo os grupos maiores com habilidades similares a magia antes de investir contra as vítimas individualmente.

Invocar Baatezu (SM): A maioria dos baatezu pode invocar suas tropas como a magia *invocar criaturas*, mas possui uma chance limitada de sucesso. Realize uma jogada porcentual; em caso de falha, nenhum baatezu responde à invocação. As criaturas invocadas retornam para onde estavam após 1 hora, e não podem utilizar sua própria habilidade de invocação. Na rígida sociedade de castas dos baatezu, o invocador sempre fica obriga-

do a ressarcir o baatezu invocado. Muitos não apreciam a ideia de se comprometer dessa forma.

Características dos Baatezu

Imunidades (Ext): Os baatezu são imunes a veneno e fogo.

Resistências (Ext): Os baatezu possuem resistência 20 a ácido e frio.

Ver na Escuridão (Sob): Todos os diabos podem enxergar perfeitamente em qualquer tipo de escuridão, mesmo a criada pela magia *escuridão profunda*.

Telepatia (Sob): Um baatezu é capaz de se comunicar por telepatia com qualquer criatura a menos de 30 metros que possua uma idioma.

SPINAGON

Um dos menores tipos de diabos, os spinagon formam grupos numerosos para torturar de forma cruel qualquer vítima que encontrarem. Individualmente, agem como mensageiros e espiões para seus senhores sombrios. Muitos baatezu desprezam-nos por sua fraqueza em combate, mas os spinagon são os olhos e ouvidos de Baator, e por isso os lordes diabos mais sábios tratam-nos com um módico de respeito.

Os spinagon se parecem com gárgulas repletas de espinhos da cabeça aos pés, com garras afiadas como lâminas nas patas e olhos que brilham com um vermelho baço. Suas risadas e gritos agudos perturbam até mesmo outros diabos.

Combate

Os spinagon dificilmente enfrentam seus inimigos em combates diretos, preferindo voar em círculos a seu redor e lançar seus espinhos à distância. Se a situação do combate parecer especialmente calamitosa, tentam invocar reforços ou utilizar *aterrozar* ou *névoa fétida* para encobrir sua fuga.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *aterrozar*, *criar chamas*, *névoa fétida*, *transformação momentânea*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível (CD 11 + nível da magia).

Regenerar Espinhos (Sob): Um spinagon pode arremessar dois espinhos de seu corpo a cada rodada. Esses espinhos regeneram-se em uma rodada, portanto ele tem munição ilimitada. Os espinhos possuem incremento de distância de 9 m.

Invocar Baatezu (SM): Uma vez por dia, um spinagon pode invocar 1d3 spinagon adicionais com 35% de chance de sucesso.

NARZUGON

Os narzugon são a cavalaria de elite dos baatezu, cavalcando pesadelos voadores ou outras montarias fantásticas através dos planos em missões malignas. Quando alguém escapa de Baator, os narzugon são enviados para perseguir o fugitivo. E quando o trabalho sujo de um diabo precisa ser executado rapidamente no Plano Material, os narzugon visitam-no para rondar os campos durante a noite.

Os narzugon raramente são vistos sem suas características armaduras de batalha com cravos, sempre obras-primas. Por trás de seus visores, parecem humanos pálidos e acinzentados cujos olhos transmitem uma tristeza incomparável — mas observar o rosto do narzugon é cortejar a própria morte.

A maioria dos narzugon cavalga pesadelos voadores quando executa missões para os baatezu. Alguns cavalgam barghest maiores, javalis atrozes abissais ou mesmo dragões.

Combate

Os narzugon utilizam excepcionalmente bem suas montarias, empregando habilmente sua capacidade de manobra e investidas. Mas são cuidadosos o bastante para bater em retirada se a montaria estiver ameaçada de morte. Um narzugon inicia uma luta comandando sua montaria a utilizar suas habilidades especiais e prossegue com seus ataques corporais. Se o resultado da

batalha for incerto, o narzugon abre o visor de seu elmo e dispara ataques visuais.

Olhar Funesto (Sob): Todos que visualizarem a face descoberta de um narzugon enxergam seus piores medos refletidos em seus olhos. Enquanto olham, a imagem terrível cresce como uma alucinação até bloquear completamente a realidade. O olhar funesto é similar a magia assassino *fantasmagórico* conjurada por um feiticeiro de 10º nível (CD 18) com área de efeito de 9 m.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *criar chamas*, *desespero*, *imobilizar pessoas*, *profanar*, *sugestão*; 1/dia — *côlera da ordem* ou *nuvem profana*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 10º nível (CD 14 + nível da magia).

Um narzugon também pode utilizar *teletransporte exato* (pessoal e montaria) sem limite diário.

Invocar Baatezu (SM): Uma vez por dia, um narzugon pode tentar convocar 1d3 erinyes ou outro narzugon com 30% de chance de sucesso.

EFÊMERO

Os efêmeros são habitantes do Plano das Sombras, que geralmente visitam outros planos como guardiões, montarias ou caçadores. Ainda assim, sendo compostos de substância sombria, são inimigos temíveis.

BESTA

CREPUSCULAR

As bestas crepusculares alimentam-se de lugares de sombras profundas como desfiladeiros, florestas e complexos subterrâneos.

Desprezam igualmente a luz forte e a escuridão total, pois ambas as deixam famintas.

Uma besta crepuscular parece um lagarto de duas cabeças, do tamanho de um ser humano, composto de sombras escuras. Ele se desloca sobre quatro membros indistintos que parecem desvanecer-se. Suas cabeças gêmeas possuem silhuetas bem definidas, assim como a cauda farpada. Ela vigia ferozmente os melhores locais de alimentação (como criptas mal-iluminadas), atacando os intrusos que portem as lanternas que extinguem as sombras das quais se alimenta.

Combate

As bestas crepusculares se interessam essencialmente na proteção de suas áreas sombras — em especial se os intrusos carregam fontes de luz. Uma besta crepuscular esconde-se na sombra mais profunda que encontrar, levantando-se subitamente para atacar o máximo de inimigos possível.



Como é formada por substâncias sombrias, uma besta crepuscular pode estender seus

pescoços ou cauda além do que seria possível, o que lhe um confere alcance adicional. Os inimigos surpreendidos podem ficar presos entre seus dentes negros quando tentar se desviar do monstro a uma distância aparentemente segura.

Perícias: Sua natureza escura e sombria confere às bestas crepusculares +4 de bônus racial em testes de Esconder-se.



ECALIPSE

Os ecalipses são criaturas equinas que galopam pelo Plano das Sombras em grandes manadas. Muitas vezes são usados como montaria por seres poderosos o suficiente para domá-los.

Apenas de muito longe é possível confundir um ecalipse com um cavalo normal. A diferença mais óbvia são suas seis patas, mas outras são perceptíveis ao observador atento. A pelagem é cinza uniforme e parece quase imaterial. Sombras mais escuras sob a pele revelam a caixa torácica, o crânio e

EFÊMERO

	Besta Crepuscular Extra-Planar (Médio)	Ecalipse Extra-Planar (Grande)	Figueira Umbral Extra-Planar (Enorme)
Dados de Vida:	8d8+8 (44 PV)	10d8+40 (85 PV)	15d8+75 (142 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+3 (Des)	-1 (Des)
Deslocamento:	9 m	12 m, voo 27 m (bom)	0 m
CA:	15 (+2 Des, +3 natural)	22 (-1 tamanho, +3 Des, +10 natural)	18 (-2 tamanho, -1 Des, +11 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 mordidas +10, cauda farpada +8	Corpo a corpo: casco 1d8+5	Corpo a corpo: 4 tentáculos +18
Dano:	Mordida 1d8+2, cauda farpada 1d4+1	Casco 1d8+5	Tentáculo 1d8+9
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/3 m	1,5 m por 3 m/1,5 m	3 m por 3 m/4,5 m
Ataques Especiais:	—	Habilidades similares a magia	Agarrar aprimorado, erguer, dano em Força
Qualidades Especiais:	—	Desincorporar, mesclar-se às sombras	Viagem planar, camuflagem, planta, dano por perfuração reduzido à metade
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +8, Von +8	Fort +11, Ref +10, Von +7	Fort +14, Ref +4, Von +4
Habilidades:	For 14, Des 15, Con 13, Int 8, Sab 15, Car 13	For 20, Des 16, Con 18, Int 6, Sab 10, Car 15	For 29, Des 8, Con 21, Int 4, Sab 9, Car 12
Perícias:	Escalar +11, Esconder-se +17, Ouvir +9, Senso de Direção +9, Furtividade +13, Observar +13	Esconder-se +7, Senso de Direção +13, Ouvir +13, Sentir Motivação +8, Observar +13	—
Talentos:	Reflexos de Combate, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos	Foco em Arma (casco), Corrida, Foco em Magia (Ilusão)	—
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer e subterrâneo	Terrestre/qualquer	Floresta/qualquer
Organização:	Solitário ou matilha (2-5)	Solitário ou manada (4-24)	Solitário
Nível de Desafio:	3	9	10
Tesouro:	1/10 de moedas; 50% de bens; 50% de itens	50% de bens; 50% de itens	Nenhum 1/10 de moedas;
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Mau
Progressão:	9-12 DV (Médio); 13-18 DV (Grande)	11-20 DV (Grande); 21-30 DV (Enorme)	16-30 DV (Enorme); 31-45 DV (Imenso)

os ossos. Os cascos desvanecem em tentáculos de sombra, assim como a crina e a cauda. Seus olhos são círculos negros foscos que não refletem qualquer luminosidade. Os ecalipses não relinham, mas emitem rosnados e bufos graves e retumbantes. Eles se comunicam por telepatia entre si e com seus cavaleiros, mas nunca com estranhos.

Combate

Um ecalipse luta com chutes e coices de seus cascos, que se materializam da névoa sombria apenas o necessário para desferir golpes esmagadores. Se o rumo da batalha estiver contra o monstro, ele se torna incorpóreo e escapa.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — encontrar o caminho, andar nas sombras; 3/dia — repulsão; 1/dia — viagem planar (pessoal mais o cavaleiro). Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 15º nível (CD 12 + nível da magia).

Desincorporar (Sob): Um ecalipse pode se tornar incorpóreo como uma ação padrão. Nesse estado, ele somente será afetado apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por magias ou armas mágicas de uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar e sempre se desloca em silêncio. Sua CA muda para 14 (-1 tamanho, +3 Des, +2 deflexão). Seus cascos desferem ataques de toque incorpóreos que ignoram as armaduras e os escudos, e atacam com bônus de +13, infligindo 1d8 pontos de dano.

Mesclar-se às Sombras (Sob): Durante qualquer condição exceto a luz do dia direta, um ecalipse pode desaparecer nas sombras, obtendo nove décimos de camuflagem. A iluminação artificial, mesmo luz ou chama contínua, não anulam essa habilidade. Apenas a magia luz do dia a neutraliza.

Ecalipses como Montarias

Um ecalipse detesta selas, mas aceita um cavaleiro que consiga domar sua natureza selvagem. Para tentar fazê-lo, o pretense cavaleiro deve subir à garupa do monstro, seja imobilizando-o ou utilizando magias para contê-lo. Em seguida, o cavaleiro deve

obter sucesso num teste de Cavalgar (CD 30) para manter-se sobre o ecalipse enquanto ele corcoveia com selvageria (com -5 de penalidade nos testes de Cavalgar quando o animal está em pêlo). Um fracasso significa que o cavaleiro é arremessado — o que provoca um ataque de oportunidade do ecalipse — e sofre 1d6 pontos de dano; o cavaleiro ficará caído adjacente ao monstro. Dependendo das circunstâncias, o ecalipse pode fugir incorporeamente ou atacar.

Se o ecalipse for domado por um cavaleiro, ele se comunica por vontade própria e serve com a lealdade típica de um cavalo. Somente para este cavaleiro, a penalidade nos testes de Cavalgar em pêlo é removida e a habilidade do ecalipse de se tornar incorpóreo também afeta o cavaleiro. Um ecalipse pode lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode lutar também sem

obter sucesso em um teste de Cavalgar (consulte Cavalgar na página 72 do Livro do Jogador).

Alguns cavaleiros simplesmente dominam magicamente um ecalipse e cavalgam-no com uma sela, mas nesse caso as habilidades da criatura não se estendem ao cavaleiro. O ecalipse resiste ao controle por magia de qualquer forma possível.

FIGUEIRA UMBRAL

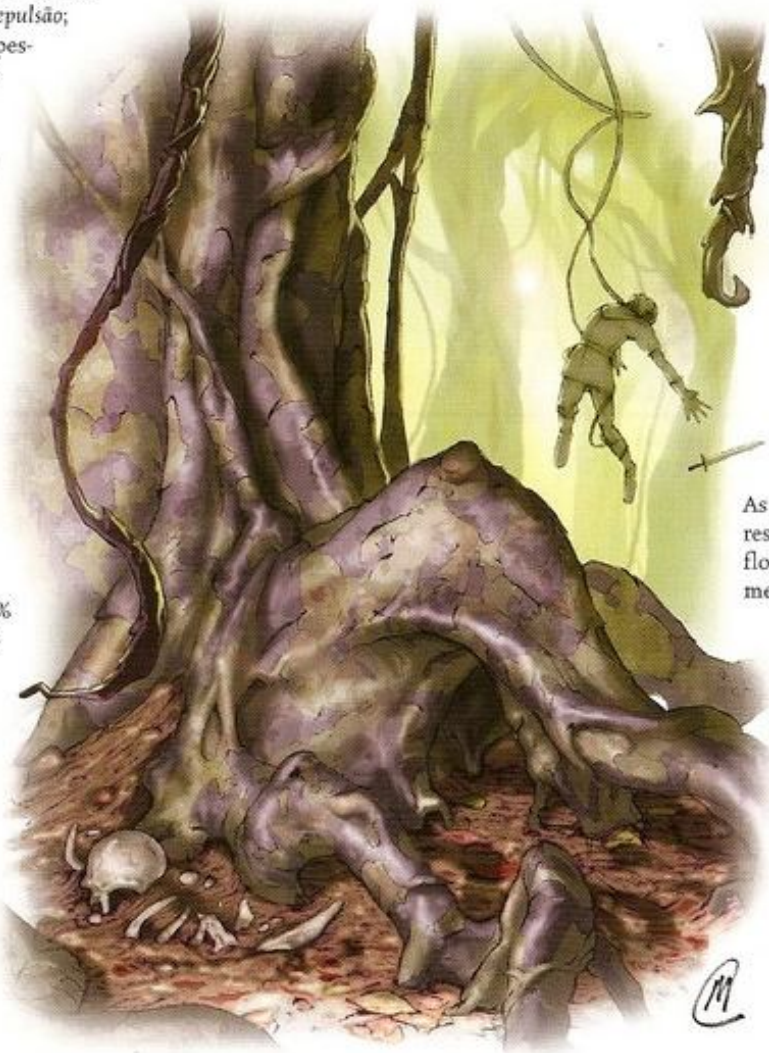
As figueiras umbrais são as árvores negras do coração de muitas florestas perigosas. Elas se mesclam com outras árvores, estrangulando os intrusos com laços sombrios que emergem de suas copas.

Embora esteja perpetuamente envolta em sombras, uma figueira umbral parece com as árvores dos arredores, embora seja maior. Seu enorme sistema de tronco e raízes pode cobrir 100 metros quadrados ou mais, e seus ramos formam um teto praticamente impenetrável a 6 m acima do chão. Escondidos entre os ramos

há tentáculos de escuridão que deslizam ao redor de vítimas desprevenidas, puxando-as do chão e constringindo-as. Assim que a figueira umbral estrangula a vítima, os tentáculos a arremessam entre as raízes expostas, onde ela apodrece e se torna fertilizante para a árvore.

As figueiras umbrais falam Silvestre, mas raramente o fazem.

Erguer (Ext): Na rodada seguinte após ter agarrado um inimigo, a figueira umbral pode erguer a criatura automaticamente a 6 m de altura (se ainda estiver presa). Oponentes que conseguirem escapar da manobra sofrem 2d6 pontos de dano de queda.

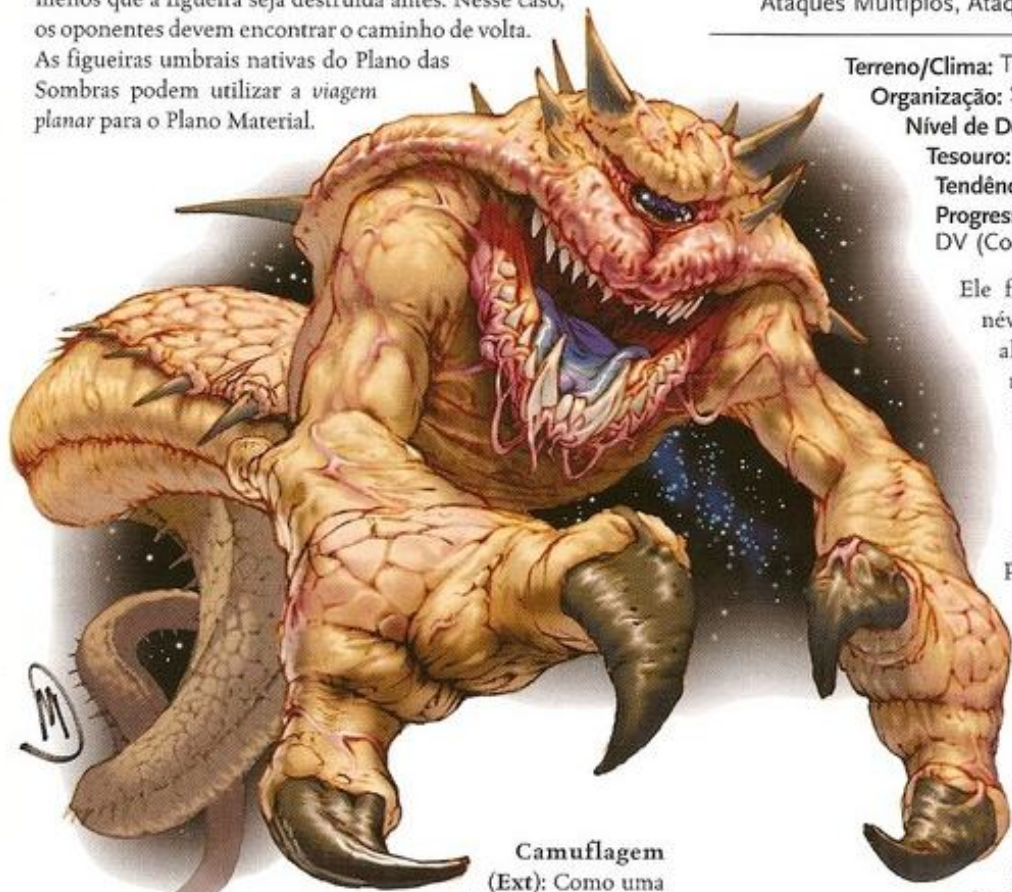


Uma figueira umbral é astuta o suficiente para compreender que precisa atacar de surpresa para obter sucesso. Sendo uma planta sésil, não pode fugir se a batalha se virar contra ela, embora possa recuar para o Plano das Sombras e combater naquele plano. Ela luta até a morte, a menos que consiga agarrar um prisioneiro como moeda de barganha para negociar uma trégua.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a figueira umbral precisa atingir um oponente Grande ou menor com seus tentáculos. Caso prenda a criatura, cada sucesso em um teste de agarrar subsequente inflige o dano normal dos tentáculos. Se surpreender diversos inimigos, a figueira umbral tentará agarrar até quatro deles, apesar do bônus de ataque reduzido para os testes de Agarrar subsequentes (o maior bônus para testes de agarrar é +28).

Dano de Força (Sob): Na rodada seguinte após a figueira umbral erguer sua vítima do solo, cada tentáculo inflige 1d4 pontos de dano temporário de Força a cada rodada em que a criatura permanecer aprisionada (além do dano normal dos tentáculos). Obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 22) evita o dano de Força na rodada pertinente.

Viagem Planar (Sob): Como uma ação livre, uma figueira umbral pode deslocar seu corpo e qualquer oponente preso para uma floresta no Plano das Sombras durante 5 rodadas, como a magia *viagem planar*. A figueira umbral e quaisquer criaturas num raio de 6 m retornam ao Plano Material no final deste período, a menos que a figueira seja destruída antes. Nesse caso, os oponentes devem encontrar o caminho de volta. As figueiras umbrais nativas do Plano das Sombras podem utilizar a *viagem planar* para o Plano Material.



Camuflagem (Ext): Como uma figueira umbral se

parece com uma árvore normal quando está em repouso, é necessário obter sucesso em um teste de Observar (CD 25) para percebê-la antes que ataque. Os PJs que tiverem Sobrevivência ou Conhecimento (plantas ou ervas) pode utilizar essas perícias no lugar de Observar para descobrir a figueira umbral.

Planta: Imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, metamorfose e sucessos decisivos.

Dano por Perfuração Reduzido à Metade (Ext): As armas de perfuração causam apenas a metade do dano a uma figueira umbral (mínimo 1 ponto).

ENCOURAÇADO ASTRAL

Extra-Planar (Imenso)

Dados de Vida: 18d8+234 (315 PV)

Iniciativa: +2 (-2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: Vão 54 m (ruim)

CA: 20 (-4 tamanho, -2 Des, +16 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +30, mordida +28

Dano: Garra 2d6+16, mordida 2d8+8

Face/Alcance: 6 m por 12 m/3 m

Ataques Especiais: Cortar cordão de prata, agarrar aprimorado, engolir, dilacerar 4d6+24

Qualidades Especiais: RM 28, cone antimagia, presença aterrador

Testes de Resistência: Fort +24, Ref +8, Von +13

Habilidades: For 42, Des 7, Con 37, Int 5, Sab 14, Car 18

Perícias: Esconder-se +15, Senso de Direção +23, Furtividade +19, Observar +23, Sobrevivência +8

Talentos: Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 17

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 19-32 DV (Imenso); 33-54 DV (Colossal)

Ele flutua silenciosamente através das névoas do Plano Astral, cobiçando as almas de todos que perambulam na região. O encouraçado persegue corpos astrais, dilacerando-os e engolindo-os.

Um encouraçado astral é tão grande quanto um gigante das tempestades, coberto da cabeça à cauda por camadas de couraças grossas com cravos. Dois membros retorcidos terminam em garras afiadas como lâminas, e seu único olho reflete constelações em suas profundezas. Sob o torço estende-se uma cauda encouraçada e serpente, que parece prolongar-se infinitamente.

Um encouraçado astral não fala ou se comunica de qualquer outra forma. Simplesmente consome sua presa e continua sua vigília silenciosa do Plano Astral.

COMBATE

Em um confronto, um encouraçado astral é um inimigo aterrorizante, embora pouco criativo. Consciente do perigo dos conjuradores, ele manobra para envolver o máximo de oponentes no

interior de seu cone antimagia enquanto ataca. Ele tenta engolir os inimigos na área do cone enquanto agarra e dilacera os que permanecem nas laterais e nas costas. Se tiver a chance, cortará os cordões de prata dos viajantes dos planos.

Cortar Cordão de Prata (Ext): Se o encouraçado astral conseguir golpear um viajante dos planos pelas costas (flanqueando-o, apanhando-o de surpresa, ou perseguindo-o enquanto ele foge em pânico), poderá atacar o cordão de prata que conecta a forma astral à sua contraparte material. O cordão, normalmente imaterial, é tratado como um objeto tangível com a mesma CA de seu dono, dureza 10 e 20 pontos de vida (consulte Ataques a Um Objeto no Capítulo 8 do *Livro do Jogador*). Um cordão de prata é visível num raio de 1,5 m de um viajante astral, antes de desaparecer na substância astral. Atacá-lo provoca um ataque de oportunidade em favor do viajante.

Quando o cordão é danificado, o viajante astral deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou será forçado a retornar imediatamente a seu corpo. Romper o cordão de prata destrói a forma astral e o corpo no Plano Material.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o encouraçado astral precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, automaticamente causará o dano da mordida e poderá engolir a vítima.

Um encouraçado astral que atinja um ataque com suas garras também poderá usar esta habilidade. Caso prenda a criatura, pode transferi-la para sua boca como uma ação parcial, automaticamente causando o dano da mordida conforme descrito acima.

Engolir (Ext): Caso mantenha um oponente preso durante uma rodada, um encouraçado astral pode engolir a vítima com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d6+16 pontos de dano por esmagamento, mais 2d8 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao sistema digestivo do encouraçado astral. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar obtendo sucesso em um teste de Agarrar. Isso a transportará de volta à mandíbula do monstro,

onde será necessário outro teste resistido de Agarrar para se libertar. A criatura também pode abrir caminho usando garras ou armas de corte Pequenas ou Miúdas, causando 35 pontos de dano ao sistema digestivo (CA 24). Depois que a vítima se libertar, as reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O estômago do encouraçado astral é capaz de comportar duas criaturas Enormes, ou quatro Grandes, ou oito Médias, dezesseis Pequenas ou trinta e duas Miúdas ou menores.

Dilacerar (Ext): Caso um encouraçado astral acerte seus dois ataques com as garras, ele se prenderá ao oponente e rasgará sua carne. Este ataque causa automaticamente 4d6+24 pontos de dano.

Cone Antimagia (Sob): O único olho de um encouraçado astral produz continuamente um cone antimagia com 45 m, estendendo-se diretamente à frente da testa do monstro. O cone funciona exatamente como um *campo antimagia* conjurado por um feitiço de 18º nível, com a exceção descrita adiante. Uma vez por rodada, durante seu turno, o encouraçado precisa decidir a orientação do cone. O encouraçado astral só é capaz de morder as criaturas à sua frente.

Todos os efeitos mágicos, similares a magia e sobrenaturais são anulados no interior do cone, exceto os que trouxeram os alvos ao Plano Astral (por exemplo, a magia *projeção astral*). Esses efeitos estarão neutralizados enquanto os alvos permanecerem no cone e não podem ser revertidos, prendendo os alvos no Plano Astral enquanto estiverem sob o efeito do cone.

Presença Aterradora (Ext): A mera presença de um encouraçado astral é capaz de perturbar ou mesmo causar pânico em seus oponentes. A habilidade se ativa automaticamente sempre que o encouraçado ataca ou se aproxima a menos de 60 m de um inimigo. As criaturas na área devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 23) ou serão afetadas. As criaturas com 4 DV ou menos entram em pânico durante 4d6 rodadas e as criaturas com 5 DV ou mais ficam abaladas durante 4d6 rodadas.

ENERGON

	Xag-Ya	Xeg-Yi
	Extra-Planar (Médio – Incorpóreo)	Extra-Planar (Médio – Incorpóreo)
Dados de Vida:	5d8+5 (27 PV)	5d8+5 (27 PV)
Iniciativa:	+3	+3
Deslocamento:	Vôo 6 m (bom)	Vôo 6 m (bom)
CA:	17 (+3 Des, +4 deflexão)	17 (+3 Des, +4 deflexão)
Ataques:	Corpo a corpo: 4 toques incorpóreos +8; ou toque à distância: raio de energia positiva 1d8	Corpo a corpo: 4 toques incorpóreos +8; ou toque à distância: raio de energia negativa 1d8
Dano:	Toque incorpóreo 1d6 e energia positiva; raio de energia positiva 1d8	Toque incorpóreo 1d6 e energia negativa; raio de energia negativa 1d8
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais:	Incorpóreo, açoite de energia positiva, expulsar mortos-vivos, explosão	Incorpóreo, açoite de energia negativa, fascinar mortos-vivos, explosão
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +7, Von +4	Fort +5, Ref +7, Von +4
Habilidades:	For —, Des 17, Con 12, Int 7, Sab 10, Car 18	For —, Des 17, Con 12, Int 7, Sab 10, Car 18
Perícias:	Esconder-se +10, Procurar +5, Sentir Motivação +8, Observar +8	Esconder-se +10, Procurar +5, Sentir Motivação +8, Observar +8
Talentos:	Reflexos de Combate, Expulsão Adicional	Reflexos de Combate, Expulsão Adicional
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer e subterrâneo	Terrestre/qualquer e subterrâneo
Organização:	Solitário ou aglomerado (2–8)	Solitário ou aglomerado (2–8)
Nível de Desafio:	4	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	4–9 DV (Médio); 10–15 DV (Grande)	4–9 DV (Médio); 10–15 DV (Grande)

Todos que obtiverem sucesso no teste de resistência estarão imunes à presença aterradora do encouraçado por um dia.

ENERGON

Os energons são aglutinações de energia levemente brilhantes habitadas por inteligências alienígenas. Nativos dos Planos de Energia, eles perambulam em outros lugares para satisfazer sua curiosidade ou executar algum plano misterioso.

Os xag-yas advêm do Plano da Energia Positiva, enquanto os xeg-yis do Plano da Energia Negativa. Ambos são globos translúcidos com cerca de 60 cm de diâmetro que flutuam e tremulam no ar, emitindo um brilho quente (xag-ya) ou frio (xeg-yi). Emergindo do hemisfério inferior do globo há entre seis e doze tentáculos. A única outra característica é um par de manchas no hemisfério superior que sugere olhos.

Os xag-yas e xeg-yis são criaturas incorpóreas e ignoram portas, paredes e mobília, deslizando silenciosamente de um lugar para outro em tarefas misteriosas. Com frequência, param para observar outras criaturas, especialmente em lugares onde estão ocorrendo nascimentos ou mortes. Os energons raramente iniciam combates, mas seu mero toque é perigoso, por isso muitas criaturas os consideram ameaças e tentam expulsá-los.

Alguns necromantes e clérigos poderosos capturam energons, utilizando-os para guardar certos lugares, auxiliar em rituais ou fortalecer laços mortos-vivos. Quando são libertados, os xag-yas e xeg-yis expressam sua gratidão curando seus salvadores ou lutando ao seu lado.

Os xag-yas não costumam falar, mesmo entre eles. Seus hábitos alimentares e reprodutivos são desconhecidos.

COMBATE

Os energons gostam de se deslocar durante o combate, utilizando sua imaterialidade para superar os inimigos corpóreos. Um xag-ya ou xeg-yi normalmente aciona seu raio de energia e então mergulha em um objeto sólido para evitar um contra-ataque. Em um combate corporal, os energons tentam se posicionar de forma que seus inimigos não possam manobrar com facilidade e utilizar Reflexos de Combate para desferir ataques de oportunidade. Um energon somente é capaz de lutar com quatro tentáculos simultaneamente.

Incorpóreo: Os energons são afetados somente por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por magias ou armas mágicas de uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Raio de Energia (Ext): O raio de energia de um energon tem alcance de 9 m.

Explosão (Sob): Se um energon for reduzido a 0 PV, seu corpo é destruído instantaneamente em uma explosão de energia positiva ou negativa que inflige 1d8+9 pontos de dano a qualquer criatura num raio de 18 m (Fortitude CD 16 para reduzir à metade). Se um xag-ya e um xeg-yi se encontram, aproximam-se com a maior velocidade possível. Ao fazerem contato, as criaturas são destruídas numa explosão que inflige 2d8+18 pontos de dano em um raio de 9 m (Fortitude CD 16 para reduzir à metade).

XAG-YA

Os xag-yas, sendo criaturas de energia positiva, podem curar aliados e infligir dano extra a mortos-vivos conforme desejarem.

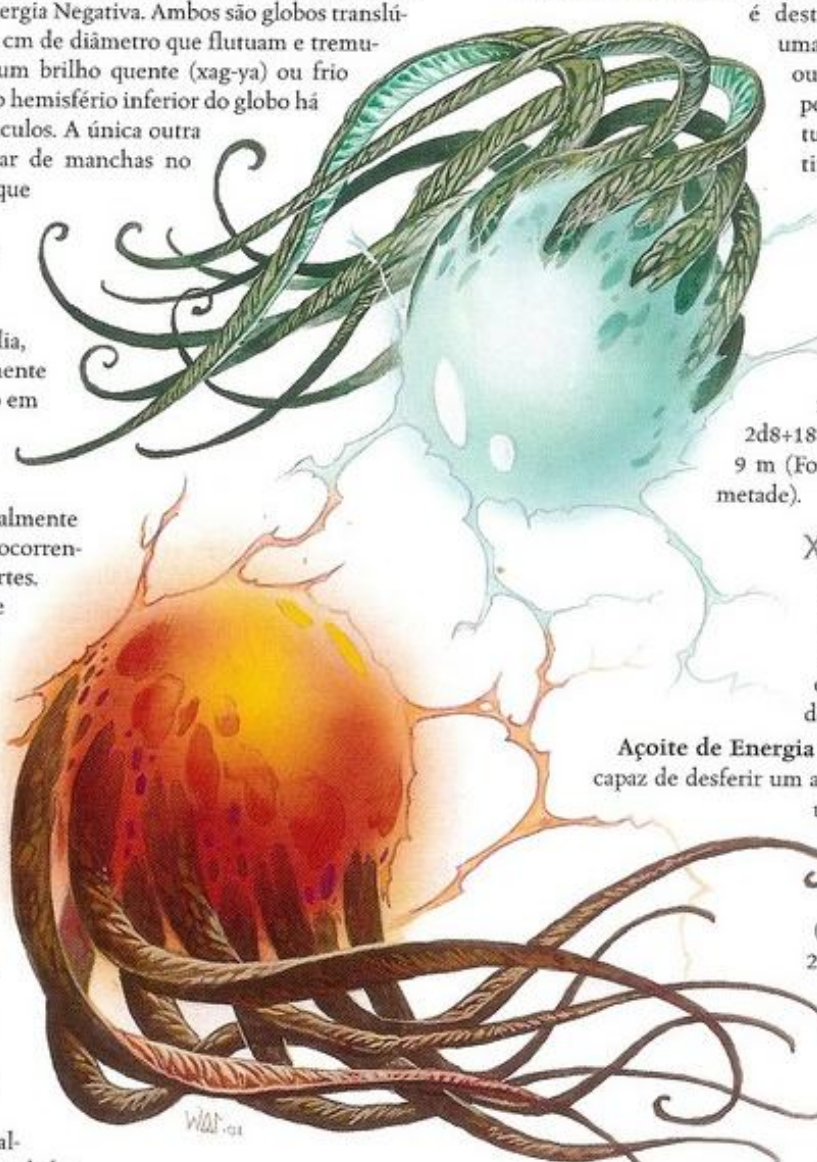
Açoite de Energia Positiva (Sob): Um xag-ya é capaz de desferir um ataque de toque à distância ou um ataque de toque incorpóreo para infundir um alvo com energia positiva. Os mortos-vivos (mesmo incorpóreos) sofrem 2d8+5 pontos de dano adicionais. O xag-ya também consegue canalizar a energia positiva em criaturas vivas para curar até 2d8+5 pontos de dano. O xag-ya pode controlar sua energia positiva bem o suficiente para evitar que cure inimigos vivos (infligindo apenas o dano básico). Este poder está disponível cinco vezes por dia.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Preenchendo uma área de 18 m de raio com energia positiva, um xag-ya pode afastar os mortos-vivos. Ele expulsa mortos-vivos como um clérigo de 5o nível, cinco vezes por dia. Ele não consegue destruir mortos-vivos.

XEG-YI

Os xeg-yis, sendo criaturas de energia negativa, podem infligir dano extra a criaturas vivas conforme desejarem.

Açoite de Energia Negativa (Sob): Um xeg-yi é capaz de desferir um ataque de toque à distância ou um ataque de toque incorpóreo para infundir um alvo com energia negativa. Os alvos vivos



sofrem 2d8+5 pontos de dano adicionais, mas os mortos-vivos são curados na mesma quantidade. O xeg-yi consegue controlar sua energia negativa bem o suficiente para evitar que cure inimigos mortos-vivos (infligindo apenas o dano básico). Este poder está disponível cinco vezes por dia.

Fascinar Mortos-Vivos (Sob): Preenchendo uma área de 18 m de raio com energia negativa, um xeg-yi obriga os mortos-vivos a se encolherem de medo. Ele fascina mortos-vivos como um clérigo de 50 nível, cinco vezes por dia. Ele não consegue comandar mortos-vivos.

GÊNIO

De todas as criaturas que habitam os Planos de Elementos, os gênios são as que mais interagem com o Plano Material. Alguns vivem numa opulência tediosa, mas muitos são atraídos por diversidade e perigo.

Em suas formas naturais, os gênios têm aspectos humanóides, mas há algo que denuncia sua verdadeira natureza. Os dao, por exemplo, são atarracados e musculosos, enquanto a pele de um marid tem uma tonalidade azulada. Todos os gênios são mestres das magias de ilusão, por isso raramente pode-se confiar em sua aparência.

Seu comportamento também imita um aspecto do plano onde residem. Os dao são comerciantes ávidos por jóias e ouro, enquanto os marid alteram seu humor com a mesma rapidez que o mar se transforma de calmo a tempestuoso. Entretanto, todos os gênios compartilham um temperamento curioso, muitas vezes deixando seus amplos palácios elementais para se envolver nas diversas tramas e conflitos do Plano Material.

COMBATE

Com seu vasto repertório de habilidades similares a magia, os gênios possuem diversas formas de encarar uma luta. Eles tendem a considerar o combate como um quebra-cabeça, experimentando diversas técnicas e sondando as fraquezas dos oponentes.

Viagem Planar (SM): Um gênio pode ingressar em qualquer um dos Planos Elementais, no Plano Astral ou no Plano Material. Essa habilidade transporta o gênio e até seis outras criaturas, desde que todas estejam em contato físico. Nos demais aspectos, a habilidade é similar à magia homônima.

Telepatia (Sob): Um gênio é capaz de se comunicar por telepatia com qualquer criatura a menos de 30 metros que possua um idioma.

DAO

Os dao são gênios do Plano Elemental da Terra e muitas vezes administram operações de mineração de gemas em seu lar ou no Plano Material. Adoram negociar poder e riqueza, mas são propensos a desprezar as criaturas inferiores como meros recursos a serem explorados e descartados.

Eles parecem humanos musculosos em graciosos robes de seda, e quase sempre estão adornados com jóias. Suas formas naturais são altas demais para fingirem que são humanos, mas como muitos gênios, empregam *alterar-se* para assumir a forma de humanos ou anões normais quando desejam.

No Plano da Terra, muitos dao vivem em um grande complexo subterrâneo conhecido como a Grande Caverna Lúgubre, onde obrigam escravos elementais a trabalharem em suas minas de jóias. A Grande Caverna Lúgubre tem o tamanho de um continente e é assolada por terremotos frequentes, que os dao acham divertidos. As rivalidades entre os aspirantes a Grande Cã entre dao são intensas e eternas.

Em outros locais, os bandos de dao se organizam em vastos labirintos subterrâneos, liderados por um atamã ou hémã, que governa com mão de ferro os demais gênios e os escravos que mineram para eles.

Os dao falam os idiomas Terran, Aquan e Comum.

Combate

Em um confronto, um dao reestrutura o campo de batalha para seus propósitos. Utilizando *muralha de pedra*, *criar passagens* e *pedra em lama*, ele divide seus inimigos, obstrui (ou cria) rotas de fuga, e impede que eles consigam manobrar eficientemente. A seguir, o dao avidamente coloca sua força à prova, mergulhando no combate mais acirrado e distribuindo golpes com os punhos.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *alterar-se*, *confundir detecção*, *criar passagens*, *detectar magia*, *detectar o bem*, *forma gasosa*, *imagem persistente*, *invisibilidade*, *muralha de pedra*; 3/dia — *mover terra*, *pedra em lama*; 1/dia — conceder até três desejos restritos (exceto para gênios). Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 19º nível (CD 12 + nível da magia).

Maestria Terrestre (Ext): Um dao recebe +1 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando ele e seu adversário estiverem em contato com o solo. Caso o oponente esteja voando ou nadando, o gênio sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano (esses modificadores não estão inclusos no bloco de estatísticas).

Empurrar (Ext): Um dao pode iniciar a manobra Encontra sem provocar ataques de oportunidade. Os modificadores de combate indicados sob Maestria Terrestre também se aplicam nos testes resistidos de Força do gênio.

MARID

Os marid são gênios ferozmente independentes e tão difíceis de controlar como o próprio oceano. Seja em seus palácios no Plano Elemental da Água ou nos oceanos do Plano Material, eles adoram caçar por esporte nas profundezas e coletar pérolas e outros tesouros do fundo do mar. Os marid habitantes do Plano Material têm um outro passatempo: afundar navios e afogar marinheiros.



	Dao	Marid
Dados de Vida:	Extra-Planar (Grande – Ar, Mau) 8d8+16 (52 PV)	Extra-Planar (Grande – Caótico, Água) 11d8+22 (71 PV)
Iniciativa:	+0	+3 (Des)
Deslocamento:	6 m	6 m, natação 18 m
CA:	17 (–1 tamanho, +8 natural)	19 (–1 tamanho, +3 Des, +7 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +13/+8	Corpo a corpo: pancada +16/+11
Dano:	Pancada 1d8+9	Pancada 1d8+9
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/3 m	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, maestria da terra, empurrar	Habilidades similares a magia, maestria da água, enxurrada, vórtice
Qualidades Especiais:	Viagem planar, telepatia	RM 27, viagem planar, telepatia
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +6, Von +8	Fort +9, Ref +10, Von +9
Habilidades:	For 22, Des 11, Con 14, Int 11, Sab 15, Car 15	For 23, Des 16, Con 14, Int 16, Sab 15, Car 15
Perícias:	Avaliação +11, Ofícios (qualquer um) +11, Sentir Motivação +13, Identificar Magias +9, Observar +13	Ofícios (dois quaisquer) +17, Arte da Fuga +12, Intimidar +16, Ouvir +16, Furtividade +17, Sentir Motivação +16, Observar +16, Identificar Magias +17
Talentos:	Trespassar, Ataque Poderoso, Quebrar	Trespassar, Trespassar Aprimorado, Ataque Poderoso
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer e subterrâneo	Terrestre/qualquer e subterrâneo
Organização:	Solitário, companhia (2–4) ou bando (6–15)	Solitário, companhia (2–4) ou bando (6–15)
Nível de Desafio:	7	9
Tesouro:	Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Caótico e Neutro
Progressão:	9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)	12–15 DV (Grande); 16–33 DV (Enorme)

Os marid parecem humanos com 4,80 m de altura e pele azulada. Quando se dignam a usar roupas, é sempre algo que não atralhe a natação. Alguns marid se vestem em roupas tecidas inteiramente de algas marinhas, com brocados de corais e pérolas.

Como grupo, a estrutura social dos marid é bem mais dispersa que a sociedade dos outros gênios. No Plano Elemental da Água, existe um império governado por um padixá, mas muitos marid não reconhecem sua autoridade. Sempre existem diversos herdeiros competindo pelo Trono de Coral, e muitos não estão dispostos a esperar que o reinado do atual padixá termine naturalmente.

COMBATE

Todos os marid sabem que a água é mais segura, por isso raramente lutam fora de seu elemento. Entre as ondas, um marid é terrível. Suas táticas muitas vezes incluem afundar os barcos inimigos e afogar os naufragos em um vórtice.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *criar água, detectar o mal, detectar o bem, detectar magia, invisibilidade, metamorfosear-se, purificar alimentos (apenas água), ver o invisível*; 5/dia — *controlar a água, forma gasosa, névoa sólida, respirar na água*; 1/ano — *desejo restrito* (exceto para gênios).

Maestria Aquática (Ext): Um marid recebe +1 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando ele e seu adversário estiverem em contato com a água. Caso o gênio ou seu oponente estiver em terra firme, a criatura sofrerá –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano (esses modificadores não estão inclusos no bloco de estatísticas).

Um marid pode se tornar uma séria ameaça para qualquer embarcação que cruze seu caminho. O gênio pode naufragar com

facilidade pequenas embarcações (16,5 m de comprimento) e impedir a passagem das maiores (33 m de comprimento). Mesmo os grandes navios (66 m de comprimento) podem ser atrasados, tendo seu deslocamento reduzido à metade.

Enxurrada (Ext): O toque de um marid apagará tochas, fogueiras, lâmpioes e outras chamas expostas de origem mundana (mas não mágica) de categoria de tamanho Grande ou menor. Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que toquem, como a magia *dissipar magia* (11º nível de conjurador).

Vórtice (Sob): Caso esteja submerso, o marid é capaz de se transformar num redemoinho uma vez a cada 10 minutos; é possível permanecer nesta forma durante 5 rodadas. Na forma de vórtice, o marid ainda pode se mover através da água ou ao longo do leito com seu deslocamento de natação.

O vórtice tem 1,5 m de diâmetro em sua base, até 9 m no topo, e 15 m de profundidade. O marid determina a profundidade do vórtice de acordo com essas limitações. O marid controla a altura exata, mas a altura mínima será de 3 m.

Todas as criaturas Médias ou menores podem sofrer dano quando forem aprisionadas pelo vórtice e talvez sejam arrastadas pela correnteza. Uma criatura atingida pelo vórtice deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 19) ao entrar em contato com o vórtice ou sofrerá 2d6 pontos de dano. É necessário obter sucesso em um segundo teste de Reflexos para que a criatura não seja arrastada e submersa pelas violentas correntezas do redemoinho; caso fracasse, sofrerá automaticamente o dano indicado a cada rodada. Uma criatura que saiba nadar poderá realizar um teste de Reflexos por rodada para escapar do vórtice: ela ainda sofrerá o dano pertinente, mas poderá se libertar. O marid é capaz de libertar qualquer criatura presa em suas

correntezas quando desejar, largando-a no local onde o redemoinho estiver.

Quando a base do vórtice tocar o solo abaixo d'água, criará uma nuvem espiralada com os detritos. Esta nuvem estará centrada no marid e seu diâmetro equivale a metade da altura do vórtice. A nuvem obscurece qualquer tipo de visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão meia camuflagem, enquanto qualquer indivíduo mais afastado terá camuflagem total. Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração para lançar qualquer magia (CD 19) para conjurar magias.

GITHYANKI

Extra-Planar (Médio – Mau)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 16 (+1 Des, +5 peitoral de aço)

Ataques: Corpo a corpo: espada larga [obra-prima] +3; ou à distância: arco longo composto +2

Dano: Espada larga 2d6, Arco longo composto 1d8

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Psiquismo

Qualidades Especiais: Psiquismo, RM variável (consulte o texto)

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +1

Habilidades: For 10, Des 12, Con 13, Int 11, Sab 8, Car 10

Perícias: Ofício (armoreiro)

+2, Ofícios (armeiro)

+2, Procurar +4

Talentos: Foco em Arma (espada larga)

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Companhia (2–4 guerreiros de 3º nível), esquadrão (11–20 guerreiros de 3º nível mais 2 sargentos de 7º nível, 1 capitão de 9º nível e um dragão vermelho jovem), ou regimento (30–100 guerreiros de 3º nível mais 1 sargentos de 7º nível para cada 10 membros, 5 tenentes de 7º nível, 3 capitães de 9º nível, 1 líder supremo de 16º nível e um dragão vermelho adulto para cada 30 membros)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Mau (qualquer um)

Progressão: Conforme a classe do personagem

Os githyanki são uma linhagem antiga de seres

humanóides que residem no Plano Astral, preparando seus arsenais para a próxima escaramuça, incursão ou guerra.

São esqueléticos, em média com 1,90 m de altura e pesando cerca de 75 kg, têm a pele grossa e amarelada, e cabelos negros geralmente presos em um ou mais rabos-de-cavalo. Seus olhos reluzem de forma sombria, e suas orelhas são pontudas e serrihadas na parte traseira. Gostam de roupas elaboradas e armaduras barrocas. De fato, cultuam armas e armaduras, e não é incomum que os githyanki demonstrem mais consideração por seu equipamento do que por seus companheiros.

Os githyanki falam seu próprio idioma secreto, mas a maioria também conhece Comum e Dracônico. Como os anões, os githyanki são mestres artesões, embora se concentrem exclusivamente em itens bélicos. Suas obras são muito distintas e as criaturas de outras raças que adquiram uma delas se arriscam a ser imediatamente atacados caso encontrem outros githyanki.

A maioria dos githyanki encontrada fora de seus lares é composta de guerreiros. Entretanto, os magos (chamados bruxos) e os githyanki multiclasse (chamados gish) também são encontrados.

COMBATE

Os githyanki são guerreiros experientes, familiares com o uso tático de emboscadas, cobertura e ataques psíquicos cirúrgicos à distância. Entretanto, preferem enfrentar seus inimigos corporalmente para utilizarem suas armas devastadoras. Elas geralmente são espadas largas, espadas bastardas e outras armas de lâminas especialmente grandes, fabricadas por eles, todas obras-primas com nomes e adornos próprios. Os

magos githyanki direcionam seu poder com extrema precisão para ajudar seus companheiros durante a luta.

Psiquismo (SM): Sem limite — clarividência/clariaudiência, mãos mágicas, porta dimensional, telecinésia. Ao chegar ao 8º nível, um githyanki pode utilizar viagem planar uma vez por dia. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um mago de 16º nível.

Resistência a Magia

(Ext): Um githyanki tem Resistência a Magia equivalente a 5 + 1 por nível do personagem.

Espadas de Prata

Essas armas impressionantes são portadas pelos guerreiros githyanki de 7º nível ou superior. Forjada por eles, uma espada de prata é uma espada larga +3 que se assemelha a uma arma githyanki padrão. Entretanto, quando a arma é desembainhada em combate, sua lâmina transforma-se em uma coluna de líquido prateado,



alterando seu equilíbrio a cada rodada à medida que seu formato flui e tremula. Nas mãos de alguém sem o talento Usar Armas Exóticas apropriado, a arma é desajeitada (-4 de penalidade nas jogadas de ataque) e possui somente o bônus de melhoria. Entretanto, um guerreiro experiente no Plano Astral é capaz de atacar o cordão de prata que conecta a forma astral à sua contraparte material. O cordão, normalmente imaterial, é tratado como um objeto tangível com a mesma CA de seu dono, dureza 10 e 20 pontos de vida (consulte Ataques a Um Objeto na página 135 do Livro do Jogador). Um cordão de prata é visível num raio de 1,5 m de um viajante astral antes de desaparecer na substância astral. Atacá-lo provoca um ataque de oportunidade em favor do viajante.

Quando o cordão é danificado, o viajante astral deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou será forçado a retornar imediatamente a seu corpo, o que seria uma saída adequada se ele não estiver disposto a lutar contra os githyanki em seu plano natal. Romper o cordão de prata destrói a forma astral e o corpo no Plano Material.

Existem espadas de prata com um bônus de melhoria de +5 e a característica *vorpai*, mas são artefatos menores, em quantidade relativamente pequena, e são concedidos apenas aos heróis da raça. Se uma espada de prata cair nas mãos de alguém de outra raça, os githyanki matam o possuidor se conseguirem, roubam a arma se necessário, negociam se não houver alternativa, e em último caso aliam-se ao inimigo mais poderoso do ladrão.

Nível do Conjurador: 11º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, o criador deve ser um githyanki; **preço de mercado:** 98.350 PO; **custo de criação:** 49.000 PO + 3920 XP.

SOCIEDADE DOS GITHYANKI

Eras atrás, os devoradores de mentes escravizaram raças inteiras, incluindo os ancestrais dos githyanki. Séculos de cativeiro geraram ódio, alimentaram a determinação e finalmente instilaram poderes psíquicos nesses escravos. Com armamentos mentais próprios e um líder poderoso para uni-los (o lendário Gith), os escravos instigaram uma rebelião através dos planos que finalmente derrubou o império dos devoradores de mentes, trazendo a liberdade para os escravos sobreviventes. Entretanto, esses logo se dividiram entre os githyanki e seus inimigos mortais radicalmente distintos, os githzerai (veja Githzerai, adiante). Cada raça busca constantemente a destruição da outra. Essa animosidade sobreviveu através dos séculos, distorcendo os githyanki nas criaturas malignas e militaristas que são hoje. Entretanto, o ódio de ambos aos devoradores de mentes não tem limites, e eles interrompem as hostilidades para matar ilitides sempre que surge a oportunidade.

Os githyanki vivem em fortalezas maciças que vagam pelo Plano Astral. Nelas, fazem comércio, produzem bens, cultivam alimentos e passam suas vidas. Não existem residências familiares, já que a maioria dos githyanki prefere viver sozinha. Entretanto, com frequência são encontrados em grupos, aperfeiçoando sua habilidade em combate. Uma fortaleza contém civis (a maioria crianças) em torno de 20% da população militar. Os machos e fêmeas githyanki são encontrados em praticamente qualquer função ou classe social.

Os githyanki não possuem divindades, mas reverenciam uma rainha-lich. Uma senhora ciumenta e paranóica, ela devora a essência de qualquer githyanki que ascende acima do 16º nível de personagem. Ao eliminar os rivais em potencial, a rainha-lich aumenta seu poder graças às essências vitais roubadas.

Pacto com Dragões Vermelhos: Os githyanki possuem um pacto racial com os dragões vermelhos, que muitas vezes servem-

nos como montaria. Individualmente, um githyanki recebe +4 de bônus racial em testes de Diplomacia ao interagir com dragões vermelhos. Em grandes grupos, podem fazer alianças temporárias com dragões vermelhos, à critério do Mestre.

PERSONAGENS GITHYANKI

Guerreiro é a classe predileta dos githyanki. Eles jamais se tornam clérigos, a menos que abandonem a rainha-lich (uma escolha perigosa e certamente letal). Alguns dos senhores da guerra mais poderosos entre os githyanki são algozes.

GITHZERAI

Extra-Planar (Médio)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 17 (+3 Des, +4 armadura inercial)

Ataques: Corpo a corpo: adaga +2; ou à distância: arco longo composto +4

Dano: Adaga 1d4, Arco longo composto 1d8

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Psiquismo, armadura inercial, RM variável (consulte o texto)

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +3

Habilidades: For 10, Des 16, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 11

Perícias: Concentração +4, Procurar +2

Talentos: Foco em Arma (adaga)

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Irmandade (3–12 estudantes de 3º nível), seita (12–24 estudantes de 3º nível mais 2 professores de 7º nível e 1 mentor de 9º nível), ou ordem (30–100 estudantes de 3º nível mais 1 professor de 7º nível para cada 10 adultos, 5 mentores de 9º nível, 2 mestres de 13º nível e 1 sensei de 16º nível)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Qualquer Neutro

Progressão: Conforme a classe do personagem

Os githzerai são um povo empedernido e humanóide que habita o plano do Limbo, seguro pela proteção de seus monastérios ocultos.

São mais magros e altos que os humanos, com características marcadas, rostos compridos e olhos cinza ou amarelos. Austeros e severos, os githzerai tendem à sobriedade nas roupas e na personalidade.

Via de regra, os githzerai não falam muito, são reservados e confiam em poucos de outras espécies. Falam seu próprio idioma (suficientemente próximo à língua githyanki para que ambos possam se entender se decidirem falar em vez de lutar), mas muitos também falam Comum.

Muitos githzerai são monges. Entretanto, feiticeiros, ladinos e githzerai multiclasse (chamados *zerths*) também são membros indispensáveis de um monastério.

COMBATE

Os githzerai não temem emboscadas ou ataques surpresa, pois seus próprios corpos são armas. Os monges githzerai são capazes de lutar desarmados e sem armadura e anseiam por levar o "bom combate" a seus inimigos, os githyanki e os devoradores de mentes. Durante o confronto, os feiticeiros githzerai muitas vezes utilizam seus poderes para auxiliar os monges, guerreiros psíquicos e ladinos.

Psiquismo (SM): Sem limite — *parar, queda suave, despedaçar*. Ao chegar ao 11º nível, um githzerai pode utilizar *viagem planar* uma vez por dia. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 16º nível.

Armadura Inercial (SM): Os githzerai podem utilizar sua força psíquica para bloquear os golpes de um inimigo. Isso lhes concede +4 de bônus de armadura enquanto permanecerem conscientes.

Resistência a Magia (Ext): Um githzerai tem Resistência a Magia equivalente a 5 + 1 por nível do personagem.

SOCIEDADE GITHZERAI

Os antepassados dos githzerai se uniram sob o comando do rebelde Gith (consulte o verbete Githyanki, acima) e derrubaram o império multi-planar dos devoradores de mentes. Uma vez libertos, os antigos escravos dividiram-se conforme sua ideologia e mais tarde em duas sub-raças, tornando-se os githzerai e seus inimigos, os githyanki. O histórico de cativeiro dos githzerai foi o alicerce de seu estilo de vida monástico, onde todos aprendem desde a infância a erradicar opressores e inimigos em potencial (em essência, qualquer criatura que não seja um githzerai).

Os githzerai vivem em monastérios-fortalezas auto-suficientes, escondidos nas profundezas do caos mutável do Limbo. Embora a desordem predomine do lado externo, no seu interior impera a estabilidade. Cada monastério é controlado por um seni, um monge de pelo menos 16º nível, e segue uma programação rígida de cânticos, refeições, treinamento em artes marciais e devoções, de acordo com a filosofia de cada seni. Um monastério abriga uma quantidade de não combatentes (a maioria crianças) equivalente a 15% da população militar. Os githzerai de ambos os sexos são encontrados em praticamente qualquer função ou classe social.

Rakkma: Como forma especial de devoção, os githzerai muitas vezes organizam grupos de caça a devoradores de mentes chamados *rakkma*. Uma *rakkma* consiste de 4–5 githzerai de 8º nível mais 1–2 de 11º nível, a maioria monges, mas também contendo pelo menos um feiticeiro e possivelmente um ladino. Uma *rakkma* não retorna a seu monastério natal até matar (no mínimo) um ilíde para cada integrante do bando.

PERSONAGENS GITHZERAI

A classe predileta de um githzerai é monge (esses personagens possuem tendência Leal e Neutro).

INEVITÁVEL

Os inevitáveis são constructos nativos do plano Leal e Neutro de Mecânus, cujo único objetivo é assegurar ou impor a ordem natural do universo.

Cada tipo de inevitável foi desenvolvido para encontrar e punir uma variedade específica de transgressão, caçando um pessoa ou grupo que tenha violado um princípio fundamental como: "o culpado deve ser punido", "os acordos devem ser respeitados" ou "todos morrem um dia".

Um inevitável recebe sua primeira missão quando é criado, então encontra o transgressor e aplica o castigo apropriado. A sentença geralmente é a morte, embora alguns inevitáveis prefiram compensar a parte prejudicada usando *missão* e *marca da justiça* para garantir o cumprimento de suas sentenças. Desde o primeiro momento, o inevitável está totalmente concentrado em sua missão. Ele não reduzirá seus esforços, não importa a antigui-

dade do delito ou a dificuldade da tarefa. Caso seja impedido de atravessar um oceano de outra maneira, dizem que o inevitável entrará nas ondas e viajará no fundo do mar, emergindo no continente desejado meses depois.

Os inevitáveis são obcecados em cumprir sua missão, mas também recebem ordens para não ferir os inocentes. No entanto, os cúmplices de suas presas são considerados culpados, muitas vezes gerando pequenos conflitos nas programações dos constructos. Mesmo o inevitável mais eficaz é periodicamente convocado para retornar a Mecânus para ser reprogramado.

Os inevitáveis se sacrificam com satisfação para completar suas missões, mas não são suicidas. Diante de uma derrota iminente, é provável que tentem recuar e descobrir uma forma de equilibrar as forças. Eles são adversários determinados, mas pacientes, capazes de se aliar a outras criaturas quando houver auxílio para completar sua tarefa, embora não sustentem essas alianças por muito tempo. Será óbvio para qualquer indivíduo que passar muito tempo com um inevitável que eles são capazes de sacrificar os aliados sem hesitar para alcançar seus objetivos.

Quando um inevitável completa sua missão, ele vaga pela terra e observa passivamente a vida alheia. Quando percebe uma transgressão direta ao seu princípio original, ele assume uma nova missão. Essas criaturas tendem a se destacar na multidão enquanto estão em modo de observação, mas não respondem prontamente a qualquer diálogo. Os indivíduos que ficam sabendo de uma estátua de armadura dourada, com 3,5 metros de altura, vagando nas vizinhanças podem segui-lo e apresentar seu problema, na esperança de que o inevitável elimine o suposto transgressor. A decisão é baseada nas particularidades da programação do constructo, portanto não há garantias.

Suas formas variam, mas todos os inevitáveis são criaturas mecanizadas, douradas e prateadas, com engrenagens e pistões no lugar dos músculos e ossos. Seus olhos brilham com uma radiação dourada. Eles falam os idiomas Abissal, Celestial e Infernal, assim como o idioma nativo de seus primeiro alvo.

Observe que, diferente dos demais constructos, os inevitáveis possuem um valor de Inteligência e são capazes de pensar, aprender e lembrar.

COMBATE

A menos que sua existência esteja em perigo, os inevitáveis se concentram totalmente no transgressor que lhes foi designado, ignorando por completo os demais envolvidos. Um inevitável atacará qualquer criatura que impedir seu avanço, mas não se afastará o suficiente para perder o alvo de sua missão. Esses constructos encaram a auto-defesa com muita seriedade; qualquer criatura que atacá-los com força letal (a critério do inevitável), sofrerá represálias com força letal. As armas naturais do inevitável, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano macio. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

Cura Acelerada (Ext): A cada rodada, um inevitável recupera uma quantidade de pontos de vida (especificado na descrição da

	Zeলেখুত Construto (Grande – Leal)	Kolyarut Construto (Médio – Leal)	Marut Construto (Grande – Leal)
Dados de Vida:	8d10 (44 PV)	13d10 (71 PV)	15d10 (82 PV)
Iniciativa:	+0	+1 (Des)	+1 (Des)
Deslocamento:	15 m, voo 18 m (médio)	9 m	12 m
CA:	27 (–1 tamanho, +10 natural, +8 armadura de montaria completa)	26 (+10 natural, +6 loriga segmentada)	28 (–1 tamanho, +11 natural, +8 armadura de batalha)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 correntes com cravos +10	Corpo a corpo: toque vampírico +11/+6; ou toque à distância: raio de drenar temporário +10	Corpo a corpo: 2 pancadas +17
Dano:	Corrente com cravos 2d4+5/+1d6 de eletricidade	Toque vampírico 5d6; raio de drenar temporário como a magia	Pancada 2d6+7/+3d6 sônico ou +3d6 de eletricidade
Face/Alcance:	1,5 m por 3 m/3 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia	Habilidades similares a magia, toque vampírico, raio de drenar temporário	Habilidades similares a magia, punhos do relâmpago e do trovão
Qualidades Especiais:	Redução de dano 30/+3, RM 20, cura acelerada 5	Redução de dano 30/+3, RM 22, cura acelerada 5	Redução de dano 40/+4, RM 25, cura acelerada 10
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +2, Von +5	Fort +4, Ref +5, Von +7	Fort +5, Ref +6, Von +8
Habilidades:	For 21, Des 11, Con —, Int 8, Sab 17, Car 15	For 14, Des 13, Con —, Int 10, Sab 17, Car 16	For 25, Des 13, Con —, Int 12, Sab 17, Car 18
Perícias:	—	—	—
Talentos:	—	—	—
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer e subterrâneo	Terrestre/qualquer e subterrâneo	Terrestre/qualquer e subterrâneo
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	9	12	15
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Neutro	Sempre Leal e Neutro	Sempre Leal e Neutro
Progressão:	9–16 DV (Grande); 17–24 DV (Enorme)	14–22 DV (Médio); 23–39 DV (Grande)	16–28 DV (Grande); 29–45 DV (Enorme)

criatura) enquanto tiver pelo menos 1 PV. No entanto, o dano causado por uma arma anárquica será recuperado normalmente.

ZEলেখুত

Os zeলেখুত são encarregados de caçar aqueles que desdenham da justiça — especialmente os fugitivos, que pretendem escapar das punições devidas. Eles são rastreadores experientes e utilizam uma combinação de perícias naturais e magia para encontrar fugitivos, não importa onde se escondam. E uma vez que os tenham encontrado, aplicam suas próprias sentenças.

Um zeলেখুত é uma criatura mecanizada com a forma de um centauro. Ela usa uma armadura dourada e ornamentada, sobre sua pele de alabastro. Inicialmente, um zeলেখুত não parece muito ameaçador, mas quando está prestes a entrar em combate, ele expõe duas correntes com cravos de seus antebraços como uma ação livre. Da mesma forma, ele é capaz de desdobrar duas asas metálicas douradas de suas costas. Retrair as correntes ou as asas também é uma ação livre.

Combate

Assim que encontrar seu alvo fugitivo, o zeলেখুত utiliza sua velocidade e suas habilidades similares à magia para eliminar a maioria das rotas de fuga prováveis. Depois, ele imobiliza quaisquer adversários enquanto tenta proteger os espectadores inocentes. Finalmente, ele agarra o fugitivo com suas correntes com cravos, imobilizando ou desarmando a criatura conforme

necessário. Caso esteja cumprindo uma sentença de morte, o zeলেখুত executará o fugitivo sem alarde ou aclamação.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — âncora dimensional, clarividência/clarividência, dissipar magia, imobilizar pessoas, localizar criatura, medo, visão da verdade; 3/dia — imobilizar monstros, marca da justiça; 1/semana — missão menor. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível (CD 12 + nível da magia).

KOLYARUT

Os kolyarut representam a cláusula definitiva para o cumprimento de um contrato — eles punem aqueles que desrespeitam acordos e juramentos. Originalmente enviados de Mecânu para vingar as maiores traições existentes, uma vez no Plano Material eles caçam qualquer traidor, desde mercadores inescrupulosos até desertores de exércitos. Qualquer um que não cumprir um acordo honrado pode atrair a ira de um kolyarut, embora a criatura geralmente ignore acordos inconsequentes e juramentos prestados sem prudência.

Antes de iniciar sua missão contra um infrator, um kolyarut descobre o máximo possível sobre o contrato ou juramento. Ele não está interessado naqueles que desrespeitam um acordo acidentalmente ou contra sua vontade — somente os indivíduos que violam o princípio essencial sustentado pelo kolyarut de livre e espontânea vontade são caçados. Se houver um contrato escrito, o kolyarut geralmente carregará uma cópia dele consigo.

Os kolyarut são os inevitáveis mais extrovertidos e se esforçam para cumprir diversas sutilezas sociais, como uma apresentação formal antes de discutir o assunto que lhe interessa. Eles podem usar *transformação momentânea* para adquirir a aparência de qualquer humanoide — bastante útil caso seja necessário se infiltrar em uma cidade para caçar sua presa.

Combate

Assim como todos os inevitáveis, um kolyarut é paciente o suficiente para estudar seu alvo antes de atacar. Ele descobre e analisa as habilidades e defesas do transgressor antes de entrar em batalha. Quando estiver lutando, tentará acabar com o confronto o mais rápido possível, minimizando o excesso de derramamento de sangue e destruição. No entanto, eles não se preocupam com inocentes que atrasem ou coloquem sua missão em perigo.

A tática favorita de um kolyarut é usar *invisibilidade* ou *transformação momentânea* para se aproximar furtivamente e então eliminar sua presa com a habilidade toque vampírico antes que ela consiga reagir. Um kolyarut não se importa em utilizar a habilidade toque vampírico em aliados para aumentar seu poder, caso isso seja essencial para completar sua missão.

Habilidades Similares a

Magia: Sem limite — *transformação momentânea*, *discernir mentiras*, *medo*, *imobilizar pessoas*, *invisibilidade*, *localizar criatura*, *sugestão*; 1/dia — *imobilizar monstros*, *marca da justiça*; 1/semana — *tarefa/missão*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 11º nível (CD 13 + nível da magia).

Toque Vampírico (Sob): Usando um ataque de toque corpo a corpo, um kolyarut é capaz de absorver a energia vital de um inimigo, como a magia *toque vampírico* (Nível de Conjurador: 13º).

Raio de Drenar Temporário (Sob): Um kolyarut é capaz de disparar um raio negro de drenar temporário contra alvos num raio de 60 m. O efeito é idêntico à magia *drenar temporário* (Nível de Conjurador: 13º).

MARUT

Os marut representam a inevitabilidade da morte. Eles confrontam os indivíduos que se recusam a morrer.

Qualquer criatura que utilize métodos anti-naturais para estender sua longevidade (como um lich) pode ser alvo de um marut. Os seres que tomam medidas extremas para enganar a morte de outras formas (como o sacrifício de centenas de pessoas para salvar-se de uma praga) também podem ser considerados transgressores. Os conjuradores que utilizam a magia para reverter a morte (com a magia *reviver os mortos*, por exemplo) raramente chamam a

atenção de um marut, a menos que façam isso repetidamente ou em grande escala.

Quando um marut identifica um alvo, ele avança de forma segura e implacável contra o inimigo, sem jamais descansar. Um marut veste uma armadura dourada, mas tem um corpo de coloração ônix. Ela é humanóide, embora seja muito maior que um ser humano, e parece composto de partes mecânicas.

Ele não carrega armas ou outros equipamentos.

Combate

Depois de encontrar seu alvo, o marut causará a morte que o indivíduo está evitando. Por outro lado, as criaturas que distorcem os mortos através da necromancia podem ser castigadas com uma *tarefa/missão* ou *marca da justiça* para assegurar um respeito adequado. O marut geralmente utiliza *munilha de energia* para selar qualquer rota de fuga, então inicia o confronto com uma *corrente de*

relâmpagos enquanto se aproxima para

o combate corporal. Uma vez engajado, ele ataca com seus punhos poderosos, usando *círculo da morte* quando estiver cercado por vários oponentes. Ele atinge os conjuradores inimigos com ativações sequenciais de *dissipar magia maior* e usa *porta dimensional* e *localizar criatura* para encontrar os oponentes que consigam escapar.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *círculo da destruição*, *dissipar magia aprimorado*, *dominar pessoas*, *localizar criatura*, *medo*, *porta dimensional*, *visão da verdade*; 1/dia — *corrente de relâmpagos*, *círculo da morte*, *marca da justiça*, *munilha de energia*; 1/semana — *terremoto*, *tarefa/missão*, *viagem planar*. Essas habili-



WAT. 01

dades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 14º nível (CD 14 + nível da magia).

Punhos do Relâmpago e do Trovão (Sob): O punho esquerdo de um marut emite uma trovoada barulhenta sempre que atinge qualquer criatura ou objeto, causando 3d6 pontos de dano sônico adicional e surdez durante 2d6 rodadas (Fortitude anula a surdez, CD 31). Seu punho direito emite um choque que inflige 3d6 pontos de dano de eletricidade adicional e cegueira durante 2d6 rodadas (Fortitude anula a cegueira, CD 31).

MERCANO (OCULTO)

Extra-Planar (Grande – Leal)

Dados de Vida: 7d8+21 (52 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 6 m

CA: 15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural)

Ataques: Corpo a corpo: falcione [obra-prima] +9/+4

Dano: Falcione 2d4+3

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Qualidades Especiais: RM 25, habilidades similares a magia, telepatia

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +8

Habilidades: For 15, Des 15, Con 16, Int 20, Sab 17, Car 15

Perícias: Avaliação +19, Blefar +12, Diplomacia +16, Obter Informação +12, Mensagens Secretas +15, Intimidar +9, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (planos) +15, Sentir Motivação +13, Observar +9

Talentos: Especialista, Desarme Aprimorado

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Companhia (1–4 mercanos e 3–18 guardas costas guerreiros de 5º nível)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Dobro do Padrão

Tendência: Sempre Leal e Neutro

Progressão: Conforme a classe do personagem

Os mercanos, também chamados de Ocultos, são comerciantes extra-planares que vendem armas, magias e outros tesouros entre os planos.

Eles declaram neutralidade em qualquer conflito e rivalidade nos planos que visitam, preferindo concluir seus negócios e continuar a viagem. Mas, sob a fachada de imparcialidade dos mercanos, escondem-se motivações próprias, e eles muitas vezes contratam aventureiros para executarem seus estratagemas.

Um mercano se destaca mesmo no mercado mais superlotado. Ele é uma criatura de 3,60 m de altura, pele azulada, usando trajes volumosos e se deslocando com uma graça lenta e lânguida.

Suas mãos são compridas, finas e delicadas, com uma junta adicional em cada dedo.

Todos os mercanos falam os idiomas Abissal, Celestial, Dracônico, Infernal e pelo mais dois idiomas.

COMBATE

Os mercanos deixam o combate para seus lacaios e guarda-costas — eles sabem que suas habilidades pertencem à mesa de negociação, não ao campo de batalha. Se forem pressionados, tentam desarmar seus oponentes ou usam *invisibilidade* e *porta dimensional* para escapar. Um mercano quase sempre possui uma *arca secreta de Leomund* repleta de tesouros e magias preparada, e não hesita em invocá-la para recuperar uma varinha poderosa — ou simplesmente subornar um inimigo inoportuno.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *porta dimensional*, *invisibilidade*; 1/dia — *a arca secreta de Leomund*, *viagem planar*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 14º nível.

Telepatia (Sob): Os mercanos são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura num raio de 30 metros que possua um idioma.

Perícias: Como nascem e crescem em uma cultura mercantil, os mercanos recebem +4 de bônus racial nos testes de Avaliação.

SOCIEDADE

DOS MERCANOS

Nômades por natureza, os mercanos viajam muito, comprando e vendendo mercadorias. Eles gostam de imponência, portanto costumam alugar ou emprestar mansões e palácios quando se estabelecem durante algum tempo em qualquer local. Como são famosos como mercadores ricos, sempre possuem um esquadrão de guarda-costas nas proximidades. Eles atraem bandidos e ladrões como moscas, logo os mercanos são cautelosos com qualquer estranho com o qual tenham contato.

Os mercanos apresentam um comportamento paciente e elegante enquanto exercem sua atividade comercial. Eles nunca brigam entre si, e um rival que insulta um mercano quase sempre descobre que o ressentimento é partilhado pelos outros membros da raça.

Sua estrutura familiar e hábitos de reprodução são desconhecidos, já que os adolescentes e os anciões nunca são vistos pelas criaturas de outras raças.

Um esquadrão de guerreiros de 5º nível é o típico grupo de guarda-costas de um mercano, mas ele também pode contratar guarda-costas para cada trabalho específico, adequando-os à tarefa. Se uma companhia de mercanos tem negócios no Abismo, por exemplo, provavelmente estará acompanhada por tieflings ou demônios. Naturalmente, missões comerciais excepcionalmente perigosas requerem auxílio extra, e uma companhia de mercanos às vezes tem motivos para contratar os serviços de aventureiros.

O patrono dos mercanos é Boccob.



PERSONAGENS MERCANOS

A classe favorecida de um mercano é mago; o mercano mais velho de qualquer companhia geralmente será um mago. Os clérigos da raça veneram Boccob. Os PJs mercanos têm +7 de Ajuste de Nível.

PARAELEMENTAL

Um paraelemental é uma síntese de duas forças elementais em uma única criatura. Por serem compostos de duas forças primor-

diais da natureza, os paraelementais são imprevisíveis e perigosos.

COMBATE

Os paraelementais possuem habilidades e táticas variadas, mas todos recebem os benefícios de sua natureza elemental.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

PARAELEMENTAL DA FUMAÇA

	Paraelemental da Fumaça, Pequeno Elemental (Pequeno – Ar, Fogo)	Paraelemental da Fumaça, Médio Elemental (Médio – Ar, Fogo)	Paraelemental da Fumaça, Grande Elemental (Grande – Ar, Fogo)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)	4d8+8 (26 PV)	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Vôo 27 m (bom)	Vôo 27 m (bom)	Vôo 27 m (bom)
CA:	17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural)	18 (+5 Des, +3 natural)	20 (-1 tamanho, +7 Des, +4 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: garras +5	Corpo a corpo: garras +8	Corpo a corpo: garras +12/+7
Dano:	Garras 1d3	Garras 1d4+1	Garras 1d6+3
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Garras de fumaça	Garras de fumaça	Garras de fumaça
Qualidades Especiais:	Elemental	Elemental	Elemental, Redução de Dano 10/+1
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +6, Von +0	Fort +3, Ref +8, Von +1	Fort +5, Ref +13, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 17, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11	For 12, Des 21, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11	For 14, Des 25, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +5, Observar +5	Ouvir +7, Observar +7	Ouvir +12, Observar +12
Talentos:	Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (garra)	Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (garra)	Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Acuidade com Arma (garra)

	Paraelemental da Fumaça, Pequeno Elemental (Enorme – Ar, Fogo)	Paraelemental da Fumaça, Médio Elemental (Enorme – Ar, Fogo)	Paraelemental da Fumaça, Grande Elemental (Enorme – Ar, Fogo)
Dados de Vida:	16d8+64 (136 PV)	21d8+84 (179 PV)	24d8+96 (204 PV)
Iniciativa:	+13 (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+14 (+10 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+15 (+11 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Vôo 27 m (bom)	Vôo 27 m (bom)	Vôo 27 m (bom)
CA:	21 (-2 tamanho, +9 Des, +4 natural)	26 (-2 tamanho, +10 Des, +8 natural)	27 (-2 tamanho, +11 Des, +8 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: garras +17/+12/+7	Corpo a corpo: garras +23/+18/+13	Corpo a corpo: garras +27/+22/+17/+12
Dano:	Garras 2d4+6	Garras 2d4+7	Garras 2d4+9
Face/Alcance:	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Garras de fumaça	Garras de fumaça	Garras de fumaça
Qualidades Especiais:	Elemental, Redução de Dano 10/+2	Elemental, Redução de Dano 10/+2	Elemental, Redução de Dano 15/+3
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +19, Von +5	Fort +11, Ref +22, Von +7	Fort +12, Ref +25, Von +8
Habilidades:	For 18, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	For 20, Des 31, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	For 22, Des 33, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +18, Observar +18	Ouvir +23, Observar +23	Ouvir +26, Observar +26
Talentos:	Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Acuidade com Arma (garra)	Esquiva, Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Acuidade com Arma (garra)	Esquiva, Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Acuidade com Arma (garra)

PARAELEMENTAL DA FUMAÇA

Os paraelementais da fumaça vivem nos planos do Ar e do Fogo e procuram unificar os dois elementos sempre que possível.

Uma coluna de fumaça densa e negra com brasas no lugar olhos marca a localização de um paraelemental da fumaça. Ele tem dois grandes braços com garras tenebrosas em forma de foice, que utiliza para castigar seus inimigos.

Os paraelementais da fumaça falam os idiomas Ígneo e Auran em vozes sibilantes e crepitantes.

Combate

Os paraelementais da fumaça utilizam ao máximo sua enorme velocidade em combate, voando em círculos sobre seus inimigos terrestres.

Garras de Fumaça (Ext): Um paraelemental da fumaça pode engolfar seus oponentes investindo contra eles. A criatura preenche o ar ao redor de um oponente do mesmo tamanho ou menor, sem provocar um ataque de oportunidade. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou inalará parte da criatura. A fumaça no interior da vítima se solidifica em uma garra que começa a dilacerar os órgãos, infligindo automaticamente o dobro do dano da garra do paraelemental. A criatura

afetada pode realizar outro teste de resistência de Fortitude a cada rodada subsequente para exalar ou tossindo a ameaça gasosa. A CD desse teste varia de acordo com o tamanho do paraelemental.

PARAELEMENTAL DO GELO

Estes monólitos gélidos procuram envolver os planos em uma cortina de frio. Eles vivem no Plano Elemental do Ar e no Plano Elemental da Água, mas não consideram nenhum desses lugares gelados o suficiente.

Um paraelemental do gelo se parece com uma estátua translúcida de gelo, grosseiramente esculpida, coberta dos pés à cabeça por sinelos afiados. O brilho da luz refletida assume o aspecto de olhos caprichosos em movimento.

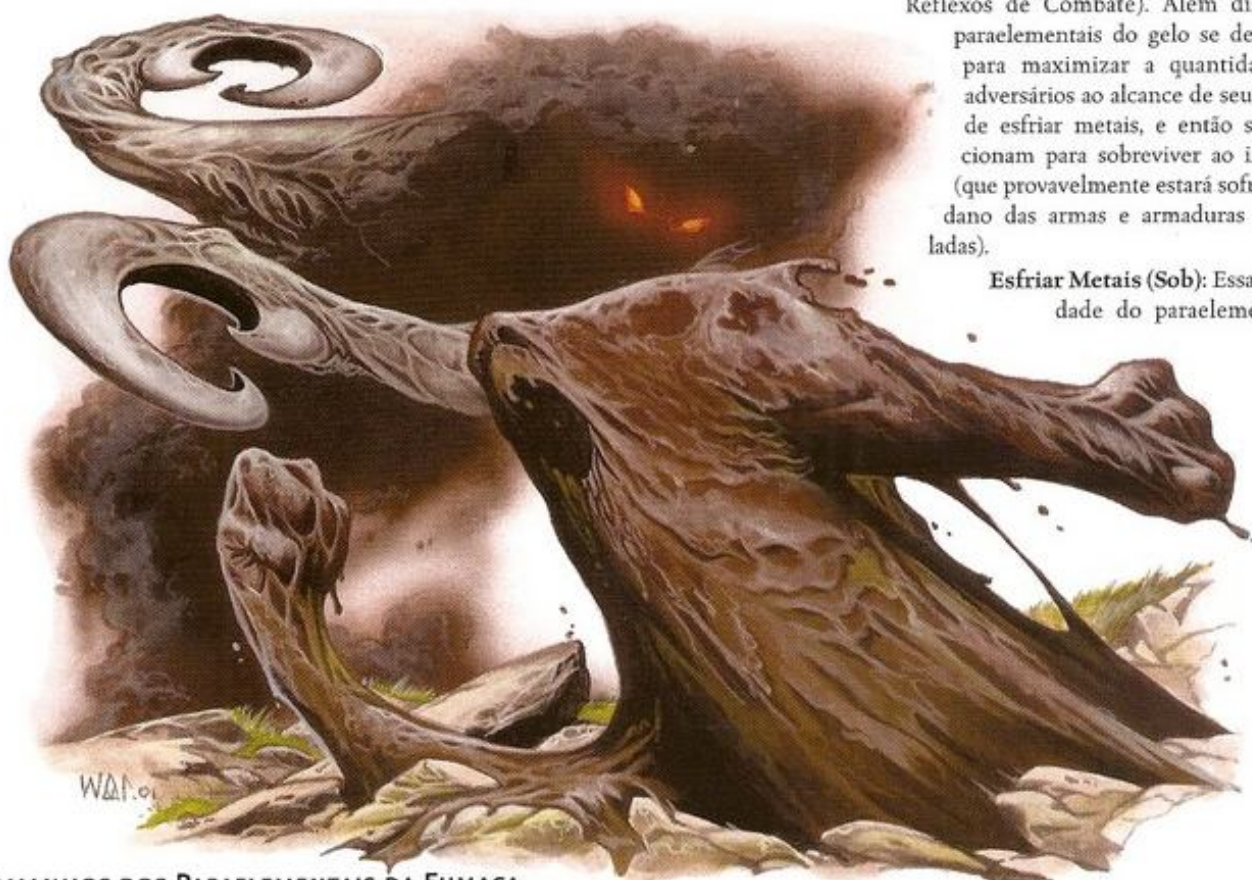
Os paraelementais do gelo falam os idiomas Aquan e Auran. Suas vozes possuem uma qualidade serena e tilintante, que contrasta com sua aparência temível.

Combate

Os paraelementais do gelo são lutadores pacientes, muitas vezes esperando que o inimigo venha em seu encalço. Os indivíduos maiores podem fingir surpresa, adiando sua ação na esperança de enganar os oponentes ao alcance de seus vários ataques de oportunidade (todos os paraelementais do gelo possuem o talento

Reflexos de Combate). Além disso, os paraelementais do gelo se deslocam para maximizar a quantidade de adversários ao alcance de seu ataque de esfriar metais, e então se posicionam para sobreviver ao inimigo (que provavelmente estará sofrendo o dano das armas e armaduras congeladas).

Esfriar Metais (Sob): Essa habilidade do paraelemental é



TAMANHOS DOS PARAELEMENTAIS DA FUMAÇA

Paraelemental	Altura	Peso	CD do teste de resistência contra Garras de Fumaça
Pequeno	1,2 m	0,5 kg	11
Médio	2,4 m	1 kg	13
Grande	4,8 m	2 kg	17
Enorme	9,6 m	4 kg	22
Maior	10,8 m	5 kg	26
Ancião	12 m	12 kg	29

similar a magia de druida homônima, mas afeta todas as criaturas e objetos no raio indicado. Assim como a magia, são necessárias 3 rodadas para afetar o metal até o ponto de congelamento. Ao chegar nesse estado, ele permanece congelado até que o paraelemental do gelo utilize uma ação padrão para dissipar o efeito. O metal retorna a sua temperatura inicial 2 rodadas depois, idêntico à magia.

Subtipo (Frio) (Ext): Imune ao frio, sofre dano dobrado por fogo, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

PARAELEMENTAIS DO GELO

	Paraelemental do Gelo, Pequeno Elemental (Pequeno – Ar, Frio)	Paraelemental do Gelo, Médio Elemental (Médio – Ar, Frio)	Paraelemental do Gelo, Grande Elemental (Grande – Ar, Frio)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)	4d8+4 (26 PV)	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)	+3 (Des)	+5 (Des)
Deslocamento:	9 m	9 m	9 m
CA:	16 (+1 tamanho, +1 Des, +4 natural)	17 (+3 Des, +4 natural)	19 (-1 tamanho, +5 Des, +5 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: sinclero +3	Corpo a corpo: sinclero +6	Corpo a corpo: sinclero+10/+5
Dano:	Sinclero 1d4/+1d4 de frio	Sinclero 1d6/+1/+1d4 de frio	Sinclero 2d6+2/+2d6 de frio
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Esfriar metal	Esfriar metal	Esfriar metal
Qualidades Especiais:	Elemental, subtipo (frio)	Elemental, subtipo (frio)	Elemental, Redução de Dano 10/+1, subtipo (frio)
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +4, Von +0	Fort +3, Ref +7, Von +1	Fort +5, Ref +11, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 13, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11	For 12, Des 17, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11	For 14, Des 21, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +5, Observar +5	Ouvir +7, Observar +7	Ouvir +12, Observar +12
Talentos:	Reflexos de Combate, Acuidade com Arma (sinclero)	Reflexos de Combate, Acuidade com Arma (sinclero)	Reflexos de Combate, Esquiva, Acuidade com Arma (sinclero)

	Paraelemental do Gelo, Enorme Elemental (Enorme – Ar, Frio)	Paraelemental do Gelo, Maior Elemental (Enorme – Ar, Frio)	Paraelemental do Gelo, Ancião Elemental (Enorme – Ar, Frio)
Dados de Vida:	16d8+64 (136 PV)	21d8+84 (178 PV)	24d8+96 (204 PV)
Iniciativa:	+7 (Des)	+8 (Des)	+9 (Des)
Deslocamento:	9 m	9 m	9 m
CA:	20 (-2 tamanho, +7 Des, +5 natural)	25 (-2 tamanho, +8 Des, +9 natural)	26 (-2 tamanho, +9 Des, +9 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: sinclero+17/+12/+7	Corpo a corpo: sinclero +19/+14/+9	Corpo a corpo: sinclero +23/+18/+13/+8
Dano:	Sinclero 2d8+4/+2d8 de frio	Sinclero 2d8+5/+2d8 de frio	Sinclero 2d8+5/+2d8 de frio
Face/Alcance:	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Esfriar metal	Esfriar metal	Esfriar metal
Qualidades Especiais:	Elemental, Redução de Dano 10/+2, subtipo (frio)	Elemental, Redução de Dano 10/+2, subtipo (frio)	Elemental, Redução de Dano 15/+3, subtipo (frio)
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +17, Von +5	Fort +11, Ref +20, Von +7	Fort +12, Ref +23, Von +8
Habilidades:	For 18, Des 25, Con 18, :Int 6, Sab 11, Car 11	For 22, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	For 20, Des 27, Con 18, :Int 6,
Perícias:	Ouvir +18, Observar +18	Ouvir +23, Observar +23	Ouvir +26, Observar +26
Talentos:	Reflexos de Combate, Esquiva, Mobilidade, Acuidade com Arma (sinclero)	Reflexos de Combate, Esquiva, Mobilidade, Deslocamento, Acuidade com Arma (sinclero)	Reflexos de Combate, Esquiva, Mobilidade, Deslocamento, Acuidade com Arma (sinclero)

TAMANHOS DOS PARAELEMENTAIS DO GELO

			CD do teste de resistência contra	
Paraelemental	Altura	Peso	Esfriar Metal	Raio
Pequeno	1,2 m	16 kg	11	1,5 m
Médio	2,4 m	130 kg	12	3 m
Grande	4,8 m	1.050 kg	14	4,5 m
Enorme	9,6 m	8.500 kg	18	6 m
Maior	10,8 m	10.000 kg	20	7,5 m
Ancião	12 m	11.000 kg	22	9 m

PARAELEMENTAL DO LIMO

Os paraelementais do limo deslizam e rastejam pelos Planos Elementais da Terra e da Água, onde residem.

Um paraelemental do limo geralmente assume o aspecto de um torso, cabeça e braços marrons-escuros emergindo de uma poça de lama. Conforme a poça flui pelos arredores, o paraelemental se desloca. Há grandes cavidades negras onde deveriam existir dois olhos e a boca.

Os paraelementais do limo falam Terran e Aquan em tons borbulhantes.

PARAELEMENTAIS DO LIMO

	Paraelemental do Limo, Pequeno Elemental (Pequeno – Terra, Água)	Paraelemental do Limo, Médio Elemental (Médio – Terra, Água)	Paraelemental do Limo, Grande Elemental (Grande – Terra, Água)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)	4d8+12 (30 PV)	8d8+32 (68 PV)
Iniciativa:	+0	+1 (Des)	+2 (Des)
Deslocamento:	6 m, natação 15 m	6 m, natação 15 m	6 m, natação 15 m
CA:	17 (+1 tamanho, +6 natural)	18 (+1 Des, +8 natural)	20 (-1 tamanho, +2 Des, +9 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +4	Corpo a corpo: pancada +6	Corpo a corpo: pancada +10/+5
Dano:	Pancada 1d6+3/+1d4 de ácido	Pancada 1d8+4/+1d6 de ácido	Pancada 2d8+7/+1d6 de ácido
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Ácido	Ácido	Ácido
Qualidades Especiais:	Elemental	Elemental	Elemental, Redução de Dano 10/+1
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +0, Von +0	Fort +7, Ref +2, Von +1	Fort +10, Ref +4, Von +2
Habilidades:	For 14, Des 10, Con 13, Int 4, Sab 11, Car 11	For 16, Des 12, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11	For 20, Des 14, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +5, Observar +5	Ouvir +7, Observar +7	Ouvir +12, Observar +12
Talentos:	Ataque Poderoso	Ataque Poderoso	Ataque Poderoso, Quebrar

	Paraelemental do Limo, Enorme Elemental (Enorme – Terra, Água)	Paraelemental do Limo, Maior Elemental (Enorme – Terra, Água)	Paraelemental do Limo, Ancião Elemental (Enorme – Terra, Água)
Dados de Vida:	16d8+80 (152 PV)	21d8+105 (199 PV)	24d8+120 (228 PV)
Iniciativa:	+4 (Des)	+5 (Des)	+6 (Des)
Deslocamento:	6 m, natação 15 m	6 m, natação 15 m	6 m, natação 15 m
CA:	21 (-2 tamanho, +4 Des, +9 natural)	22 (-2 tamanho, +5 Des, +9 natural)	23 (-2 tamanho, +6 Des, +9 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +17/+12/+7	Corpo a corpo: pancada +21/+16/+11	Corpo a corpo: pancada +25/+20/+15/+10
Dano:	Pancada 2d10+10/+1d6 de ácido	Pancada 2d10+12/+2d6 de ácido	Pancada 2d10+13/+2d6 de ácido
Face/Alcance:	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Ácido	Ácido	Ácido
Qualidades Especiais:	Elemental, Redução de Dano 10/+2, imunidade a fogo	Elemental, Redução de Dano 10/+2, imunidade a fogo	Elemental, Redução de Dano 15/+3, imunidade a fogo
Testes de Resistência:	Fort +15, Ref +9, Von +5	Fort +17, Ref +12, Von +7	Fort +19, Ref +13, Von +8
Habilidades:	For 24, Des 18, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	For 26, Des 20, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	For 28, Des 22, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +18, Observar +18	Ouvir +23, Observar +23	Ouvir +26, Observar +26
Talentos:	Trespassar, Trespassar Aprimorado, Ataque Poderoso, Quebrar	Trespassar, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Ataque Poderoso, Quebrar	Trespassar, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado, Quebrar (pancada), Ataque Poderoso

Combate

Os paraelementais do limo apreciam combater a maioria dos humanóides, pois seu ácido é capaz de derreter armas.

Ácido (Ext): A lama de um paraelemental do limo é altamente ácida e pode dissolver rapidamente metais e material orgânico. Qualquer ataque corporal ativa a habilidade, que inflige 40 pontos de dano por rodada a objetos de madeira ou metal. As armaduras ou roupas se dissolvem e tornam-se inúteis imediatamente, a menos que obtenham sucesso em um teste de resistência de Reflexos (a CD varia de acordo com o tamanho do paraelemental). Uma arma metálica ou de madeira que atinge um paraelemental do limo também se dissolve imediatamente, a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência de Reflexos.

TAMANHOS DOS PARAELEMENTAIS DO LIMO

			CD do teste de resistência contra Ataque Ácido
Paraelemental	Altura	Peso	
Pequeno	1,2 m	17 kg	11
Médio	2,4 m	240 kg	13
Grande	4,8 m	1.125 kg	16
Enorme	9,6 m	9.000 kg	22
Maior	10,8 m	10.500 kg	25
Ancião	12 m	12.000 kg	28

PARAELEMENTAIS DO MAGMA

	Paraelemental do Magma, Pequeno Elemental (Pequeno – Terra, Fogo)	Paraelemental do Magma, Médio Elemental (Médio – Terra, Fogo)	Paraelemental do Magma, Grande Elemental (Grande – Terra, Fogo)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)	4d8+12 (30 PV)	8d8+32 (68 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)	-1 (Des)	-1 (Des)
Deslocamento:	9 m	9 m	9 m
CA:	16 (+1 tamanho, -1 Des, +6 natural)	17 (-1 Des, +8 natural)	19 (-1 tamanho, -1 Des, +9 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +5	Corpo a corpo: pancada +8	Corpo a corpo: pancada +12/+7
Dano:	Pancada 1d6+4	Pancada 1d8+7	Pancada 2d8+10
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Combustão	Combustão	Combustão
Qualidades Especiais:	Elemental, subtipo (fogo)	Elemental, subtipo (fogo)	Elemental, Redução de Dano 10/+1, subtipo (fogo)
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref -1, Von +0	Fort +7, Ref +0, Von +1	Fort +10, Ref +1, Von +2
Habilidades:	For 17, Des 8, Con 13, Int 4, Sab 11, Car 11	For 21, Des 8, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11	For 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +5, Observar +5	Ouvir +7, Observar +7	Ouvir +12, Observar +12
Talentos:	Ataque Poderoso	Ataque Poderoso	Trespasar, Ataque Poderoso

	Paraelemental do Magma, Enorme Elemental (Enorme – Terra, Fogo)	Paraelemental do Magma, Maior Elemental (Enorme – Terra, Fogo)	Paraelemental do Magma, Ancião Elemental (Enorme – Terra, Fogo)
Dados de Vida:	16d8+80 (152 PV)	21d8+105 (199 PV)	24d8+120 (228 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)	-1 (Des)	-1 (Des)
Deslocamento:	9 m	9 m	9 m
CA:	17 (-2 tamanho, -1 Des, +10 natural)	19 (-2 tamanho, -1 Des, +12 natural)	21 (-2 tamanho, -1 Des, +14 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +19/+14/+9	Corpo a corpo: pancada +23/+18/+13	Corpo a corpo: pancada +27/+22/+17/+12
Dano:	Pancada 2d10+13	Pancada 2d10+15	Pancada 2d10+16
Face/Alcance:	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Combustão	Combustão	Combustão
Qualidades Especiais:	Elemental, Redução de Dano 10/+2, subtipo (fogo)	Elemental, Redução de Dano 10/+2, subtipo (fogo)	Elemental, Redução de Dano 15/+3, subtipo (fogo)
Testes de Resistência:	Fort +15, Ref +4, Von +5	Fort +17, Ref +6, Von +7	Fort +19, Ref +7, Von +8
Habilidades:	For 29, Des 8, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	For 31, Des 8, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	For 33, Des 8, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +14, Observar +14	Ouvir +23, Observar +23	Ouvir +26, Observar +26
Talentos:	Trespasar, Trespasar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Ataque Poderoso	Trespasar, Trespasar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Ataque Poderoso	Trespasar, Trespasar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Ataque Poderoso Quebrar

Se um paraelemental do limo obtiver sucesso num teste resistido de Agarrar, a armadura da vítima também deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos, com -4 de penalidade, ou será dissolvida até ser inutilizada.

PARAELEMENTAL DO MAGMA

Nascidos no coração de vulcões extra-planares, os paraelementais do magma podem entrar numa erupção de violência sem qualquer aviso.

Um paraelemental do magma é uma figura humanóide volumosa, composta inteiramente de lava. Apresenta aspectos rochosos no peito, braços e pernas, onde a lava é mais resfriada, enquanto as mãos e os pés ardem em vermelho. Duas brasas bri-

lhantes ocupam o lugar dos olhos e a boca é uma mandíbula escancarada em chamas.

Os paraelementais do magma vivem nos Planos Elementais da Terra e do Fogo. Portanto, falam os idiomas Ígneo e Terran em vozes graves e ressonantes.

Combate

Os paraelementais do magma adoram investir em combates corpo a corpo. Se tiverem a chance, agarrarão os inimigos menores.

Combustão (Ext): As criaturas aprisionadas por um paraelemental do magma ou atingidas por seu ataque de pancada devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou pegarão

fogo. O fogo queima durante 1d4 rodadas (consulte Queimando, página 86 do Livro do Mestre). A CD do teste de resistência varia de acordo com o tamanho do paraelemental. Uma criatura em chamas pode gastar uma ação equivalente a movimento para apagar as chamas.

As criaturas que atingirem um paraelemental do magma com armas naturais ou ataques desarmados também devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos para não pegarem fogo.

Subtipo (Fogo) (Ext): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.



TAMANHOS DOS PARAELEMENTAIS DO MAGMA

Paraelemental	Altura	Peso	CD do teste de resistência contra
			Combustão
Pequeno	1,2 m	40 kg	10
Médio	2,4 m	375 kg	11
Grande	4,8 m	3.000 kg	13
Enorme	9,6 m	24.000 kg	17
Maior	10,8 m	27.000 kg	19
Ancião	12 m	30.000 kg	21

YUGOLOTE

Possivelmente, os yugolotes são as criaturas mais gananciosas e egoístas dos Planos Exteriores, e reinam supremos entre os extra-planares malignos de Geena.

Os yugolotes muitas vezes atuam como mercenários para demônios, diabos e outras entidades planares. São guarda-costas e soldados entusiastas e sentem prazer em ferir os demais, mas voltam-se contra seus mestres se o inimigo fizer uma oferta melhor. Também são ótimos torturadores, pois se deliciam com o sofrimento.

Os yugolotes são liderados por um ultrolote de imenso poder conhecido como o General da Geena, que governa com mãos de ferro — e até onde suas mãos alcançam. Não existe uma oposição disseminada ou organizada ao seu governo, mas os yugolotes além de sua esfera de influência imediata têm poucos escrúpulos em agir independentemente. O General governa na Cidade Rastejante, uma grande metrópole que perambula lentamente através da paisagem vulcânica de Geena.

Não importa sua forma, os yugolotes costumam estar envoltos pelo cheiro de enxofre. Em sua forma natural, deixam um leve rastro de cinzas, a menos que decidam conscientemente não fazê-lo.

Os yugolotes falam os idiomas Abissal, Dracônico e Infernal.

COMBATE

Em geral, os yugolotes são lutadores disciplinados.

Escolhem um oponente entre um grupo e atacam-no até sua queda, e então se dirigem ao inimigo seguinte.

Lutam em um ritmo frenético, utilizando seus melhores ataques e habilidades similares a magia imediatamente, mesmo se não tiverem certeza do que estão enfrentando.

Invocar Yugolote (SM): Os yugolotes podem invocar outros de sua espécie como a magia *invocar criaturas*, mas possuem uma chance limitada de sucesso.

Realize uma jogada porcentual; em caso de falha, nenhum yugolote responde à invocação. As criaturas invocadas permanecem durante 1 hora, e depois retornam a seu plano original. Um yugolote convocado dessa forma não pode utilizar sua própria habilidade de invocação durante 1 hora.

Invocar um yugolote é um grave risco. Existe uma chance de 25% de que a criatura invocada se volte contra o invocador, atacando imediatamente (e esperando uma recompensa de quem estivesse ameaçando o primeiro yugolote).

Características de Yugolote

Imunidades (Ext): Os yugolotes são imunes a veneno e ácido.

Resistências (Ext): Os yugolotes possuem resistência 20 a frio, fogo e eletricidade.

Telepatia (Sob): Um yugolote é capaz de se comunicar por telepatia com qualquer criatura a menos de 30 metros que possua um idioma.

CANOLOTE

Os canolotes são os batedores e escaramuçadores dos exércitos de yugolotes, mas também agem como vigias e guarda-costas para seus mestres sombrios. Seus sentidos aguçados identificam os adversários sorrateiros, que em seguida são capturados por suas cruéis línguas farpadas.

	Canolote Extra-Planar (Médio – Mau)	Mezzolote Extra-Planar (Médio – Mau)
Dados de Vida:	5d8 (22 PV)	8d8+8 (44 PV)
Iniciativa:	+4 (Iniciativa Aprimorada)	+4 (Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	15 m	12 m
CA:	20 (+10 natural)	18 (+8 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: língua +8, mordida +6	Corpo a corpo: 2 garras +11 (ou tridente +12/+7); ou à distância: tridente +12
Dano:	Língua 1d4+3, mordida 2d6+1	Garra 1d4+3; tridente 1d8+3
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m (língua 6 m)	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, percepção às cegas, agarrar aprimorado, paralisia, invocar yugolote	Habilidades similares a magia, invocar yugolote
Qualidades Especiais:	Redução de dano 10/+1, RM 18, imunidades, características de yugolote, faro	Redução de dano 10/+1, RM 22, características de yugolote
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +4, Von +7	Fort +7, Ref +6, Von +6
Habilidades:	For 17, Des 10, Con 11, Int 5, Sab 17, Car 12	For 16, Des 11, Con 13, Int 7, Sab 10, Car 14
Perícias:	Esconder-se +5, Ouvir +11, Furtividade +7, Observar +11	Esconder-se +9, Intimidar +10, Ouvir +11, Furtividade +9, Observar +11
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos	Sucesso Decisivo Aprimorado (tridente), Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (tridente)
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer e subterrâneo	Terrestre/qualquer e subterrâneo
Organização:	Solitário ou matilha (3–7)	Solitário, esquadrão (4–8) ou pelotão (10–18 mas 1 ultrolote)
Nível de Desafio:	6	7
Tesouro:	Nenhum	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	6–10 DV (Médio); 11–15 DV (Grande)	9–18 DV (Médio); 19–24 DV (Grande)
	Nicalote Extra-Planar (Grande – Mau)	Ultrolote Extra-Planar (Médio – Mau)
Dados de Vida:	11d8+33 (82 PV)	13d8+13 (71 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+3 (Des)
Deslocamento:	12 m, vôo 27 m (bom)	9 m
CA:	17 (–1 tamanho, +2 Des, +6 natural)	21 (+3 Des, +8 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +15; ou machado Enorme +15/+10	Corpo a corpo: espada longa +14/+9/+4; ou à distância: raio de drenar temporário +17
Dano:	Garra 1d6+5; machado Enorme 2d8+7	Espada longa 1d8+1; raio de drenar temporário idêntico à magia
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/3 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, agarrar aprimorado, Rasgar 1d6+5, sangramento, invocar yugolote	Habilidades similares a magia, olhar hipnótico, invocar yugolote
Qualidades Especiais:	Redução de dano 20/+2, RM 24, características de yugolote	Redução de dano 30/+3, RM 25, características de yugolote
Testes de Resistência:	Fort +10, Ref +9, Von +7	Fort +9, Ref +11, Von +10
Habilidades:	For 20, Des 14, Con 17, Int 13, Sab 10, Car 16	For 13, Des 16, Con 13, Int 16, Sab 15, Car 19
Perícias:	Concentração +11, Esconder-se +12, Conhecimento (planos) +8, Ouvir +14, Furtividade +16, Sentir Motivação +14, Observar +14	Blefar +20, Concentração +16, Ouvir +18, Furtividade +19, Espionar +19, Procurar +19, Observar +18
Talentos:	Esquiva, Investida Aérea, Mobilidade	Tiro Certo, Precisão, Foco em Magia Encantamento), Foco em Arma (raio)
Terreno/Clima:	Terrestre/qualquer e subterrâneo	Terrestre/qualquer e subterrâneo
Organização:	Solitário ou esquadrão (4–8)	Solitário ou par
Nível de Desafio:	13	16
Tesouro:	50% de moedas; 50% de bens; dobro de itens	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	12–24 DV (Grande); 25–33 DV (Enorme)	14–30 DV (Médio); 31–39 DV (Grande)

Um canolote parece um buldogue do tamanho de um ser humano, vestindo armadura, com dois pares de mandíbulas: um vertical no interior de outro, horizontal. Ele não possui olhos, confiando totalmente na audição e no olfato para encontrar os intrusos. Sua característica mais proeminente é uma língua farpada com vários centímetros de comprimento, que pode ser estendida a um alvo num raio de 6 m.

Combate

A estratégia de combate do canolote é simples: utilizar a audição e o faro para rastrear um oponente, agarrá-lo com a língua, arrastá-lo até a boca e então mastigar até que ele se torne uma refeição, e não um oponente.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *causar medo, profanar, detectar o bem, detectar magia*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 5º nível (CD 11 + nível da magia).



Percepção às Cegas (Ext): Os canolotes podem identificar todos os inimigos a até 12 m como se utilizassem a visão normal. Além desse limite, todos os alvos possuem camuflagem total em relação ao monstro (consulte Camuflagem no Capítulo 8 do Livro do Jogador).

Entretanto, os canolotes são suscetíveis a ataques baseados em sons e odores, e são afetados normalmente por barulhos elevados e cheiros fortes (como *névoa fétida*, *névoa mortal* ou um ar carregado de incenso). Neutralizar a audição ou o olfato de um canolote reduz sua habilidade normal de Percepção às Cegas (assim como o talento). Se os dois sentidos forem anulados, o canolote estará efetivamente cego.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o canolote precisa atingir um oponente com sua língua. Caso prenda uma criatura Média ou menor, poderá puxá-la até sua boca na mesma rodada e desferir um ataque de mordida. O canolote pode

obter sucesso nesse ataque mesmo se a vítima não estiver paralisada (veja adiante).

Paralisia (Ext): As vítimas da mordida de um canolote devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou ficarão paralisadas durante 1d6+2 minutos.

Invocar Yugolote (Ext): Uma vez por dia, um canolote pode invocar um mezzolote ou 1d3 canolotes com 40% de chance de sucesso.

Imunidades (Ext): Os canolotes são imunes a ataques e efeitos visuais, ilusões e outras formas de ataque que dependam de visão.

MEZZOLOTE

Os mezzolotes são os soldados de infantaria mais comuns nos exércitos de yugolotes. Eles compreendem poucas coisas além do combate, mas sua habilidade em batalha é temível. Quando não estão lutando, estão imaginando novas maneiras de ferir seus inimigos e praticando suas habilidades marciais.

Um mezzolote parece um inseto do tamanho de um ser humano, com uma pesada carapaça e quatro membros que terminam em garras afiadas.

Seus grandes olhos brilham em vermelho quando estão furiosos (quase todo o tempo). Quando estão equipados para o combate, mezzolotes portam tridentes e escudos.

Combate

Quando são instruídos a atacar um oponente, os mezzolotes primeiro tentam enfraquecê-lo com a *névoa mortal* e então se aproximam e atacam com seus tridentes. Se

houver probabilidade de que o inimigo utilize magias de melhoria, como *força do touro* ou *pele rochosa*, alguns mezzolotes tentam dissipar magia na área antes do início do combate. Se a batalha estiver perdida, os mezzolotes utilizam *escuridão* e *teletransporte exato* para bater em retirada.

Suas táticas são similares em batalhas com grandes exércitos. Os esquadões de mezzolotes com seus tridentes são a espinha dorsal de um exército de yugolotes. Eles se teletransportam para a batalha, conjuram *névoa mortal* sobre o inimigo e investem contra a névoa amarelada com seus tridentes.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *causar medo, criar chamas, escuridão, profanar, ver o invisível*; 2/dia — *névoa mortal, dissipar magia*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível (CD 12 + nível da magia).

Duas vezes por dia, um mezzolote pode utilizar *teletransporte exato* (pessoal mais 25 kg de objetos) como a magia conjurada por um feiticeiro de 12º nível.

Ilustração de W. Reynolds — Canolote e Mezzolote

Invocar Yugolote (Ext): Uma vez ao dia, um mezzolote pode invocar outro mezzolote com 40% de chance de sucesso.

NICALOTE

Os nicalotes são a cavalaria de elite de um exército de yugolotes, abatendo-se contra os flancos inimigos e destruindo as tropas surpresas. Eles se orgulham de sua habilidade de atacar inesperadamente e desaparecer antes que o inimigo possa organizar um contra-ataque.

Um nicalote parece uma gárgula imensa com asas poderosas de morcego e pele verde e grossa. Todos os seus quatro membros possuem garras afiadas como lâminas. A cabeça é vagamente canina, com pequenas orelhas membranosas e chifres. Alguns nicalotes portam machados Enormes em combate.

Combate



A tática predileta de um nicalote é utilizar *invisibilidade* para aproximar-se de um inimigo em terra, e mergulhar contra ele com as garras distendidas. Se o oponente sobreviver ao ataque, o nicalote o agarra e decola, imobilizando-o até arremessá-lo de uma grande altura.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *escuridão profunda*, *invisibilidade*, *medo*, *profanar*, *reflexos*, *ver o invisível*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 11º nível (CD 13 + nível da magia).

Um nicalote pode utilizar *teletransporte exato* (pessoal e até 25 kg de objetos) sem limite, como a magia conjurada por um feiticeiro de 12º nível.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o nicalote precisa atingir um oponente com ambas as garras. Caso prenda a criatura, poderá rasgá-la. O nicalote só pode usar esta habilidade se estiver voando. Se prender uma vítima incapaz de

voar, de tamanho Médio ou menor, o nicalote pode ascender carregando a criatura. Ao transportar uma criatura com mais de 115 kg, sua velocidade de voo é reduzida para 9 m e ele sofre -3 de penalidade nos testes de Esconder-se e Furtividade. O nicalote não pode carregar mais de 248 kg.

Rasgar (Ext): Caso um nicalote prenda seu oponente, poderá desferir dois ataques de rasgar (corpo a corpo +15) com suas pernas, infligindo 1d6+5 pontos de dano com cada.

Sangramento (Ext): Os golpes das garras de um nicalote continuam a sangrar muito depois que o ferimento foi causado. Cada ferida inflige 1 ponto de dano a cada rodada subsequente. Ferimentos múltiplos resultam em perda de sangue cumulativa (dois ferimentos infligem 2 pontos de dano por rodada, e assim por diante). O sangramento pode ser detido obtendo sucesso em um teste de Cura (CD 15) ou pela aplicação de uma magia de curar (*curar ferimentos*, *cura completa*, *círculo da cura*, e assim por diante).

Invocar Yugolote (Ext): Uma vez ao dia, um nicalote pode invocar outro nicalote ou 1d3 mezzolotes com 30% de chance de sucesso.

ULTROLOTE

Os ultralotes são os oficiais dos exércitos yugolotes, liderando as tropas e frustrando os planos dos inimigos. No ambiente competitivo de Geena, com frequência são inimigos entre si, e conspiram constantemente para ampliar seu poder. Os ultralotes têm uma merecida reputação de crueldade. Geralmente ficam torturando e insultando os inimigos tombados, em vez de lhes

conceder uma morte misericordiosa. Muitos utilizam os dedos amputados de suas vítimas como colares macabros. Eles raramente se envolvem nos combates diretos, deixando isso para seus lacaios.

Um ultralote é um humanóide vestindo um manto, com uma cabeça alongada e sem qualquer característica além de dois grandes olhos de cores rodopiantes. Sua pele é malhada de cinza-escuro.

Combate

Os ultralotes preferem trabalhar na retaguarda das fileiras de mezzolotes ou nicalotes, utilizando suas habilidades similares a magia para manter seus inimigos desequilibrados. Um capitão ultralote geralmente ergue uma *muralha de fogo* para auxiliar as tropas de frente. Se a vitória é incerta, ele utiliza *simbolo* para dispersar os inimigos. Um ultralote envolvido em combate corporal

acirrado quase sempre bate em retirada, acreditando que a batalha está perdida.

Teoricamente, os ultralotes nunca lutam. Eles utilizam *invisibilidade* ou *alterar-se* para se aproximar de seus inimigos e então revelam seu olhar hipnótico. Ao caírem em transe, os oponentes tornam-se presas fáceis para as demais habilidades do ultralote.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *alterar-se*, *escuridão profunda*, *forma gasosa*, *invisibilidade*, *medo*, *muralha de fogo*, *observação*, *olhos observadores*, *profanar*, *sugestão*, *ver o invisível*; 3/dia — *prisão*, *tarefa/missão*, *sugestionar multidões*; 1/dia — *símbolo*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 13º nível (CD 14 + nível da magia; as habilidades de encantamento têm CD 16 + nível da magia).

Um ultralote pode utilizar *teletransporte exato* (pessoal e até 25 kg de objetos) sem limite, como a magia conjurada por um feiticeiro de 13º nível.

Olhar Hipnótico (Sob): Idêntico à magia padrão *hipnótico* conjurada por um feiticeiro de 13º nível, sem limite de DV, 9 m, Vontade CD 20 anula.

Invocar Yugolote (Ext): Uma vez por dia, um ultralote pode invocar outro 1d4 nicalotes, 1d6 mezzolotes ou outro ultralote com 35% de chance de sucesso.

MODELOS

Algumas criaturas não têm um tipo próprio, mas são criadas adicionando um "modelo" a uma criatura preexistente. As regras a seguir explicam como construir uma criatura usando um modelo.

CRIATURAS ANÁRQUICAS

As criaturas anárquicas habitam os planos do caos, os domínios da desordem. Embora possam ser similares às criaturas do Plano Material, são menos perfeitas, com características mais grosseiras e assimétricas. Sua pelagem ou plumagem é embaçada e esfarrapada, seu aspecto mais roto e horrendo. Também são chamadas de Inacabados, e alguns dizem que foram os primeiros rascunhos, abandonados nos planos turvos do caos por criadores esquecidos.

Criando uma Criatura Anárquica

"Anárquico" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea de tendência Caótica nativa do Plano Material. As bestas ou animais com este modelo se tornam bestas mágicas, mas as demais criaturas não sofrem mudança de tipo. Os modelos utilizam todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das seguintes.

Ataques Especiais: Uma criatura anárquica conserva todos os ataques especiais da criatura base e adquire o seguinte:

Destruir a Ordem (Sob): Uma vez por dia, a criatura pode desferir um ataque regular que inflige um dano adicional equivalente ao seu total de DV (máximo de +20) contra um oponente Leal.

Qualidades Especiais: Uma criatura anárquica conserva todas as qualidades especiais da criatura base e adquire as seguintes:

- Visão no escuro 18 m.
- Resistência 5 a fogo, eletricidade, frio e sônica (consulte a tabela abaixo).
- Imunidade a metamorfose e petrificação.
- Cura acelerada (consulte a tabela abaixo)
- Redução de dano (consulte a tabela abaixo)

Dados de Vida	Redução de Dano	Cura Acelerada
---------------	-----------------	----------------

1-3	—	—
4-7	—	1
8-11	—	3
12+	5/+1	5

Se a criatura base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: Iguais às da criatura-base, mas a Inteligência mínima é 3.

Perícias: Idênticos à criatura-base.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Igual à criatura-base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, igual ao da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, igual ao da criatura-base +1. Acima de 8 DV, igual ao da criatura-base +2.

Tesouro: Igual ao da criatura-base.

Tendência: Sempre Caótico (qualquer).

Progressão: Igual à da criatura-base.

Exemplo de Criatura Anárquica

Athach Anárquico

Aberração (Enorme)

Dados de Vida: 14d8+70 (133 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 15 m

CA: 20 (-2 tamanho, +1 Des, +8 natural, +3 couro)

Ataques: Corpo a corpo: clava Enorme +12/+7, 2 clavas Enormes +12, mordida +14; ou à distância: rocha +5/+0, 2 rochas +5

Dano: Clava Enorme 2d6+8, 2 clavas Enormes 2d6+4, mordida 2d8+4 e veneno; ou rocha 2d6+8, 2 rochas 2d6

Face/Alcance: 3 m por 3 m/4,5 m

Ataques Especiais: Veneno, destruir a ordem

Qualidades Especiais: Redução de dano 5/+1, cura acelerada 5, visão no escuro 18 m, imunidade a metamorfose e petrificação; resistência 5 a frio, eletricidade, fogo e sônica

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +5, Von +10

Habilidades: For 27, Des 12, Con 21, Int 7, Sab 12, Car 6

Perícias: Escalar +16, Saltar +16, Ouvir +7, Observar +7

Talentos: Ataques Múltiplos, Destreza Múltipla, Combater com Armas Múltiplas

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário, gangue (2-4) ou tribo (7-12)

Nível de Desafio: 9

Tesouro: 50% de moedas; dobro de bens; dobro de itens

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 15-28 DV (Enorme)

Combate

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 22); dano inicial 1d6 pontos de dano temporário de Força; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Força.

Destruir a Ordem (Sob): Uma vez ao dia, um athach anárquico pode desferir um ataque regular que inflige +14 pontos de dano adicional a um oponente Leal.

CRIATURAS AXIOMÁTICAS

As criaturas axiomáticas habitam os planos leais, os domínios da ordem. Embora sejam similares às criaturas do Plano Material, são mais perfeitamente constituídas, com características mais acentuadas e mais precisas. Sua pelagem ou plumagem é mais brilhante, seu aspecto mais claro e mais heróico. Muitas vezes, são chamadas de criaturas "perfeitas", e alguns dizem que as versões axiomáticas são os verdadeiros modelos originais; todas as demais criaturas do mesmo tipo são meras imitações.

- Resistência a fogo, eletricidade, frio e sônica (consulte a tabela abaixo).

Dados de Vida	Redução de Dano
1-3	5
4-7	10
8-11	15
12+	20

- Resistência a magia equivalente ao dobro dos DV da criatura (máximo de 25)



Ilustração de M. Cavotta — Criatura Axiomática

Criando uma Criatura Axiomática

"Axiomático" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea de tendência Leal nativa do Plano Material. As bestas ou animais com este modelo se tornam bestas mágicas, mas as demais criaturas não sofrem mudança de tipo. Os modelos utilizam todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das seguintes.

Ataques Especiais: Uma criatura axiomática conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire o seguinte:

Destruir o Caos (Sob): Uma vez por dia a criatura pode desferir um ataque regular que inflige dano adicional equivalente ao seu total de DV (máximo de +20) contra um oponente Caótico.

Qualidades Especiais: Uma criatura axiomática conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e adquire as seguintes:

- Visão no escuro 18 m.

- **Ligação Mental (Ext):** As criaturas axiomáticas de um tipo determinado em um raio de 90 m estão em comunicação constante. Se uma delas estiver ciente de uma ameaça em particular, todas as demais saberão. Nenhuma criatura axiomática no grupo é considerada flanqueada, a menos que todas as outras estejam.

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: Iguais às da criatura-base, mas a Inteligência é no mínimo 3.

Perícias: Idênticos à criatura-base.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Igual à da criatura-base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, igual ao da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, igual ao da criatura-base +1. Acima de 8 DV, igual ao da criatura-base +2.

Tesouro: Igual ao da criatura-base.

Tendência: Sempre Leal (qualquer um).

Progressão: Igual à da criatura-base.

Exemplo de Criatura Axiomática

Bulette Axiomático ("Tubarão Terrestre Perfeito")

Besta Mágica (Enorme)

Dados de Vida: 9d10+45 (94 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 12 m, escavando 3 m

CA: 22 (-2 tamanho, +2 Des, +12 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +12, 2 garras +7

Dano: Mordida 2d8+8, garra 2d6+4

Face/Alcance: 3 m por 6 m/3 m

Ataques Especiais: Salto, destruir o caos

Qualidades Especiais: RM 18, faro, sentido sísmico, ligação mental, visão no escuro 18 m; resistência 5 a frio, eletricidade, fogo e sônica

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +8, Von +4

Habilidades: For 27, Des 15, Con 20, Int 3, Sab 13, Car 6

Perícias: Saltar +12, Ouvir +6

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 9

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Neutro

Progressão: 10–16 DV (Enorme); 17–27 DV (Imenso)

Combate

Salto (Ext): Um bulette axiomático pode saltar ao ar durante o combate. Isso lhe permite desferir quatro ataques com as garras, ao invés de dois, mas impede que morda. O bônus de ataque é +12.

Destruir o Caos (Sob): Uma vez ao dia, um bulette axiomático pode desferir um ataque normal que inflige +9 pontos de dano adicional igual a um oponente Caótico.

Sentido Sísmico (Ext): Um bulette axiomático pode sentir automaticamente a localização de qualquer coisa a até 18 m que esteja em contato com o chão.

Ligação Mental (Ext): Bulettes axiomáticos em um raio de 90 m estão em comunicação constante. Se uma delas estiver ciente de uma ameaça em particular, todas as demais saberão. Nenhum bulette axiomático no grupo é considerado flanqueado a menos que todos os demais o sejam.

CRIATURAS DAS SOMBRAS

As criaturas das sombras habitam o Plano das Sombras, muitas vezes passando a outros planos, onde as barreiras entre as dimensões são frágeis. Assim como partes do Plano das Sombras se parecem com uma versão estranha e distorcida do Plano Material, as criaturas das sombras são superficialmente como os seres do Plano Material. As criaturas das sombras são mais escuras, mais evasivas e mais assustadoras que suas contrapartes corpóreas. Suas cores mais comuns são tons de preto e cinza, e raramente encontra-se amarelo e branco. Não devem ser confundidas com sombras (mortos-vivos que residem no Plano das Sombras). Existem outras criaturas nativas do Plano das Sombras que têm ligações mais fortes ou mais fracas com as energias do lugar (como o mastim de sombras) e não têm esse modelo.

Criando uma Criatura das Sombras

"Sombras" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com valor de Inteligência de 4 ou superior (daqui por diante denominada "criatura-base"). O tipo da criatura muda para "besta mágica", e ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das seguintes.

Deslocamento: Igual ao da criatura-base x 1 ½

Qualidades Especiais: Uma criatura das sombras conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes:

- Resistência a frio de 5 + 1 por DV, até o máximo de 20.
- Visão no escuro 18 m.
- Visão na penumbra.
- *Mesclar-se às Sombras (Sob):* Durante qualquer condição, exceto a luz do dia direta, uma criatura das sombras pode desaparecer nas sombras, obtendo nove décimos de camuflagem. A iluminação artificial, mesmo luz ou chama contínua, não anulam essa habilidade. Apenas a magia *luz do dia* tem esse efeito.

As criaturas das sombras também possuem uma habilidade sobrenatural adicional a cada 4 DV (no mínimo uma), escolhidas da seguinte lista:

- Bônus de sorte de +2 em todos os testes de resistência.
- *Causar medo* uma vez por dia.
- Redução de Dano 5/+1.
- Evasão.
- Reflexos uma vez por dia.
- *Viagem planar* pessoal a partir ou para o Plano das Sombras uma vez por dia.
- Regenera 2 pontos de vida por rodada (morre normalmente se chegar a 0 pontos de vida).

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, utilize o maior valor.

Perícias: Idênticas à criatura-base, mais Furtividade +6.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Igual ao da criatura-base.

Organização: Igual à da criatura-base.

Nível de Desafio: Igual ao da criatura-base +1.

Tesouro: Igual ao da criatura-base.

Tendência: Igual à da criatura-base, embora raramente seja Bom.

Progressão: Igual à da criatura-base.

Exemplo de Criatura das Sombras

Inumano das Sombras

Besta Mágica (Médio)

Dados de Vida: 4d12 (26 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 13,5 m

CA: 15 (+1 Des, +4 natural)

Ataques: Corpo a corpo: Pancada +3

Dano: Pancada 1d4+1 mais drenar energia

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Drenar energia, cria

Qualidades Especiais: Morto-vivo, resistência a frio 9, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, mesclar-se às sombras, viagem planar

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +2, Von +5
Habilidades: For 12, Des +12, Con —, Int 11, Sab 13, Car 15
Perícias: Escalar +5, Esconder-se +8, Ouvir +8, Furtividade +16, Procurar +7, Observar +8
Talentos: Lutar às Cegas

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo
Organização: Solitário, gangue (2–5) ou matilha (6–11)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 5–8 DV (Médio)

Combate

Drenar Energia (Sob): Os inumanos das sombras impõem 1 nível negativo a qualquer criatura viva atingida por seus ataques. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo será 14.

Cria (Sob): Qualquer humanóide morto por um inumano das sombras torna-se um inumano em 1d4 rodadas. As crias obedecem às ordens do inumano das sombras que as criou e permanecem escravizadas até sua morte. Não possuem qualquer das habilidades que tinham em vida.

Morto-vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Mesclar-se às Sombras (Sob): Durante qualquer condição exceto luz do dia total, um inumano das sombras pode desaparecer nas sombras, obtendo nove décimos de camuflagem. Iluminação artificial, mesmo luz ou chama contínua, não anulam essa habilidade. Apenas a magia luz do dia tem esse efeito.

Viagem Planar (Sob): Uma vez por dia, como ação livre, um inumano das sombras pode deslocar-se a partir ou para o Plano das Sombras, como a magia viagem planar.

Perícias: Os inumanos das sombras recebem +8 de bônus racial em testes de Furtividade.

CRIAATURAS ELEMENTAIS

Os diferentes Planos de Elementos abrigam criaturas compostas inteiramente pelo material elemental de seu plano natal. Os modelos abaixo apresentam exemplos de cada um dos Planos Interiores, bem como de alguns planos alternativos.

Criaturas Elementais da Água

As criaturas elementais da Água habitam o Plano Elemental da Água. Possuem corpos viscosos e fluidos, com a mesma forma geral dos seres materiais correspondentes. Orbes verdes brilhantes ocupam o lugar de olhos, e uma cavidade emoldurada por corais forma a boca.

Criando uma Criatura Elemental da Água

"Elemental da Água" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com um dos seguintes tipos básicos: aberração, animal, besta, besta mágica, planta ou inseto. O tipo da criatura muda para "elemental (água)"; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

Dados de Vida: Mudam para d8.

Deslocamento: Uma criatura elemental da água possui uma velocidade de natação de 27 m, além do deslocamento normal da criatura-base.

Ataques Especiais: Uma criatura elemental da água conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire os seguintes:

Maestria da Água (Ext): Uma criatura elemental da água recebe +1 de bônus em jogadas de ataque e dano se ela e seu oponente estiverem submersas. Se o inimigo ou a criatura elemental da água estiverem em terra, a criatura elemental da água sofre –4 de penalidade em jogadas de ataque e dano.

Enxurrada (Ext): O toque de uma criatura elemental da água apagará tochas, fogueiras, lampiões e outras chamas expostas de origem mundana (mas não mágica) de categoria de tamanho Grande ou menor. Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que toquem, como a magia dissipar magia (nível de conjurador equivalente ao DV da criatura). Isso não lhe concede quaisquer benefícios ou desvantagens contra as criaturas do Plano Elemental do Fogo.

Qualidades Especiais: Uma criatura elemental da água conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes:

- **Elemental:** Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.
- **Visão no escuro** 18 m.
- **Redução de dano** (consulte a tabela abaixo).

Dados de Vida	Redução de Dano
1–7	—
8–11	5/+1
12+	10/+1

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: Idênticos à criatura-base.

Perícias: Idênticos à criatura-base. Se a criatura elemental da terra tiver Inteligência 4 ou mais, sabe falar Aquan.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, Mesma da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, Mesma da criatura-base +1. Acima de 8 DV, Mesma da criatura-base +2.

Tesouro: Mesma da criatura-base.

Tendência: Geralmente Neutro.

Progressão: Mesma da criatura-base.

Exemplo de Criatura Elemental da Água

Tigre Elemental da Água

Elemental (Grande – Água)

Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 12 m, natação 27 m

CA: 14 (–1 tamanho, +2 Des, +3 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +9, mordida +4

Dano: Garra 1d8+6, mordida 2d6+3

Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bote, agarrar aprimorado, Rasgar 1d8+3, maestria da água, enxurrada

Qualidades Especiais: Elemental, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +3

Habilidades: For 23, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Equilíbrio +6, Esconder-se +5*, Ouvir +3, Furtividade +9, Observar +3

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 7–12 DV (Grande); 13–18 DV (Enorme)

Combate

Bote (Ext): Se um tigre elemental da água saltar sobre um inimigo durante a primeira rodada do combate, pode desferir um ataque total mesmo se já executou uma ação de movimento.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tigre elemental da água precisa atingir um oponente com suas garras ou mordida. Caso prenda a criatura, pode dilacerá-la.

Rasgar (Ext): Um tigre elemental da água que consegue agarrar pode desferir dois ataques de rasgar (corpo a corpo +9) com suas patas traseiras, infligindo 1d8+3 pontos de dano cada uma. Se o tigre elemental da água saltar sobre um oponente, também pode usar esta habilidade.

Maestria da Água (Ext): Um tigre elemental da água recebe +1 de bônus em jogadas de ataque e dano se ele e seu oponente estiverem submersos. Se o inimigo ou o tigre elemental da água estiverem em terra, o tigre sofre -4 de penalidade em jogadas de ataque e dano.

Enxurrada (Ext): O toque de um tigre elemental da água apagará tochas, fogueiras, lampiões e outras chamas expostas de origem mundana (mas não mágica) de categoria de tamanho Grande ou menor. Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que toquem, como a magia *dissipar magia* (6º nível de conjurador). Isso não lhe concede quaisquer benefícios ou desvantagens contra as criaturas do Plano Elemental do Fogo.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

Perícias: Os tigres elementais da água recebem +4 de bônus racial em testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de matagal ou vegetação cerrada, ou em áreas aquáticas, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

Criaturas Elementais do Ar

As criaturas elementais do ar habitam o Plano Elemental do Ar. Surgem como nuvens com a mesma forma geral dos seres materiais correspondentes, com porções de névoa mais escura no lugar dos olhos e da boca.

Criando uma Criatura Elemental do Ar

"Elemental do ar" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com um dos seguintes tipos básicos: aberração, animal, besta, besta mágica, planta ou inseto. O tipo da criatura muda para "elemental (ar)"; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

Dados de Vida: Mudam para d8.

Deslocamento: Uma criatura elemental do ar possui um

deslocamento de voo de 30 m, a menos que a criatura-base tenha uma velocidade maior, com capacidade de manobra perfeita.

Ataques Especiais: Uma criatura elemental do ar conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire o seguinte:

Maestria do Ar (Ext): As criaturas aladas sofrem -1 de penalidade em jogadas de ataque e dano contra uma criatura elemental do ar.

Qualidades Especiais: Uma criatura elemental do ar conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes:

- **Elemental:** Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.
- **Visão no escuro 18 m.**
- **Redução de Dano** (consulte a tabela abaixo).

Dados de Vida Redução de Dano

1–7

—

8–11

5/+1

12+

10/+1

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: As habilidades da criatura-base sofrem a seguinte modificação: Des +1.

Perícias: Idênticos à criatura-base. Se a criatura elemental do ar tiver Inteligência 4 ou mais, falará o idioma Auran.

Talentos: Iguais aos da criatura-base, mais de Investida Aérea.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, igual ao da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, igual ao da criatura-base +1. Acima de 8 DV, igual ao da criatura-base +2.

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Geralmente Neutro.

Progressão: Mesma da criatura-base.

Exemplo de Criatura Elemental do Ar

Lula Elemental do Ar

Elemental (Médio – Ar)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +6 (Des)

Deslocamento: Voo 30 m (perfeito)

CA: 18 (+5 Des, +3 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 10 tentáculos +4, mordida -1

Dano: Tentáculos 0, mordida 1d6+1

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, maestria do ar

Qualidades Especiais: Elemental, nuvem de tinta, jato, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +9, Von +2

Habilidades: For 14, Des +20, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias: Ouvir +7, Observar +7

Talentos: Investida Aérea

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário ou cardume (6–11)

Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–11 (Grande)

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a lula elemental do ar precisa atingir um oponente com seus tentáculos. Caso prenda a criatura, automaticamente causará o dano da mordida a cada rodada, até a criatura se libertar.

Maestria do Ar (Ext): As criaturas aladas sofrem –1 de penalidade em jogadas de ataque e dano contra uma lula elemental do ar.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

Nuvem de Tinta (Ext): Uma lula elemental do ar pode emitir uma nuvem de tinta negra com 3 m de altura por 3 m de largura e 3 m de comprimento, uma vez por minuto, como uma ação livre. A nuvem proporciona camuflagem total, que a lula normalmente utiliza para fugir de um confronto perdido. As criaturas no interior da nuvem sofrem os efeitos de escuridão total.

Jato (Ext): Uma lula elemental do ar pode se projetar para trás com um jato, deslocando-se 72 m, uma vez por rodada, como uma ação de movimento dobrado.

Criaturas Elementais do Fogo

As criaturas elementais do fogo habitam o Plano Elemental do Fogo. Possuem a mesma forma geral dos seres materiais correspondentes, mas são banhadas em chamas, com cabelos e pelagens substituídos por fogo, e áreas com escamas ou armadura substituídas por cinzas enegrecidas e carvão. Seus olhos brilham com labaredas azuladas.

Criando uma Criatura Elemental do Fogo

"Elemental do Fogo" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com um dos seguintes tipos básicos: aberração, animal, besta, besta mágica, planta ou inseto. O tipo da criatura muda para "elemental (fogo)"; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

Dados de Vida: Mudam para d8.

Ataques Especiais: Uma criatura elemental do fogo conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire os seguintes:

Calor (Ext): Além do dano infligido por seus golpes, as criaturas elementais do fogo infligem dano adicional por fogo com suas armas naturais (incluindo garras, mordida, pancada ou golpes de cauda). O valor do dano depende do total de DV da criatura (consulte a tabela abaixo).

Combustão (Ext): As criaturas atingidas pelas armas naturais de uma criatura elemental do fogo devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou pegarão fogo. O fogo queima durante 1d4 rodadas (consulte Queimando no Capítulo 3 do Livro do Mestre). A CD do teste de resistência é igual a 7 + o total de DV da criatura elemental do fogo.

As criaturas que atinjam um elemental do fogo com armas naturais ou ataques desarmados também sofrem o dano por fogo, como se fossem golpeadas pela criatura elemental, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos para não pegarem fogo.

Qualidades Especiais: Uma criatura elemental do fogo conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes:

- **Elemental:** Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.
- **Visão no escuro** 18 m.
- **Redução de dano** (consulte a tabela abaixo).

Dados de Vida	Redução de Dano	Dano Adicional por Fogo
1–3	—	—
4–7	—	1d4
8–11	5/+1	1d6
12+	10/+1	2d6

- **Subtipo (fogo) (Ext):** Imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: Idênticos à criatura-base.

Perícias: Idênticos à criatura-base. Se a criatura elemental da terra tiver Inteligência 4 ou mais, sabe falar ígnea.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, Mesmo da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, Mesmo da criatura-base +1. Acima de 8 DV, Mesmo da criatura-base +2.

Tesouro: Mesma da criatura-base.

Tendência: Geralmente Neutro.

Progressão: Mesma da criatura-base.

Exemplo de Criatura Elemental do Fogo

Gorila Elemental do Fogo

Elemental (Grande – Fogo)

Dados de Vida: 4d8+8 (26 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 9 m, escalando 9 m

CA: 14 (–1 tamanho, +2 Des, +3 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +7, mordida +2

Dano: Garra 1d6+5/+1d4 de fogo, mordida 1d6+2/+1d4 de fogo

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Calor, combustão

Qualidades Especiais: Elemental, subtipo (fogo), faro, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +2

Habilidades: For 21, Des +15, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 7

Perícias: Escalar +18, Ouvir +6, Observar +6

Talentos: Nenhum

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário ou companhia (2–5)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 5–8 DV (Grande)

Combate

Calor (Ext): Além do dano infligido por seus golpes, um gorila elemental do fogo inflige 1d4 pontos de dano adicional por fogo com suas garras e mordida.

Combustão (Ext): As criaturas atingidas pelas garras ou mordida de um gorila elemental do fogo devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 11) ou pegarão fogo. O fogo queima durante 1d4 rodadas (consulte Queimando no Capítulo 3 do Livro do Mestre).

As criaturas que atingirem um gorila elemental do fogo com armas naturais ou ataques desarmados também sofrem dano por fogo, como se fossem golpeadas pelo monstro, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos para não pegarem fogo.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

Subtipo (Fogo) (Ext): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Criaturas Elementais do Frio

As criaturas elementais do Frio habitam o Plano Elemental do Frio ou domínios igualmente hospitaleiros em outros lugares, como os Planos Elementais do Ar e da Água. Possuem a mesma forma geral dos seres materiais correspondentes, mas são feitos inteiramente de gelo, geada e neve. Lascas reluzentes de gelo avermelhado formam os olhos, e suas mandíbulas são circundadas por sinelos duros como aço.

Criando uma Criatura Elemental do Frio

"Elemental do Frio" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com um dos seguintes tipos básicos: aberração, animal, besta, besta mágica, planta ou inseto. O tipo da criatura muda para "elemental (frio)"; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

Dados de Vida: Mudam para d8.

CA: A armadura natural aumenta em +3.

Ataques Especiais: Uma criatura elemental do frio conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire os seguintes:

Resfriar (Ext): Além do dano infligido por seus golpes, as criaturas elementais do frio causam dano adicional por frio com suas armas naturais (incluindo garras, mordida, pancada ou golpes de cauda). O valor do dano depende do total de DV da criatura (consulte a tabela abaixo).

Qualidades Especiais: Uma criatura elemental do frio conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes:

- **Elemental:** Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.
- **Visão no escuro 18 m.**
- **Redução de dano** (consulte a tabela abaixo).

Dados de Vida	Redução de Dano	Dano Adicional por Frio
1-3	—	—
4-7	—	1d4
8-11	5/+1	1d6
12+	10/+1	2d6

- **Subtipo (Frio) (Ext):** Imune ao frio, sofre dano dobrado por fogo, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.
- **Caminhar no Gelo (Ext):** Essa habilidade funciona como a magia *patas de aranha*, mas aplica-se a todas as superfícies congeladas.

No Plano Elemental do Frio, a criatura elemental do frio pode deslocar-se normalmente.

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: Idênticos à criatura-base.

Perícias: Idênticos à criatura-base. Se a criatura elemental da terra tiver Inteligência 4 ou mais, sabe falar Aquan ou Auran.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, Mesmo da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, Mesmo da criatura-base +1. Acima de 8 DV, Mesmo da criatura-base +2.

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Geralmente Neutro.

Progressão: Mesma da criatura-base.

Exemplo de Criatura Elemental do Frio

Arbusto Errante Elemental da Água

("Homem Vegetal da Tundra")

Elemental (Grande - Frio)

Dados de Vida: 8d8+24 (60 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m

CA: 23 (-1 tamanho, +14 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 pancadas +10

Dano: Pancada 2d6+5/+1d6 de frio

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição 2d6+7/+1d6 de frio

Qualidades Especiais: Elemental, planta, imunidade à eletricidade, resistência ao fogo 30, Redução de Dano 5/+1, visão no escuro 18 m, subtipo (frio), caminhar no gelo

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +2, Von +2

Habilidades: For 21, Des 10, Con 17, Int 7, Sab 10, Car 9

Perícias: Esconder-se +0*, Ouvir +4, Furtividade +4

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 8

Tesouro: 1/10 de moedas; 50% de bens; 50% de itens

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o homem vegetal da tundra precisa atingir um oponente de tamanho Grande ou menor com ambos os braços. Caso prenda a criatura, pode usar a constrição.

Constrição (Ext): O homem vegetal da tundra inflige 2d6+7 pontos de dano, além do dano por frio, se conseguir aprisionar uma criatura Grande ou menor. O homem vegetal ainda pode se mover, mas não é capaz de realizar ações de combate enquanto utilizar esta habilidade.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

Imunidade a Eletricidade (Ext): Os homens vegetais da tundra não sofrem dano por eletricidade. Em vez disso, qualquer

ataque elétrico (como *toque chocante* ou *relâmpago*) utilizado contra um homem vegetal da tundra lhe concede 1d4 pontos temporários de Constituição. O homem vegetal perde esses pontos à razão de 1 por hora.

Perícias: Os homens vegetais da tundra recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir e Furtividade. *Eles recebem +12 de bônus em testes de Esconder-se quando estiverem em uma área coberta por gelo ou neve.

Criaturas Elementais da Madeira

As criaturas elementais da Madeira habitam o Plano Elemental da Madeira ou domínios igualmente hospitaleiros em outros locais, incluindo o Plano Material. Possuem a mesma forma geral dos seres materiais correspondentes, mas são feitos inteiramente de madeira, galhos e folhas. Possuem esferas opalinas negras no lugar dos olhos, e suas mãos terminam em garras formadas por lascas de madeira.

Criando uma Criatura Elemental da Madeira

"Elemental da Madeira" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com um dos seguintes tipos básicos: aberração, animal, besta, besta mágica, planta ou inseto. O tipo da criatura muda para "elemental (madeira)"; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

Dados de Vida: Mudam para d8.

CA: A armadura natural aumenta em +2.

Deslocamento: O deslocamento normal (terrestre) é reduzido à metade. Outros tipos de movimento (natação, voo, escalada) não são afetados.

Ataques Especiais: Uma criatura elemental da madeira conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire os seguintes:

Espinhos (Ext): Uma criatura elemental da madeira pode lançar rajadas de espinhos ou lascas de madeira, até quatro por rodada, como uma ação padrão. Esse ataque possui alcance de 36 m sem qualquer incremento de distância. O dano é de 1d6 + bônus de Força. A criatura elemental da madeira pode disparar até seu total de DV em espinhos a cada dia.

Qualidades Especiais: Uma criatura elemental da madeira conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes:

- **Elemental:** Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.
- **Visão no escuro** 18 m.
- **Redução de dano** (consulte a tabela abaixo).

Dados de Vida	Redução de Dano
1-7	—
8-11	5/+1
12+	10/+1

- **Planta:** Embora seja do tipo elemental, uma criatura elemental da madeira também é um vegetal. Além dos benefícios conce-



didos por seu tipo elemental, a criatura elemental da madeira adquire imunidade a metamorfose e efeitos de ação mental (efeitos de moral, feitiços, compulsões, fantasmas e padrões)

- **Sentido Vegetal (Ext):** A criatura elemental da madeira pode sentir automaticamente a localização de qualquer criatura num raio de 18 m que esteja em contato com vegetação, mesmo que ela não esteja em contato com a mesma vegetação.

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: Idênticos à criatura-base.

Perícias: Idênticos à criatura-base. Se a criatura elemental da terra tiver Inteligência 4 ou mais, sabe falar Silvestre e a língua dos entes.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, Mesmo da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, Mesmo da criatura-base +1. Acima de 8 DV, Mesmo da criatura-base +2.

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Geralmente Neutro.

Progressão: Mesma da criatura-base.

Exemplo de Criatura Elemental da Madeira

Leopardo Elemental da Madeira

Elemental (Médio – Madeira)

Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)

Iniciativa: +4 (Des)

Deslocamento: 6 m, escalando 6 m

CA: 17 (+4 Des, +3 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +6, 2 garras +1; ou à distância: 3 espinhos +6

Dano: Mordida 1d6+3, garra 1d3+1; espinho 1d6+1

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Bote, agarrar aprimorado, rasgar 1d3+1

Qualidades Especiais: Faro, elemental, planta, sentido vegetal, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +2

Habilidades: For 16, Des 19, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Equilíbrio +12, Escalar +11, Esconder-se +9*, Ouvir +6, Furtividade +9, Observar +6

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário ou par

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 4–5 DV (Médio)

Combate

Bote (Ext): Se um leopardo elemental da madeira saltar sobre um inimigo durante a primeira rodada do combate, pode desferir um ataque total mesmo se já executou uma ação de movimento.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o leopardo elemental da madeira precisa atingir um oponente com suas garras ou mordida. Caso prenda a criatura, poderá rasgá-la.

Rasgar (Ext): Um leopardo elemental da água que aprisionar uma vítima pode desferir dois ataques de rasgar (corpo a corpo +6) com suas patas traseiras, infligindo 1d3+1 pontos de dano cada uma. Se o leopardo elemental da madeira saltar sobre um oponente, também pode usar esta habilidade.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

Planta: Imune a metamorfose e a efeitos de ação mental.

Sentido Vegetal (Ext): Um leopardo elemental da madeira pode sentir automaticamente a localização de qualquer coisa a até 18 m que esteja em contato com vegetação, mesmo que ele não esteja em contato com a mesma vegetação.

Perícias: Os leopardos elementais da madeira recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade e +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio. *Em áreas de matagal ou vegetação cerrada, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

Criaturas Elementais da Terra

As criaturas elementais da terra habitam o Plano Elemental da Terra. Surgem como volumes desajeitados com a mesma forma geral dos seres materiais correspondentes, mas compostos inteiramente de pedra, terra e solo. Seus olhos são cristais multifacetados.

Criando uma Criatura Elemental da Terra

"Elemental da Terra" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com um dos seguintes tipos básicos: aberração, animal, besta, besta mágica, planta ou inseto. O tipo da criatura muda para "elemental (terra)"; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

Dados de Vida: Mudam para d8.

Deslocamento: Adquire escavar com o mesmo deslocamento da criatura-base ou 6 m, o que for maior, além do deslocamento normal da criatura-base.

CA: A armadura natural aumenta em +3.

Ataques Especiais: Uma criatura elemental da terra conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire os seguintes:

Maestria da Terra (Ext): Uma criatura elemental da terra recebe +1 de bônus em jogadas de ataque e dano se ela e seu oponente estiverem em contato com o solo. Se o inimigo estiver no ar ou na água, a criatura elemental da terra sofre -4 de penalidade em jogadas de ataque e dano.

Escavar (Ext): Uma criatura elemental da terra pode deslizar através de pedra, terra ou qualquer tipo de solo com exceção de metal com a mesma facilidade com que um peixe se move pela água, de forma semelhante a um xorn.

Qualidades Especiais: Uma criatura elemental da terra conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também adquire as seguintes:

- **Elemental:** Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.
- **Visão no escuro 18 m.**
- **Redução de Dano** (consulte a tabela abaixo).

Dados de Vida	Redução de Dano
1–7	—
8–11	5/+1
12+	10/+1

- **Sentido Sísmico (Ext):** A criatura elemental da terra pode sentir automaticamente a localização de qualquer coisa a até 18 m que esteja em contato com o chão.

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, use o valor mais alto.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: As habilidades da criatura-base sofrem a seguinte modificação: For +2, Des -2.

Perícias: Idênticos à criatura-base. Se a criatura elemental da terra tiver Inteligência 4 ou mais, sabe falar o idioma Terran.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, igual ao da criatura-base. De 3 DV a 7 DV, igual ao da criatura-base +1. Acima de 8 DV, igual ao da criatura-base +2.

Tesouro: Mesma da criatura-base.

Tendência: Geralmente Neutro.

Progressão: Mesma da criatura-base.

Exemplo de Criatura Elemental da Terra

Rinoceronte Elemental da Terra

Elemental (Grande – Terra)

Dados de Vida: 8d8+40 (76 PV)

Iniciativa: -1 (Des)

Deslocamento: 9 m, escavar 6 m

CA: 18 (-1 tamanho, -1 Des, +10 natural)

Ataques: Corpo a corpo: chifre +14

Dano: Chifre 2d6+13

Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Maestria da terra

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/+1, elemental, sentido sísmico, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +5, Von +3

Habilidades: For 28, Des +8, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 2

Perícias: Ouvir +11

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo

Organização: Solitário ou manada (2–12)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 9–12 DV (Grande); 13–24 (Enorme)

Combate

Maestria da Terra (Ext): Um rinoceronte elemental da terra recebe +1 de bônus em jogadas de ataque e dano se ele e seu oponente estiverem em contato com o solo. Se o inimigo estiver no ar ou na água, o rinoceronte elemental da terra sofre -4 de penalidade em jogadas de ataque e dano.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos.

Sentido Sísmico (Ext): Um rinoceronte elemental da terra pode sentir automaticamente a localização de qualquer coisa a até 18 m que esteja em contato com o chão.

MEIO-ELEMENTAL

Muito mais raros que os meio-celestiais ou meio-abissais, os meio-elementais são o resultado da união entre elementais e criaturas mortais ou criados pela infusão mágica do poder elemental em um mortal ao nascer (em geral através de rituais estranhos e muitas vezes repugnantes). Estas criaturas normalmente são deixadas entre seus parentes mortais, jamais lembradas por seus criadores alienígenas.

Os meio-elementais sempre demonstram algum aspecto de sua natureza elemental em sua aparência e temperamento.

Os meio-elementais do ar muitas vezes têm os cabelos agitados por brisas misteriosas e uma voz aspirada. São descritos como volúveis, pois é difícil se concentrarem por muito tempo no mesmo assunto.

Os meio-elementais da terra possuem uma tonalidade rochosa de pele. Geralmente são lentos para agir, mas teimosos ao assumir compromissos.

Os meio-elementais do fogo têm um brilho avermelhado em seus cabelos, olhos ou pele. São temperamentais e tiram conclusões precipitadamente.

Os meio-elementais da água possuem uma tonalidade azul-esverdeada, seja nos cabelos ou na pele. Geralmente são generosos e caridosos, mas terríveis quando enfurecidos.

Criando um Meio-Elemental

"Meio-elemental" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea com valor de Inteligência 4 ou superior (daqui por diante denominada "criatura-base"). Como o meio-elemental ainda é composto principalmente de carne, é impossível ter o tipo "elemental". Em vez disso, o tipo da criatura muda para "extra-planar"; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

CA: A armadura natural aumenta em +1 ou +3 para um meio-elemental da terra.

Ataques Especiais: Um meio-elemental conserva todos os ataques especiais da criatura-base. Os meio-elementais com valores de Inteligência ou Sabedoria 8 ou superior possuem as seguintes habilidades similares a magia, utilizando seu nível de personagem como nível do conjurador, conforme especificado na tabela. Cada habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Qualidades Especiais: Um meio-elemental possui todas as qualidades especiais da criatura-base. Os meio-elemen-

tais são imunes a doenças e aos efeitos de seu próprio elemento (utilize frio no lugar de ar) e recebem +4 de bônus racial em testes de resistência de Fortitude contra veneno.

Testes de Resistência: Idênticos aos da criatura-base.

Habilidades: As habilidades da criatura-base sofrem as seguintes modificações: **Ar:** For +0, Des +2, Con +2, Int +2, Sab +2, Car +2. **Terra:** For +4, Des -2, Con +4, Int +0, Sab +0, Car +0. **Fogo:** For +0, Des +4, Con +0, Int +2, Sab +0, Car +2. **Água:** For +2, Des +0, Con +2, Int +2, Sab +2, Car +2.

Perícias: Um meio-elemental possui 8 pontos de perícia, além de seu bônus de Inteligência, por Dado de Vida. Considere as perícias da criatura-base como perícias de classe e as demais como perícias de outras classes. Se a criatura tiver uma classe de personagem, adquire os pontos de perícia normalmente. Quaisquer bônus raciais que se aplicam à criatura-base também se aplicam ao meio-elemental.

Talentos: Os meio-elementais recebem um talento a cada quatro níveis ou o total de talentos da criatura-base, o que for maior.

Terreno/Clima: Mesmo da criatura-base ou do elemental.

Organização: Mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +2.

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Mesma da criatura-base.

Progressão: Mesma da criatura-base.

Personagens Meio-Elementais

Os humanoides meio-elementais geralmente possuem classe do personagem. Os meio-elementais do ar preferem bardo e ladino, os meio-elementais da terra preferem guerreiro, os meio-elementais do fogo preferem magos e feiticeiros, e os meio-elementais da água preferem clérigos e druidas. Os clérigos meio-elementais servem as divindades apropriadas a seus elementos.

Exemplo de Meio-Elemental

Minotauro Meio-Elemental da Terra

Extra-Planar (Grande - Terra)

Dados de Vida: 6d8+12 (39 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m

CA: 16 (-1 tamanho, -1 Des, +8 natural)

Ataques: Corpo a corpo: Machado Enorme +11/+6; chifres +6

Dano: Machado Enorme 2d8+9; chifres 1d8+3

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Investida 4d6+9, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Faro, astúcia natural, imune a doenças e efeitos da terra, bônus de +4 em testes de resistência de Fortitude contra venenos.

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +5

Habilidades: For 23, Des +8, Con 19, Int 7, Sab 10, Car 8

Perícias: Intimidar +8, Saltar +8, Ouvir +12, Procurar +11, Observar +12

Talentos: Grande Fortitude, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Subterrâneo/qualquer

Organização: Solitário ou gangue (2–4)

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Combate

Investida (Ext): Um minotauro meio-elemental da terra normalmente inicia uma batalha investindo contra o oponente, abaixando a cabeça para utilizar seus poderosos chifres. Além dos benefícios e penalidades normais de uma investida, isso permite que a besta realize um único ataque com seus chifres que inflige 4d6+9 pontos de dano.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *pedra encantada*, *amolecer terra e pedra*, *moldar rochas*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um clérigo de 6º nível (CD 11 + nível da magia).

Astúcia Natural (Ext): Embora minotauros meio-elementais da terra não sejam especialmente inteligentes, possuem uma astúcia inata e habilidade lógica. Isso os torna imunes à magia labirinto, assegura que jamais fiquem perdidos, e permite que rastreiem seus inimigos. Além disso, jamais são surpreendidos.

Perícias: Os minotauros meio-elementais da terra recebem +4 de bônus racial em testes de Procurar, Observar e Ouvir.

SUPLICANTE

Os suplicantes são as almas dos mortos, reconstituídas nos Planos Exteriores. Eles existem nestes locais como recompensa eterna (ou punição eterna) por suas vidas pregressas, como servos e guerreiros de criaturas mais poderosas, como joguetes de demônios sádicos e como matéria-prima para novas criações. Muitas vezes servem como adereços, escudeiros, figurantes e exemplos para os viajantes de outros planos.

A aparência de um suplicante depende da cosmologia. Uma versão idealizada de suplicante é um serviçal calmo, incansável e irracional, que existe em louvor à sua divindade, com todas as necessidades satisfeitas. Outra é um escravo queimando nos fogos do inferno por pecados reais e imaginários, torturado e eventualmente transformado em um instrumento ainda mais poderoso para o mal. Uma terceira é o guerreiro que combate durante todo o dia e passa as noites entre mulheres e bebidas em grandes salões, preparando-se para a última batalha do universo.

Em geral, os suplicantes surgem com a mesma forma que tiveram em vida, embora possam ser refeitos pelos planos ou entidades desses planos, para se adequarem à natureza de sua pós-

vida. Numa cosmologia em que todos os deuses são dragões, por exemplo, os suplicantes podem assemelhar-se a eles. Para a cosmologia básica, a maioria dos suplicantes terá aparência humanóide (embora haja exceções).

Quais criaturas ascendem para os planos superiores? As criaturas boas, a critério do Mestre. As criaturas que se tornam suplicantes depende do cenário e da cosmologia fictícia da campanha. Na cosmologia básica, a ascensão está limitada a criaturas que originalmente possuíam valores de Inteligência e Sabedoria 1 ou superior. Os seguintes tipos podem se tornar suplicantes: aberrações, animais, bestas, dragões, fadas, gigantes, humanóides, bestas mágicas, humanóides monstruosos e metamorfos, assim como plantas, limos e insetos com valores de habilidade suficientemente altos (entes, por exemplo). Os mortos-vivos e constructos geralmente não se tornam suplicantes, embora a alma de suas formas originais possa fazê-lo. Os elementais e extra-planares costumam se fundir com seus planos natais, e portanto não se tornam suplicantes (mas suas almas ainda podem ser trazidas de volta).

Quem, individualmente, torna-se um suplicante depende da cosmologia. Em algumas cosmologias, todos os que já morreram adquirem uma representação no pós-vida. Em outras, apenas os escolhidos pelas divindades recebem esta honra, e as energias do restante dos mortos são distribuídas entre os Planos Exteriores. Em outros, as almas são refeitas como criaturas celestiais, abissais, axiomáticas e anárquicas.

Outras cosmologias incorporam partes de todas essas alternativas: os espíritos tornam-se suplicantes enquanto ainda forem lembrados no Plano Material. Quando são esquecidos, os suplicantes dissolvem-se na própria substância do plano para serem refeitos como criaturas planares. O Mestre pode adotar qualquer uma dessas opções para sua própria campanha.

Em termos de jogo, os suplicantes geralmente não são figuras centrais. Embora possa ser útil fazer com que os personagens dos jogadores ocasionalmente encontrem indivíduos conhecidos falecidos no pós-vida, na maioria

dos casos o modelo pertence aos personagens do Mestre. Os Pjs mortos podem ser trazidos de volta à vida, mas nesse caso eles esquecem quaisquer experiências que tiveram como suplicantes.

Criando um Suplicante

"Suplicante" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura, conforme a natureza da campanha (daqui por diante denominada "criatura-base"). O tipo da criatura muda para "extra-planar"; ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base com exceção das seguintes.

Dados de Vida: Mudam para 2d8. Mantenha os pontos de vida adicionais do valor original da criatura-base.



CA: Apenas os modificadores de tamanho, Destreza e armadura natural são mantidas. Os bônus de armadura não se aplicam.

Ataques: O bônus base de ataque é reduzido para +2, sujeito a modificações por tamanho e Força. Caso o bônus base de ataque da criatura seja inferior a +2, utilize o menor valor.

Ataques Especiais: Um suplicante perde todas as habilidades sobrenaturais e similares a magia, mas conserva seus ataques normais e habilidades extraordinárias.

Qualidades Especiais: Um suplicante perde todas as habilidades sobrenaturais e similares a magia, mas conserva suas habilidades extraordinárias. Além disso, adquire as seguintes qualidades.

Imunidade Mental (Ext): Todos os suplicantes são imunes a efeitos de ação mental. Isso pode ser provocado pela natureza irracional de sua existência, pela devoção à divindade, ou por estar rodeado por um plano de tendência semelhante.

Outras Imunidades (Ext): Dependendo de sua natureza, o suplicante é imune a dois dos seguintes efeitos: ácido, frio, eletricidade, fogo, veneno, petrificação ou metamorfose. Essas imunidades são aplicadas da mesma forma a todos os suplicantes de um plano ou deidade em particular. Consulte o Capítulo 7: Os Planos Exteriores para maiores detalhes.

Resistências (Ext): Dependendo da natureza do plano do suplicante, ele adquire resistência 20 contra dois dos seguintes efeitos: ácido, frio, eletricidade ou fogo. O Capítulo 7 detalha os suplicantes e suas imunidades.

Obrigação Planar (Ext): Os suplicantes não podem deixar o plano que habitam. Eles são teletransportados cento e cinquenta quilômetros em uma direção aleatória em qualquer tentativa de forçá-los a partir.

Qualidades Especiais Adicionais: Alguns planos podem conceder habilidades adicionais aos suplicantes nativos. As qualidades especiais adicionais podem incluir qualquer das seguintes:

- Redução de dano 5/prata e RM 5.
- *Círculo mágico contra o mal* contínuo.
- Cura acelerada 1.
- Redução de dano 10/+1.
- Resistência a magia 10.
- 2d8 DV adicionais.
- Remova todas as imunidades e resistências, exceto a imunidade a efeitos de ação mental. Adicione resistência a ácido, frio, eletricidade, fogo e veneno 5.

Testes de Resistência: Bônus base de testes de resistência +3.
Habilidades: Idênticos à criatura-base. Algumas cosmologias ou divindades particularmente inseguras podem estabelecer um limite de 18 para os valores de habilidade de suplicantes. As habilidades acima disso são reduzidas ao valor máximo.

Perícias: Os suplicantes não possuem perícias. As perícias pré-existentes são perdidas.

Talentos: Os suplicantes não possuem talentos. Os talentos pré-existentes são perdidos.

Terreno/Clima: Qualquer terrestre e subterrâneo (no mesmo plano).

Organização: A mesma da criatura-base.

Nível de Desafio: 1.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: A mesma do plano natal.

Progressão: Nenhuma.

Suplicantes Excepcionais

As divindades podem escolher servos especiais para tarefas específicas que podem conservar o conhecimento de suas identidades anteriores. Esses suplicantes excepcionais conservam os talentos e perícias que tinham em vida, mas são tão limitados quanto os demais suplicantes de seu plano.

Exemplo de Suplicante

Este é um suplicante de um plano Caótico e Mau. Um plano específico da cosmologia básica (como o Abismo) pode conceder qualidades especiais adicionais. Consulte o Capítulo 7 para mais detalhes.

Suplicante Ogro

Extra-Planar (Grande – Caótico, Mau)

Dados de Vida: 2d8+8 (17 PV)

Iniciativa: -1 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 13 (-1 tamanho, -1 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: pancada +6

Dano: Pancada 1d4+7

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Qualidades Especiais: Imunidade mental, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a fogo e ácido 20

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +2, Von +3

Habilidades: For 21, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Solitário, par, gangue (2-4) ou bando (5-8)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Nenhuma.

MEIO-ELEMENTAL DO AR

Nível	Habilidade
1-2	Névoa obscurecente
3-4	Muralha de vento
5-6	Forma Gasosa
7-8	Caminhar no ar
9-10	Controlar os ventos
11-12	Corrente de relâmpagos
13-14	Controlar o clima
15-16	Ciclone
17-18	Grupo de elementais*
19+	Viagem planar

* Só pode ser conjurada como magia do Ar

MEIO-ELEMENTAL DA TERRA

Nível	Habilidade
1-2	Pedra encantada
3-4	Amolecer terra e pedra
5-6	Moldar rochas
7-8	Pedras afiadas
9-10	Muralha de pedra
11-12	Pele rochosa
13-14	Terremoto
15-16	Corpo de ferro
17-18	Grupo de elementais*
19+	Viagem planar

* Só pode ser conjurada como magia da Terra

MEIO-ELEMENTAL DO FOGO

Nível	Habilidade
1-2	Mãos flamejantes
3-4	Criar chamas
5-6	Esfera flamejante
7-8	Muralha de fogo
9-10	Escudo do fogo
11-12	Semente de fogo
13-14	Tempestade de fogo
15-16	Nuvem incendiária
17-18	Grupo de elementais*
19+	Viagem planar

* Só pode ser conjurada como magia do Fogo

MEIO-ELEMENTAL DA ÁGUA

Nível	Habilidade
1-2	Névoa obscurecente
3-4	Névoa
5-6	Respirar na água
7-8	Controlar a água
9-10	Tempestade glacial
11-12	Cone glacial
13-14	Névoa ácida
15-16	Evaporação
17-18	Grupo de elementais*
19+	Viagem planar

* Só pode ser conjurada como magia da Água

Nenhum dos planos a seguir existe na Grande Roda, mas podem ser utilizados em uma cosmologia construída pelo Mestre. Esse capítulo inclui algumas cosmologias alternativas que o Mestre pode utilizar ou adaptar para suas próprias aventuras.

REGIÃO DOS SONHOS

A Região dos Sonhos, muitas vezes chamada simplesmente Sonho, é onde os sonhos brincam, sem se importar com o mundo desperto. Sonhos antigos dissolvem-se na obscuridade, mas seus ecos ressoam eternamente através do plano. Carcaças de sonhos particularmente perversas, carregadas de emoções sombrias, muitas vezes perambulam entre as paisagens oníricas, originando terríveis pesadelos.

Os sonhadores ingressam na Região dos Sonhos, queiram ou não, sempre que adormecem. Suas mentes voam para o plano onírico, cujas fronteiras se expandem e contraem com paisagens temporárias conforme os sonhadores em cada um dos planos dormem e acordam. Entretanto, o Sonho existiria mesmo se não houvesse ninguém para sonhar.

As diversas paisagens oníricas criadas pelos sonhadores duram pouco tempo e raramente se sobrepõem por acidente. Entretanto, existem criaturas que caminham intencionalmente entre as paisagens oníricas, cumprindo seus próprios objetivos. Em certas ocasiões, estes sonhadores lúcidos penetram no próprio Coração do Sonho, onde os sonhos normais não se atrevem a visitar.

CARACTERÍSTICAS DO SONHO

A Região dos Sonhos possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Direcional Subjetiva. Na maioria das paisagens oníricas, a força da gravidade é a mesma do Plano Material, mas em cada paisagem onírica a atração pode assumir uma direção específica. A gravidade subjetiva, da maioria das paisagens oníricas parece se conformar com a gravidade normal, mas outras têm características de gravidade completamente diferentes. Os visitantes que dominem a perícia Lucidez Onírica podem escolher como a gravidade de uma determinada paisagem onírica lhes afeta.
- **Tempo:** Fluido. Para cada 10 minutos no Sonho, apenas 1 minuto se passa no Plano Material. Mas a natureza do plano torna o tempo planar mais irreal. Não importa o que os visitantes experimentem, somente as memórias permanecem ao deixar o Sonho. As magias não podem ser realmente conjuradas ou aprendidas, é impossível adquirir, perder ou fabricar itens, e não há acúmulo de pontos de experiência enquanto se está dormindo.
- **Tamanho:** Infinito. O Sonho é infinito, embora as paisagens oníricas individuais sejam finitas. Entretanto, mesmo uma única paisagem onírica pode ser muito grande, dependendo da natureza particular do sonho.
- **Morfologia:** Mutável. As paisagens oníricas nascem da substância onírica bruta no momento em que a mente de um sonhador ingressa no Sonho. Abandonada no Sonho, a substância onírica é tão efêmera quanto o pensamento. Contudo, uma vez que a paisagem onírica se solidifica, pos-

sui a característica de morfologia alterável, similar ao Plano Material. Os visitantes com graduações em Lucidez Onírica são capazes de alterar uma paisagem onírica conforme seus desejos.

- **Sem Características de Elementos ou Energia.**
- **Tendência:** Neutro [suave].
- **Magia:** Normal. As magias podem ser conjuradas normalmente, mas os viajantes descobrem que as magias que utilizaram não foram realmente conjuradas quando deixam o Sonho (eles ainda as têm preparadas ou disponíveis). Da mesma forma, quaisquer magias que ainda estejam ativas quando um viajante deixa o Sonho desaparecem, como se jamais tivessem sido conjuradas.

CONEXÕES ONÍRICAS

A Região dos Sonhos possui limites coincidentes com o Plano Material e com quaisquer planos Transitórios, Interiores ou Exteriores que o Mestre desejar. O método mais fácil de alcançar o Sonho é através do Portal do Sono, que todas as criaturas vivas do universo acessam inconscientemente no momento em que adormecem.

Quando o sono domina uma mente viva, a consciência do sonhador vai para a Região dos Sonhos, e o sonhador ingressa em sua própria paisagem onírica. O corpo permanece no Plano Material, mas a mente vaga como uma entidade distinta no interior de uma paisagem onírica. Quando o sonhador acorda, a mente retorna ao corpo, e a paisagem onírica geralmente se desfaz em substância onírica indistinta. Às vezes, as paisagens oníricas permanecem e invadem o Coração do Sonho, assumindo uma realidade mais permanente.

Os andarilhos dos sonhos — visitantes frequentes à Região dos Sonhos — podem ingressar no Sonho através do Portal do Sono como qualquer sonhador, ingressar materialmente nos sonhos encontrando os raros portais físicos para o Sonho ou através da magia *viagem onírica*.

HABITANTES ONÍRICOS

Todos os tipos de criaturas podem ser encontrados no Sonho, desde pequenos animais a pesadelos abomináveis. Os sonhadores também são variados, embora as paisagens oníricas de natureza semelhante quase sempre se aglutinem como arquipélagos em um mar de substância onírica.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

Muitas vezes, a movimentação em uma paisagem onírica é semelhante ao deslocamento no Plano Material. Mas as regras podem variar entre as paisagens. Em uma paisagem onírica, todas as criaturas podem ser capazes de voar e, na seguinte, nadar pode ser o único modo de locomoção.

O deslocamento entre as paisagens oníricas só pode ser realizado intencionalmente pelos andarilhos dos sonhos, que entram no plano através de *viagem onírica*, ou com a utilização da perícia Lucidez Onírica. Um

viajante pode saltar entre as paisagens ou buscar o próprio Coração do Sonho. Embora as paisagens oníricas normalmente não se sobreponham, os andarilhos dos sonhos encontram lugares onde as fronteiras são tênues o suficiente para que um único passo transfira o viajante entre elas.

A passagem entre as paisagens oníricas é uma mudança gradual e não uma transferência súbita. À medida que o viajante se aproxima da fronteira da paisagem onírica, os arredores tornam-se cada vez mais semelhantes aos da paisagem vizinha, enquanto os aspectos da atual tornam-se menos evidentes. Eventualmente, o andarilho dos sonhos atravessa completamente para a nova paisagem. Um andarilho dos sonhos, como qualquer sonhador, pode "acordar" para sair completamente do Sonho.

Acordando: Um sonhador ou andarilho dos sonhos pode tentar acordar de uma paisagem onírica ameaçadora como uma ação equivalente a movimento, obtendo sucesso em um teste de Sabedoria (CD 10). Quando o sonhador que criou a paisagem onírica acorda, ela explode. Quaisquer visitantes são arremessados para a paisagem onírica adjacente. Quando um andarilho dos sonhos acorda, a paisagem onírica e o sonhador original não são afetados.

ASPECTOS DA REGIÃO DOS SONHOS

Em uma cosmologia com a Região dos Sonhos, seus sonhos podem realmente lhe machucar. Naturalmente, a maioria dos mortais passa a vida toda sem se ferir na grande vastidão selvagem do Sonho, mas alguns não têm tanta sorte.

Quando um sonhador comum ingressa no Sonho, conserva todas as suas habilidades e até mesmo adquire equivalentes compostos de substância onírica dos itens que utiliza ou carrega. Da mesma forma, seus pontos de vida, valores de habilidade e todos as demais estatísticas são exatamente os mesmos

que ele possuía antes de adormecer. Por exemplo, um mago de 5º nível com uma *varinha do relâmpago* poderia usar suas magias e sua varinha no Sonho. Ao acordar, ele descobrirá que não conjurou nenhuma magia preparada, nem gastou qualquer carga de sua varinha.

Se um sonhador ou um andarilho dos sonhos morrer em uma paisagem onírica, acorda imediatamente com o coração disparado, mas não sofre maiores efeitos. Um sonhador ou andarilho dos sonhos trazidos ao Coração do Sonho que morra ali também morre no Plano Material. Ainda pior, seu espírito fica eternamente preso no núcleo do Sonho, por isso as magias como *reviver os mortos* e *ressurreição* não funcionam.

Paisagens Oníricas

Muitas paisagens oníricas são pequenas, nada mais do que duas ou três salas em um edifício enfadonho, uma pequena clareira em uma floresta tempestuosa ou uma encruzilhada enevoadas no campo. Outras paisagens estendem-se por quilômetros e contêm todos os tipos de estilos arquitetônicos, habitantes e esquisitices. Entretanto, todas as paisagens oníricas compartilham de um atributo: o sonhador.

A mente inconsciente do sonhador constrói a paisagem onírica onde ele se desloca, inconsciente de estar sonhando. O sonhador altera aspectos grandes ou pequenos de sua paisagem onírica pessoal, embora jamais o faça conscientemente, a menos que seja treinado em Lucidez Onírica. As paisagens Oníricas geralmente explodem quando o sonhador acorda, embora algumas vezes elas permaneçam ou sobrevivam, definitivamente sob circunstâncias excepcionais ou devido à magia.

Em casos extremamente raros, uma paisagem onírica se rompe, enviando seus pedaços e os visitantes para outras paisagens ou para o Plano Material. Os objetos das paisagens oníricas

VIAGEM ONÍRICA

Transmutação

Nível: Fet/Mag 8

Componentes: V, C

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: O conjurador mais uma criatura tocada por nível

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência à Magia: Sim

O conjurador e qualquer criatura tocada são arrastados em um arco cristalino de devaneio aos limites do pensamento consciente e dali para a Região dos Sonhos. O conjurador pode levar mais de uma criatura consigo (de acordo com seu limite de nível), mas todos devem estar em contato no momento em que a magia é lançada. O conjurador entra fisicamente no Sonho, sem deixar nada para trás.

No Sonho, o conjurador se desloca por uma aglutinação de pensamentos, desejos e ilusões criada pela mente de sonhadores de todas as partes. Para cada minuto de percurso no Sonho (que equivale a uma única rodada no Plano Material), o conjurador é capaz de "acordar" a 7,5 km de sua posição original no mundo real. Dessa forma, um personagem pode utilizar esta magia para viajar rapidamente, ingressando fisicamente onde perambulam os sonhos, percorrendo a distância desejava-

da, e retornando ao mundo físico. Ele sabe onde estará quando sair no mundo desperto.

É possível utilizar a *viagem onírica* para viajar a outros planos que contenham seres que sonhem, mas isso exige atravessar o Coração do Sonho, onde o conjurador estará sujeito às extravagâncias de realidades oníricas violentas. Transferir-se para outro plano de existência demora 1d4 horas no Sonho (o que corresponde a 1d4x6 minutos na forma como o tempo é medido na maioria dos outros planos).

Ao conjurar *viagem onírica*, quaisquer criaturas que o personagem estiver tocando também fazem a transição às fronteiras do pensamento consciente. Elas podem escolher segui-lo, aventurar-se por outras paisagens oníricas ou tentar voltar ao mundo desperto (50% de chance para cada um dos últimos resultados caso elas se percam ou sejam abandonadas). As criaturas que não desejam acompanhá-lo à Região dos Sonhos podem realizar um teste de resistência de Vontade, anulando o efeito se obtiverem sucesso.

Nota: Ao contrário das regras normais para sonhos, os itens utilizados, as magias conjuradas e outros materiais consumidos permanecem intocados quando o personagem retorna ao mundo físico depois de utilizar esta magia. Da mesma forma, os itens adquiridos e a experiência acumulada sob efeito desta magia também desaparecem.

A Região dos Sonhos

Paisagens Oníricas

Paisagens Oníricas

Coração do Sonho

cas rompidas geralmente duram 11d% horas no Plano Material, mas 1% deles adquire realidade permanente. Um exemplo de paisagem onírica permanente é descrito abaixo.

Anavaree: Essa paisagem onírica permanente é um lugar idílico, iluminado por um sol dourado. Capim, árvores e pequenos lagos são visíveis no interior de uma clareira em um bosque. Pássaros pequenos voam entre as árvores, cantando belas melodias. No centro da clareira, há uma colina com um parque de diversões. Um enorme dragão de bronze circunda a colina, dormindo pacificamente. Ana, a sonhadora, brinca no parque.

Quando Ana sorri, o sol se ilumina. Quando ela gargalha, os arco-íris dançam. Por outro lado, surgem nuvens quando ela

franze as sobrancelhas e suas lágrimas trazem chuva. Ainda pior, sua ira provoca relâmpagos. Ana não sabe que está dormindo. Ela jamais refletiu sobre sua situação — uma atitude comum para os sonhadores em suas paisagens oníricas. O dragão, "Rabugento", permanece adormecido a menos que Ana seja ameaçada.

Na realidade, o corpo físico de Ana existe em estase na superfície de um planeta vermelho e morto, onde é impossível respirar. Ela é a única sobrevivente de uma tentativa de colonização de outro mundo que colidiu com as areias vermelhas do planeta. No interior da enorme cratera, há muito congelada, jaz a câmara de estase de Ana. Por algum milagre do destino ou sorte, ela continua intacta e funcional. Mas a

LUCIDEZ ONÍRICA (SAB; SOMENTE TREINADO)

Essa perícia é usada para perceber que está dormindo, determinar conscientemente elementos de um sonho e deslocar-se para outras paisagens oníricas.

Teste: Um teste de Lucidez Onírica exige uma ação padrão que provoca um ataque de oportunidade.

Tarefa	CD
Perceber que está dormindo	5
Alterar um aspecto de sua paisagem onírica pessoal	15
Alterar um aspecto da paisagem onírica de outrem	20
Alterar sua aparência pessoal	20
Deslocar-se de uma paisagem onírica para outra	15
Deslocar-se de uma paisagem onírica para o Coração do Sonho	25
Carregar alguém consigo ao Coração do Sonho	*
Deixar o Coração do Sonho	20

◊ Primeiro, é necessário agarrar seu oponente. Em seguida, ao invés de imobilizá-lo, faça um teste de Lucidez Onírica (CD 25) em sua ação subsequente. Se obtiver sucesso, você e seu inimigo caem no Coração do Sonho.

Alterar Aspecto: um aspecto de uma paisagem onírica inclui características de fundo como iluminação, terreno, estilo arquitetônico de determinado edifício, vegetação (ou falta dela), e outras características relativamente inócuas de uma paisagem. Você não pode utilizar Lucidez Onírica para fazer com que um relâmpago atinja um inimigo ou um poço se abra sob seus pés.

Alterar Aparência: Você pode adotar o aspecto exterior de outra criatura com duas categorias de tamanho superiores ou inferiores. Nenhuma de suas habilidades se modifica, apenas a aparência.

Novas Tentativas: É possível realizar um teste de Lucidez Onírica por rodada.

mulher em seu interior sofreu um trauma mental e agora possui a mente de uma garotinha — uma garotinha em um sono forçado que sonha continuamente. Ana não tem consciência de seu corpo verdadeiro ou do destino dos demais colonizadores; ela tem brincado despreocupadamente na paisagem onírica durante anos. Mas o dragão conhece a verdade.

O Coração do Sonho

As paisagens oníricas, em toda sua infinidade, são apenas as bordas do Sonho. Elas circundam o Coração do Sonho, um local onde os sonhadores podem morrer.

O Coração do Sonho é uma efervescência irracional de paisagens oníricas derretendo, ardendo, crescendo e se dissolvendo. Bolas de fogo, bolsões de ar, blocos de terra e ondas de água lutam entre si. Em meio a este caos, vagam paisagens oníricas semi-derretidas — lagos, edifícios, ruas, criaturas bizarras e pequenas ilhas. Alguns proporcionam abrigo contra a tempestade, mas outros são expostos aos seus efeitos mortais. Existem paisagens oníricas atraídas pelo Coração do Sonho, normalmente depois que seus sonhadores acordam.

Acordar no Coração do Sonho é mais difícil, exigindo um teste de Sabedoria (CD 18).

No Coração do Sonho, uma extrusão aleatória de fogo, eletricidade ou água pode ceifar a vida de um andarilho a qualquer momento. Da mesma forma, uma criatura nascida dos sonhos pode arremeter do caos e devorar um viajante inexperiente. Quando a morte chega no Coração do Sonho, também afeta o corpo físico.

A Tempestade do Coração do Sonho: A menos que esteja abrigado por uma paisagem onírica sólida, a exposição à tempestade inflige 25 pontos de dano a cada rodada, divididos igualmente entre dano sônico, de eletricidade, frio, fogo e ácido.

Como qualquer furacão, a tempestade do Coração do Sonho também possui um olho. Se há alguma mente, divindade ou propósito na Região dos Sonhos, pode ser encontrada no Olho da Tempestade do Coração do Sonho. Mas cada personagem que o visita adquire uma compreensão totalmente diferente do que vivenciou no olho — alguns encontram divindades, outros entes queridos há muito falecidos, e outros adquirem incrível compreensão ou poder pessoal. Nenhum relato pode descrever adequadamente o Coração do Sonho, assim como nenhum sonhador pode compreender integralmente todos os sonhos.

O PLANO DE ESPELHOS

O Plano de Espelhos é um Plano Transitório variante — ou mais precisamente um conjunto de Planos Transitórios — que existe no espaço atrás das superfícies reflexivas. A teoria de que um espelho reflete a luz que o atinge é incorreta; os espelhos possuem sua própria magia e permitem que os personagens contemplem uma realidade que existe paralelamente à que eles conhecem. Com a magia adequada, um viajante pode transformar esta janela em uma porta e deslocar-se para o espaço entre os espelhos, um lugar de poder e perigo.

Uma vez atravessado o espelho para o espaço além, o viajante se encontrará em um longo corredor estendendo-se para a direita e a esquerda. Atrás dele, o Plano Material pode ser visto claramente através do espelho, embora os seres no Plano Material não vejam nada além de seus próprios reflexos.

Movendo-se pelo corredor, o viajante enxerga outras janelas: as costas de outros espelhos em outros planos. Geralmente, existem 5d4 espelhos conectados a cada Plano de Espelhos, em qualquer lugar: Planos Interiores, Exteriores, Planos Materiais Alternativos, ou mesmo lugares diferentes no mesmo Plano Material. O corredor de argamassa e pedra que conecta esses espelhos é sinuoso e os viajantes normalmente encontram um novo espelho a cada 2d6x6 m.

O Plano de Espelhos é um plano secreto, desconhecido da maior parte dos habitantes do Plano Material correlacionado. Os únicos visitantes ao Plano de Espelhos são os que buscam segredos ou passagens para outros locais. Sua existência pode permitir que certos indivíduos alcancem áreas que seriam inatingíveis de outra forma, devido à ausência de conexão com o Plano Astral.

CARACTERÍSTICAS DOS ESPELHOS

O Plano de Espelhos possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Normal
- **Tamanho:** Finito.
- **Morfologia:** Estático.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.** Todas as formas de elementos e energias são encontradas em equilíbrio.
- **Tendência:** Neutro [suave]. Entretanto, um determinado grupo de espelhos pode ter uma característica diferente.
- **Magia:** Normal.

CONEXÕES DOS ESPELHOS

O Plano de Espelhos possui limites coincidentes com o Plano Material e quaisquer outros planos que tenham espelhos conectados. Um único plano apresenta conexões com diversos Planos de Espelhos. Cada espelho se conecta a um grupo de 5d4 espelhos em uma "constelação".

Os espelhos em uma constelação têm algo em comum entre si. Todos podem ter o mesmo fabricante, o mesmo proprietário, serem feitos de materiais da mesma fonte ou criados no mesmo lugar. Essa afinidade conecta os espelhos em pequenas coleções de passagens. Os espelhos levados a outros planos conservam sua relação com os demais de sua constelação, e continuarão a ocupar a mesma posição no corredor do Plano de Espelhos.

Os espelhos utilizados para viagens especulares entre os planos não adquirem nenhuma habilidade especial e podem ser quebrados como qualquer vidro. O som de vidro quebrado ressoa em todo o Plano de Espelhos, alertando os viajantes de que pelo menos um dos portais foi destruído. Se todos os espelhos de uma determinada constelação forem quebrados, qualquer criatura que estiver no Plano de Espelhos ficará aprisionada indefinidamente.

O Plano de Espelhos não se conecta com o Plano Etéreo, o Plano Astral ou o Plano das Sombras. As magias que dependam desses planos não funcionam no plano.

HABITANTES DOS ESPELHOS

O Plano de Espelhos tem poucos habitantes. Entretanto, quando um viajante atravessa um espelho, a população do

Plano de Espelhos aumenta em dois indivíduos, ao invés de apenas um.

Sempre que alguém ingressa no Plano de Espelhos, um alter-ego especular é criado em algum lugar do plano. Esse alter-ego é idêntico ao personagem original em todos os detalhes, com as seguintes exceções:

- O alter-ego especular terá a tendência oposta ao personagem original. Por exemplo, um viajante Leal e Bom geraria um alter-ego especular Caótico e Mau (um viajante Neutro autêntico gera um alter-ego Neutro).
- Se o personagem original estiver carregando um espelho como parte de seu equipamento, o espelho não será duplicado. Todos os demais itens usados, carregados ou portados pelo original são duplicados pelo alter-ego.
- O alter-ego sabe a localização do original, mas a recíproca não é verdadeira, a menos que ambos se encontrem. O alter-ego também conserva as memórias do original até o instante de sua criação, incluindo o espelho utilizado para ingressar no plano.
- O alter-ego é um extra-planar, por isso não pode ser ressuscitado ou revivido.
- O alter-ego tem visão no escuro com alcance de 18 m, mesmo que o original não tenha.
- Os alter-egos podem se identificar outros quando se encontram (como extra-planares).
- O alter-ego utiliza a mão inábil. Um viajante ambidestro produz um alter-ego ambidestro.
- O alter-ego não pode deixar o Plano de Espelhos, a menos que elimine o original.

Não existem muitas coisas no Plano de Espelhos, por isso a maioria dos alter-egos começa imediatamente a procurar seus originais na esperança de assassiná-los. Se um alter-ego conseguir fazê-lo, tentará escapar através de um espelho-portal e usurpar a vida do original. O original ainda pode ser resgatado e revivido dos mortos, mas então deverá cuidar das con-

fusões geradas por seu alter-ego em seu plano natal. Se for assassinado, um alter-ego se estilhaça, assim como todos os itens que carrega.

Um alter-ego simplesmente deixa de existir quando seu original atravessa outro espelho antes que ele tenha a chance de matá-lo. Normalmente, são necessárias 2d20 rodadas para que um alter-ego consiga encontrar seu eu original. Se o alter-ego morrer, o original estará eternamente seguro contra esse tipo de ataque naquele Plano de Espelhos. Entretanto, um conjunto diferente de espelhos gerará outro alter-ego.

O perigo em se encontrar o seu alter-ego sombrio (ou luminoso) aumenta quando um grupo viaja para o Plano de Espelhos e é atacado por um grupo de alter-egos. Quando a luta se inicia, muitas vezes é difícil para um viajante diferenciar entre combatentes reais e alter-egos. Os personagens que caçarem seus inimigos pelos Planos de Espelhos devem estar cientes de que, em algum lugar ao longo do corredor, há um alter-ego potencialmente aliado com a mesma aparência do inimigo.

SOBREVIVÊNCIA NO ESPELHO

Além de enfrentar a si mesmo num combate mortal, não existem perigos óbvios no Plano de Espelhos. Os viajantes podem respirar normalmente enquanto estiverem no plano. Os visitantes que desejam permanecer durante muito tempo devem trazer alimentos e água, pois não há fontes naturais de subsistência no Plano de Espelhos.

A visibilidade no Plano de Espelhos equivale aos corredores internos de qualquer castelo. Os diversos portais-espelhos fornecerão luz se os planos correlacionados estiverem iluminados.

MUNDO DOS ESPÍRITOS

O Mundo dos Espíritos é um local de contrastes. As cores são mais intensas, os sons mais distintos e cada um dos sentidos é capaz de captar seus arredores com mais nitidez. Alguns de

COMO ENTRAR NO PLANO DE ESPELHOS

As criaturas que tentam atravessar espelhos sem preparação só conseguem galos na testa. Uma magia é necessária para acessar o Plano de Espelhos.

Andar no Espelho

Transmutação

Nível: Clr 5, Fet/Mag 7

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada, e consulte o texto

Duração: Especial

Resistência à Magia: Sim

O conjurador e as criaturas tocadas podem atravessar qualquer espelho ou superfície reflexiva grande, ingressando no Plano de Espelhos. O espelho deve ser grande o bastante para permitir a travessia da criatura, como uma janela ou outra abertura. A magia permanece ativa até que o alvo ingresse em outro espelho, o original ou qualquer outro da mesma constelação.

No Plano de Espelhos, ele descobrirá outras janelas que representam espelhos semelhantes e relacionados. Com frequência, todos foram fabricados pelo mesmo artesão, mas os espelhos de proprietários que tenham uma força de vontade particularmente intensa ou criados em um determinado momento histórico também podem estar conectados.

No Plano de Espelhos, o conjurador enxerga através dos outros espelhos sem ser notado, permitindo que observe outras pessoas. Ele é capaz de estender os braços para fora do espelho e apanhar itens ao seu alcance ou mesmo agarrar uma criatura. Nesse caso, o alvo será arrastado para o interior do Plano de Espelhos e passa a ser afetado pela magia *andar no espelho*. Para qualquer alvo, a magia *andar no espelho* termina quando se atravessa um espelho pela segunda vez. Os outros andarilhos não são afetados.

Utilizar a magia *andar no espelho* não protege contra o perigo. Ao viajar para um Plano de Espelhos, o conjurador cria um alter-ego especular que tentará matá-lo e fugir pelo espelho para assumir sua vida.

Foco: Um espelho ou outra superfície reflexiva suficientemente grande para ser atravessado.

seus habitantes dizem que o Plano Material é um pálido reflexo da vivacidade do Mundo dos Espíritos. Esta é uma dimensão de extremos.

O Mundo dos Espíritos é parte de uma cosmologia radicalmente diferente da Grande Roda. Nesta cosmologia, existem espíritos para todas as coisas, da maior montanha à menor flor, assim como espíritos dos ancestrais e de objetos históricos. O Mundo dos Espíritos é o plano onde residem os espíritos de todas as coisas, vivas ou não.

O Mundo dos Espíritos é um Plano Transitório que substitui o Plano Astral da cosmologia de D&D. Ao contrário desse plano, o Mundo dos Espíritos é coexistente e de limites coincidentes com o Plano Material, ajustando-se ao seu terreno. Um vale no Mundo dos Espíritos corresponde a um vale no Plano Material, e onde houver uma cachoeira em um, haverá no outro. No caso do Mundo dos Espíritos, entretanto, a cachoeira é mais alta, sua água é mais pura, e seu som mais agradável que sua equivalente no Plano Material. A cachoeira do Mundo dos Espíritos provavelmente seria o lar de um elemental da água, que atua como seu espírito guardião.

As criaturas vivas e suas estruturas, de represas de castores a palácios, não têm necessariamente análogos diretos. Entretanto, onde existe uma cidadela no Plano Material, haverá uma cidadela similar (maior e mais fortificada) no Mundo dos Espíritos, ocupada pelos espíritos honrados dos ancestrais dos governantes no Plano Material.

CARACTERÍSTICAS DO MUNDO DOS ESPÍRITOS

O Plano de Espelhos possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Atemporal. No Mundo dos Espíritos, as criaturas não envelhecem e não sentem fome ou sede. Os dias e as noites passam como no Plano Material; entretanto as noites são completamente escuras e as estrelas brilham mais forte, ao passo que grandes nuvens deslizando por um céu do mais puro azul dominam o dia.
- **Tamanho:** Infinito. A menos que o Plano Material possua a característica de tamanho finito. Nesse caso o Mundo dos Espíritos também será.
- **Morfologia:** Alterável. Modificar as coisas no Mundo dos Espíritos não afeta diretamente o Plano Material, e as alterações no Plano Material não necessariamente se refletem de imediato no Mundo dos Espíritos.
- **Sem Características de Elementos ou Energia.** Entretanto, determinados lugares no plano apresentam essas características. A forja de um ferreiro no Plano Material, por exemplo, teria um equivalente no mundo dos espíritos com a característica de predomínio do fogo.
- **Tendência:** Neutro [suave]. Locais específicos apresentam outras tendências; por exemplo, o equivalente de um cemitério mal-assombrado no Mundo dos Espíritos pode ter a característica de tendência suavemente maligna.
- **Magia:** Ativada. Todas as magias divinas são estendidas e potencializadas no Mundo dos Espíritos. A magia arcana, que deriva do conhecimento e não do culto adequado, não é afetada.

CONEXÕES DO MUNDO DOS ESPÍRITOS

O Mundo dos Espíritos é coexistente com o Plano Material, e mover-se equivale a se deslocar no outro. Um viajante que

ingressar no Mundo dos Espíritos, caminhar cinco quilômetros para o norte e retornar ao Plano Material estará a cinco quilômetros ao norte do ponto de origem.

Os viajantes alcançam o Mundo dos Espíritos através do Plano Etéreo, que gera uma fronteira entre ele e o Plano Material. Um personagem no Plano Etéreo enxergará o Plano Material e o Mundo dos Espíritos: o primeiro claramente e o segundo como um tênue eco. Concentrando-se nesse eco, o viajante é capaz de se deslocar para a região mais distante do Plano Etéreo e ingressar no Mundo dos Espíritos.

Como o Mundo dos Espíritos substitui o Plano Astral, as magias que permitem o acesso a esse plano utilizam o Mundo dos Espíritos em seu lugar.

O Plano das Sombras não se conecta ao Mundo dos Espíritos, por isso as magias que utilizam esse plano não funcionam no Mundo dos Espíritos.

O Mundo dos Espíritos conduz a outros planos, particularmente os lares dos grandes poderes que supervisionam o funcionamento do universo conhecido. Um viajante no Mundo dos Espíritos encontra portais para os grandes palácios dessas divindades, assim como para infernos e paraísos. Um viajante procurando o Duque das Tempestades, por exemplo, encontraria um portal para seu palácio ocupando mais ou menos o mesmo lugar que uma cadeia de montanhas tempestuosas do Plano Material.

HABITANTES DO MUNDO DOS ESPÍRITOS

O Mundo dos Espíritos abriga diversas criaturas, incluindo fadas, elementais, mortos-vivos, extra-planares e dragões. As criaturas que possuem acesso à magia *viagem planar* visitam o Plano Material com este poder e os conjuradores podem utilizar suas magias de invocação para trazer outras criaturas do Mundo dos Espíritos. Algumas criaturas do Mundo dos Espíritos costumam encontrar portais naturais entre os dois planos.

ASPECTOS DO MUNDO DOS ESPÍRITOS

As áreas povoadas do Plano Material são bastante perigosas no Mundo dos Espíritos, pois esses lugares são habitados pelos espíritos dos ancestrais. Esses espíritos são grandes protetores de seus descendentes; um assassino que surge no Mundo dos Espíritos para se infiltrar no salão de um duque local será confrontado por um ou mais fantasmas dos predecessores do duque. Esse é o motivo que leva os governantes a residirem no mesmo palácio durante gerações: desfrutar da proteção de seus ancestrais.

PLANO ELEMENTAL DO FRIO

O Plano Elemental do Frio é uma dimensão envolvida em gelo. É um lugar de nevascas pesadas, profundos bancos de neve e glaciares flutuando sobre um mar congelado. É uma paisagem desolada e fria, pior que mesmo as maiores geleiras do Plano Material.

O Plano Elemental do Frio funciona melhor em uma cosmologia onde os Planos Interiores são separados. Em uma cosmologia de planos de limites coincidentes (ou seja, planos com fronteiras), o Plano Elemental do Frio situa-se na junção dos Planos Elementais do Ar e da Água.

CARACTERÍSTICAS DO PLANO ELEMENTAL DO FRIO

O Plano Elemental do Frio possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Normal. "Para baixo" é a direção do chão, o que pode ser perigoso para os viajantes, porque ele é formado por gelo coberto de neve.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito.
- **Morfologia:** Alterável.
- **Sem Características de Elementos.**
- **Magia:** Ativada. As magias e habilidades similares com o descritor [Frio] são maximizadas (como se fossem alteradas pelo talento Maximizar Magia, mas são conjuradas utilizando seu nível normal). Quando a magia *cone glacial* é conjurada no Plano Elemental do Frio, ela inflige o dano máximo possível: 6 pontos por nível do conjurador. Entretanto, muitos dos habitantes do plano são resistentes ou imunes ao dano por frio.
- Além disso, as magias que utilizam água (incluindo magias do Domínio da Água) são estendidas (como se fossem alteradas pelo talento Estender Magia, mas são conjuradas utilizando seu nível normal). As magias que já são maximizadas ou estendidas não são afetadas por estes benefícios.
- **Magia: Restrita.** As magias e habilidades similares com o descritor [Fogo] são restritas. Essas magias e habilidades similares ainda podem ser utilizadas, mas é necessário obter sucesso em um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia) para fazê-lo.

HABITANTES DO FRIO

O Plano Elemental do Frio é um paraíso para as criaturas imunes às suas temperaturas gélidas. O plano é habitado por suas próprias criaturas elementais, assim como seres glaciais do Plano Material. Em geral, essas criaturas são carnívoras.

Os paraelementais do gelo, porções conscientes do próprio plano, vagam em sua superfície, juntamente com os mephits do gelo e versões elementais do frio das criaturas do Plano Material (consulte o modelo elemental do frio no Capítulo 9).

As criaturas do Plano Material que são resistentes ou imunes ao frio também habitam esse plano. Isso inclui os gigantes do gelo, vermes do gelo, dragões brancos, lobos das estepes, crio-hidras e monstros árticos, como o remorhaz. Uma grande colônia de gigantes do gelo estabeleceu um entreposto comercial neste plano e negocia regularmente com os deuses e os mercenários.

Não existe um idioma próprio do frio. Os nativos falam Gigante, Dracônico ou Comum para tratar com estrangeiros.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

Movimentar-se através do Plano Elemental do Frio é uma experiência extenuante, devido ao terreno acidentado. A neve é considerada um terreno difícil de percorrer, reduzindo o deslocamento dos personagens à metade. Os bancos mais profundos reduzem o deslocamento a um quarto. É necessário um teste de Equilíbrio a cada rodada para evitar um tombo nas áreas congeladas (realize o teste uma vez por minuto se estiver usando a movimentação local). O gelo reduz o deslocamento de viagem a três quartos do normal.

O combate não sofre alterações no Plano do Frio.

ASPECTOS DO PLANO ELEMENTAL DO FRIO

O maior perigo do Plano Elemental do Frio é a temperatura. A temperatura média equivale a -18°C . Um viajante desprotegido deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude a cada 10 minutos, contra CD 15 + 1 a cada teste anterior, ou sofrerá 1d6 pontos de dano por contusão, que não podem ser recuperados até que o personagem abandone essa temperatura gélida. Os personagens que utilizarem roupas apropriadas para o inverno só precisam realizar os testes de resistência de Fortitude uma vez por hora.

O Plano Elemental do Frio também abriga climas extremos, especialmente neve, chuva, granizo e geada (veja Perigos do Clima no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*). Em qualquer dia, há uma chance de 50% de irromperem condições climáticas extremas.

A atmosfera do Plano Elemental do Frio é respirável, embora gélida. A água será abundante se os personagens puderem derreter o gelo e eles podem caçar as criaturas do Plano Material se desejarem. A preocupação mais importante para os viajantes é uma fonte de calor; há pouca coisa inflamável nesse local.

A visibilidade é normal, mas geralmente é obscurecida pelo mau tempo. Todo o plano é iluminado por uma luz fria e azulada que emana do firmamento durante o dia. Não há lua ou estrelas visíveis no céu noturno.

PLANO ELEMENTAL DA MADEIRA

Uma cosmologia alternativa poderia ter cinco planos elementais: Vento (Ar), Ondas (Água), Metal (Terra), Chama (Fogo) e Madeira. Este último é um plano onde a vida vegetal predomina, uma floresta eterna além do alcance da maioria das criaturas de carne.

O plano em si é uma enorme figueira sem raízes ou copa. Ao invés disso, ramos do tamanho de sequóias do Plano Material serpenteiam no espaço, e a vegetação restante se aninha entre esses galhos colossais. Alguns ramos da Grande Árvore se enchem de água e suportam mangues, enquanto outros abrigam campos arados de plantas domésticas. As florestas de pinheiros e carvalhos se aglomeram ao redor dos imensos galhos. Tapetes de flores silvestres crescem ao longo do tronco da Grande Árvore; em cavidades ocultas, proliferam diversos musgos e fungos. Não existe vida animal nativa maior que os insetos necessários para a polinização. Os animais e os seres conscientes não são bem-vindos.

A Grande Árvore se estende infinitamente e suas folhas cobrem tudo. Não há nada além dela que proporcione abrigo e alicerce para o restante do plano.

O Plano Elemental da Madeira funciona melhor em uma cosmologia onde os Planos Interiores são separados e desconectados. Se estiver usando uma cosmologia onde os Planos Interiores tenham fronteiras, o Plano Elemental da Madeira conecta-se a todos os demais Planos Elementais, assumindo as características desses planos nas regiões de

fronteira. Ele se conecta aos outros quatro Planos de Elementos da mesma forma que as Terras Exteriores se relaciona aos demais Planos Exteriores na Grande Roda.

CARACTERÍSTICAS DO PLANO ELEMENTAL DA MADEIRA

O Plano Elemental da Madeira possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Direcional Objetiva. "Para baixo" é em direção à região mais próxima da Grande Árvore. É possível caminhar ao longo da lateral inferior dos galhos e subir pelo grande tronco, como as formigas.
- **Tempo:** Normal.
- **Tamanho:** Infinito.
- **Morfologia:** Alterável.
- **Sem Características de Elementos ou Energia.** O Plano Elemental da Madeira representa um equilíbrio entre fogo (através da luz), ar (através das brisas), terra (através dos nutrientes) e água (através da chuva); todos se combinam para formar a Grande Árvore.
- **Magia:** Ativada. As magias e habilidades similares que utilizam ou criam água (incluindo as magias do Domínio das Plantas) são estendidas e maximizadas. A magia *construção* neste plano tem duração de 2 minutos por nível do conjurador, em vez de 1 minuto por nível, como no Plano Material. As magias que já são estendidas ou maximizadas não são afetadas por esta característica.

HABITANTES DA MADEIRA

A Grande Árvore do Plano Elemental da Madeira é uma comunidade viva e vibrante. Não existem elementais da madeira conhecidos, mas existem criaturas elementais da madeira análogas às diversas criaturas do Plano Material. Essas criaturas são os guardiões do Plano da Madeira.

O Plano Elemental da Madeira também abriga diversas plantas, incluindo entes, arbustos errantes, vinhas assassinas, tendrículos e diversos tipos de fungos (incluindo os fungos fantasmas). Os limos também habitam esse plano, especialmente as gosmas ocreas, que não afetam a madeira.

Toda a vida vegetal no plano compartilha um vínculo empático, portanto a destruição indiscriminada alertará os demais habitantes. Essa comunicação é limitada a emoções básicas e tem alcance de 60 m. Se as plantas precisarem se comunicar com seres de carne, utilizarão Comum ou Ente.

ASPECTOS DO PLANO ELEMENTAL DA MADEIRA

O Plano Elemental da Madeira não é diretamente hostil, embora seus habitantes normalmente sejam. Desde que os viajantes não destruam a vida vegetal nativa, as criaturas elementais da madeira os deixarão em paz. Entretanto, se cortarem árvores, colherem grãos ou frutos, ou atacarem a Grande Árvore, uma legião de guardiões se abaterá sobre os invasores. Apesar da abundância, os viajantes podem preferir trazer sua própria comida ou procurar sementes e castanhas caídas no chão.

Os personagens que permanecerem no Plano Elemental da Madeira devem se manter em movimento. Trepadeiras começam a crescer sobre um aventureiro que permanecer

mais de uma hora no mesmo lugar. Depois de quatro horas, o personagem está enredado, equivalente à magia *construção*.

Embora o plano seja composto essencialmente de vida vegetal, é uma paisagem exuberante e viva, que não queima com facilidade. As plantas particularmente vulneráveis ao fogo não terão essa fraqueza no Plano Elemental da Madeira.

A visibilidade, incluindo a visão no escuro e na penumbra, não é afetada pelo Plano Elemental da Madeira. Similar aos outros planos de elementos, a própria atmosfera apresenta uma luminescência própria. Entretanto, ela aumenta e diminui do brilho de um dia ensolarado à luminosidade de uma noite de lua cheia. As noites e os dias correspondem aos períodos adequados do Plano Material.

PLANO DA ENERGIA TEMPORAL

O Plano da Energia Temporal, como seria adequado para o tempo, está continuamente em movimento. É uma tempestade acinzentada, sem superfície ou fundo, que arremessa e derruba os viajantes que se aventuram em seu interior. Tudo o que ingressa no plano é atirado e triturado contra si mesmo, até que reste somente pó — as areias do tempo levadas pelo vento para erodir novos objetos.

O Plano da Energia Temporal, também chamado de Plano do Tempo, é uma vastidão semelhante ao Plano Elemental do Ar. Entretanto, o Plano da Energia Temporal está em movimento constante, agitando-se e revolvendo-se como um siroco.

A natureza tempestuosa do Plano da Energia Temporal constitui um problema físico, mas o maior perigo está na natureza do próprio tempo. Todos que estiverem na tempestade de areia serão carregados durante meses ou anos para o futuro, estando efetivamente exilados de seu plano natal. Diversas civilizações do Plano Material consideram esse plano uma prisão conveniente para malfetores impopulares. Mas algumas culturas sobreviveram tempo o suficiente para se arrepender quando seus exilados retornaram séculos depois de sua partida, envelhecidos em alguns dias.

CARACTERÍSTICAS TEMPORAIS

O Plano da Energia Temporal possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Direcional Subjetiva. Os viajantes escolhem a direção da atração gravitacional assim como no Plano Elemental do Ar, embora isso não seja muito útil quando se está preso em uma tempestade de areia.
- **Tempo:** Errático e Atemporal. O Plano da Energia Temporal é atemporal em relação a coisas mundanas como fome, sede e sono. Entretanto, ele possui a característica de tempo errático quando comparado ao Plano Material. Quando os personagens deixarem o Plano do Tempo, verifique quanto tempo se passou no Plano Material durante sua incursão, utilizando a tabela abaixo:

1d%	Tempo no Plano Material	Tempo no Plano Energia Temporal
01–10	1 dia	1 rodada
11–40	1 dia	1 hora
41–60	1 dia	1 dia
61–90	1 hora	1 dia
91–100	1 rodada	1 dia

Mesmo algumas horas no Plano da Energia Temporal podem se transformar em semanas no Plano Material, e os visitantes que permanecerem muito tempo (ou prisioneiros) acabarão exilados da linha temporal de seu plano natal, para jamais retornar.

- **Tamanho:** Infinito.
- **Morfologia:** Alterável.
- **Sem Características de Elementos ou Energia.** O Plano da Energia Temporal não tem predomínio positivo ou negativo. Entretanto, partes de sua tempestade eterna possuem a característica de pequeno predomínio positivo ou negativo.
- **Magia:** Ativada. As magias e habilidades similares com efeitos baseados no tempo, incluindo magias como *velocidade* e *parar o tempo*, são estendidas (como se fossem alteradas pelo talento *Estender Magia*). As magias e habilidades similares que já sejam estendidas não são afetadas por esta característica. A magia *parar o tempo* é particularmente útil no Plano da Energia Temporal, pois cria uma bolha em torno do conjurador que o protege contra os efeitos dos ventos carregados de areia. Essa bolha é capaz de deslizar pelo plano.
- **Magia:** Limitada. As magias que afetem o vento e o clima não são capazes de afetar os ventos do Plano da Energia Temporal. Esses ventos não se originam de causas naturais, mas do avanço irrefreável da entropia pelo cosmos.

HABITANTES TEMPORAIS

Os Planos de Energias não têm as tradicionais formas elementais dos demais Planos Interiores ou, se as possuem, elas são tão diferentes das formas de vida do Plano Material que não interagem com os viajantes.

Mesmo para os padrões de um Plano de Energia, o Plano do Tempo é particularmente desprovido de coisas vivas, sejam visitantes ou nativos. A maior parte das criaturas locais estão aprisionadas por algum acidente mágico ou uma tentativa frustrada de capturar a própria energia do tempo para uso individual.

É possível encontrar constructos metálicos, semelhantes a golens e inevitáveis, no Plano da Energia Temporal. Muitos são criaturas antigas, com seu revestimento Exterior polido pela areia. Essas criaturas, originalmente enviadas por conjuradores de eras passadas, estão aprisionadas no plano desde então. Muitos constructos procuram destruir "por misericórdia" os intrusos, para salvá-los da loucura eterna da tempestade temporal.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

Considera-se que todas as criaturas no Plano da Energia Temporal estejam voando, mesmo que elas normalmente não tenham essa capacidade. Os seres de grande estatura ou resistência costumam ser capazes de lutar contra o fluxo de partículas temporais, mas a maioria é arrastada como algas em uma inundação.

Mesmo o vôo mágico, concedido por magia ou habilidades similares, precisa vencer o poderio dos ventos temporais. As criaturas Pequenas ou menores devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) a cada turno ou serão arremessadas a 2d6x3 m, sofrendo 2d6 pontos de dano por contusão. As criaturas Médias devem realizar o teste a cada rodada ou serão arremessadas 1d6x3 m. As criaturas Grandes

e Enormes realizam o teste a cada rodada ou são arremessadas 1d6x1,5 m. As criaturas Imensas e Colossais não são afetadas pelo vento, embora a poeira soprada ainda lhes atrapalhe.

Combate Temporal: O combate à distância é efetivamente impossível no Plano do Tempo — o vento captura os projéteis e os desvia do curso, para jamais serem vistos. Nos demais aspectos, o combate é idêntico ao Plano Elemental do Ar.

ASPECTOS DO PLANO DA ENERGIA TEMPORAL

O maior perigo imediato para o Plano da Energia Temporal é o vento eterno que sopra em seu interior, trazendo consigo a poeira do que outrora foram mundos, estruturas e outros viajantes, destruídos pela energia do tempo.

Existe uma espécie de atmosfera no Plano da Energia Temporal: porções de matéria trituradas e tão finas que se tornam leves como o ar. A poeira é capaz de sufocar os personagens desprotegidos (consulte tempestades de areia no *Livro do Mestre*). Os personagens apanhados desprevenidos são capazes de prender o fôlego durante uma quantidade de rodadas equivalente a 2x seu valor de Constituição; se amarrarem um lenço ou protegerem de outra forma o nariz e a boca, conseguirá respirar uma quantidade de rodadas equivalente a 10 x seu valor de Constituição. As criaturas que não respiram (mortos-vivos e constructos) são imunes ao efeito.

As tempestades do Plano da Energia Temporal são mais perigosas que as maiores tempestades de areia do Plano Material, uma vez que a poeira é corrosiva, desintegrando a própria carne com cargas de energia temporal. A poeira inflige 1d6 pontos de dano por contusão a cada rodada em que um personagem continuar no plano.

A poeira obscurece a visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. Os objetos a 3 m de distância são apenas vultos (nove décimos de camuflagem), e nada é visível além dessa distância. O barulho do vento impõe -8 de penalidade aos testes de Ouvir.

Redemoinhos Temporais

No interior da tempestade, existem redemoinhos, aglomerados rodopiantes de poeira. As criaturas apanhadas nestes turbilhões sofrem 1d12 pontos de dano (normal, não por contusão) durante 1d10 rodadas, antes de serem arremessados de volta à tempestade. Há 60% de chance de existir um portal para um plano aleatório na base do redemoinho.

Lutando Contra o Vento

Os sábios discutem se uma criatura voadora forte e resistente o bastante poderia mergulhar no fluxo temporal e voltar no tempo, deslocando-se contra o vento, eventualmente alcançando algum tipo de fonte. A técnica não é comprovada; todos que alegam ter viajado contra o vento perceberam o tempo transcorrer no Plano Material conforme sua perspectiva.

Laços Temporais

Os pedaços de outros planos ocasionalmente oscilam e serpenteiam através da tempestade, impermeáveis aos efeitos do tempo. São os laços temporais, partes de diversos planos que se separaram de seus domínios originais. Os laços temporais possuem o mesmo aspecto que tinham em seus planos originais, com a exceção de que seus habitantes executam as mesmas ações várias vezes, repetindo-se infinitamente. Um laço

temporal raramente é maior que algumas centenas de metros quadrados.

No Plano da Energia Temporal, os laços temporais podem ser um refúgio para os seres agredidos pela tempestade — e uma possível saída do Plano. Caso um recém-chegado a um laço temporal consiga interromper a sequência de eventos significativamente, ou completar uma tarefa que seus habitantes jamais terminariam, o laço temporal retorna a seu plano original. Isso pode ser uma bênção ou uma maldição para seus habitantes originais, que têm habitado um plano com a característica de tempo errático durante anos, senão séculos.

Cidadela da Eternidade

Uma lenda conhecida afirma que todos os ventos do Plano do Tempo orbitam um único lugar: a Cidadela da Eternidade. A natureza da cidadela é desconhecida. Talvez contenha o verdadeiro segredo da imortalidade, a fonte da juventude suprema ou o criador original do cosmos.

Outras histórias indicam que a Cidadela da Eternidade na verdade seria a encarnação física do final dos tempos — ou do início. Ingressar na cidadela representa sair dos limites do tempo. É difícil imaginar o que pode existir além do tempo. Talvez esse caminho conduza à total dissolução ou, como sugerem alguns pesquisadores, a Cidadela da Eternidade seja o portal para uma manifestação de loucura chamada Reino Distante.

A área de algumas centenas de metros ao redor da cidadela está contida em uma enorme incongruência temporal. Para cada minuto passado ali, um ano transcorre no Plano Material.

PLANO DE FAERIE

O Plano Exterior de Faerie é uma terra de luzes suaves e desejos cruéis, o lar de poderosas entidades semelhantes aos elfos que não se importam com os mortais, exceto como brinquedos e presas. É um reino de pessoas pequenas com desejos enormes. É um lugar de música e morte.

Faerie é uma peculiaridade na maioria das cosmologias: um Plano Exterior coexistente. Funciona como um Plano Exterior, mas conecta-se de perto ao Plano Material, e cada lugar desse plano tem sua duplicata em Faerie. Faerie sobrepõe-se ao Plano Material, de forma que os viajantes não precisam do Plano Astral para cruzar a fronteira entre os dois. Ingressar em Faerie a partir de antigas ruínas no Plano Material, por exemplo, colocaria um viajante na porta de um castelo de um de seus senhores.

O Plano de Faerie é um reino de crepúsculo eterno, com lanternas suaves balançando nas brisas gentis e enormes vagalumes zumbindo pelos bosques e campos. O céu é iluminado pelos tons pastéis do ocaso ou talvez da alvorada. Mas, na verdade o sol jamais nasce ou se põe; ele permanece estacionário, fusco e baixo no horizonte. Longe das áreas povoadas da corte Seelie, a terra é um emaranhado de arbustos espinhosos e pântanos lodosos — o território perfeito para os Unseelie caçarem suas presas.

CARACTERÍSTICAS DE FAERIE

O Plano de Faerie possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Leve.
- **Tamanho:** Infinito. Na pior das hipóteses, o Plano de Faerie é tão grande quanto o Plano Material.
- **Morfologia:** Alterável.
- **Sem Características de Elementos ou Energia.** Algumas áreas do plano possuem a característica de pequeno predomínio positivo ou negativo, mas não Faerie como um todo.
- **Tendência:** Neutro [suave].
- **Magia:** Ativada. O Plano de Faerie é extremamente mágico e todas as magias arcanas conjuradas no local são maximizadas, potencializadas e estendidas (como se fossem alteradas pelos talentos apropriados). O povo belo não se importa muito com a devoção a qualquer crença, por isso a magia divina não é afetada.
- **Tempo:** Fluido. Para cada dia passado no Plano de Faerie, uma semana transcorre no Plano Material. Mas, ao contrário da maioria dos planos com a característica de tempo fluido, o tempo perdido no Plano de Faerie acarreta consequências ao viajante. Os visitantes que gastam algum tempo no Plano de Faerie e em seguida retornam a um plano com a característica de tempo normal instantaneamente sofrem essas consequências. Os afetados se sentirão famintos, como se não comessem há semanas pelo padrão do Plano Material. Um visitante que demorar muito tempo no Plano de Faerie poderá morrer se, ao retornar ao Plano Material, o tempo transcorrido superar sua expectativa normal de vida (as idades máximas para cada raça são estabelecidas na Tabela 6–5 do *Livro do Jogador*). Os nativos de Faerie não são afetados por este fenômeno, e somente os mais perspicazes o mencionam para os visitantes do Plano Material.

CONEXÕES DE FAERIE

O Plano de Faerie é coexistente com o Plano Material e pode ser alcançado sem a necessidade de atravessar o Plano Astral. É um plano separado dos Planos Transitórios, Interiores e Exteriores. Ele obedece à topografia do Plano Material; caso dois portais estejam a dois quilômetros de distância no Plano Material, também estarão dois quilômetros afastados no Plano de Faerie.

Os portais para o Plano de Faerie só aparecem em determinadas ocasiões, como durante a lua nova, em equinócios ou uma vez a cada noventa dias. Esses portais geralmente existem em dólmens ou lagos do Plano Material.

Como o Plano de Faerie não é conectado ao Plano Astral, ao Plano Etéreo ou ao Plano das Sombras, as magias que utilizam esses planos não funcionam.

HABITANTES DE FAERIE

O Plano de Faerie é o lar de criaturas poderosas, semelhantes aos elfos, chamadas *sidhe* (pronuncia-se xi). Os *sidhe* dividem-se em uma Corte Seelie e uma Corte Unseelie. Os Seelie são considerados bons e os Unseelie, maus, mas ambos não se preocupam com as vontades, desejos e necessidades das criaturas do Plano Material.

Para criar uma criatura Seelie, aplique o modelo meio-celestial a um personagem elfo. Para uma criatura Unseelie, aplique o modelo meio-abissal a um elfo.

Outras criaturas meio-celestiais e meio-abissais podem ser encontradas em Faerie. Muitos deles são versões Seelie e Unseelie de fadas, como sátiros, sprites e grigs. Os membros

mais poderosos da Corte Unseelie cavalgam pesadelos voadores em suas Caçadas Selvagens e são acompanhados por cães yeth. Essas caçadas são comuns no Plano de Faerie e muitas vezes se perpetuam no Plano Material, quando as estrelas se alinham e as fronteiras entre os mundos tornam-se mais frágeis.

Com frequência, os membros da Corte Seelie são Caóticos e Bons; sabe-se que eles atraem ou sequestram personagens do Plano Material até seu reino para grandes festas e flertes. Os membros da Corte Unseelie também se interessam em arrastar os seres do Plano Material para suas festas, essencialmente como pratos principais em vez de convidados. Nenhum dos grupos se importa com o tempo que seus convidados perdem enquanto estiverem fora do Plano Material.

REINO DISTANTE

Também chamado de Reino Exterior, o Reino Distante é um plano — ou talvez um local além dos planos — terrivelmente afastado da geometria planar padrão. As entidades que habitam o Reino Distante são rudimentares, diferentes e incoerentes demais para que uma mente normal as compreenda sem sofrer danos irreversíveis. Quando as luminas desgarradas do Reino Distante vazam para outros planos, a matéria se anima sob a influência de estímulos inexplicáveis antes de arder em cinzas.

No Reino Distante, criaturas titânicas percorrem o nada, preocupadas com a loucura. Coisas inomináveis sussurram verdades aterradoras aos seres que se atrevem a ouvir. Para os mortais, o conhecimento do Reino Distante é um triunfo da mente sobre os limites grosseiros da matéria, do espaço e, eventualmente, da sanidade.

O Reino Distante se divide em uma quantidade desconhecida de camadas. Cada uma é ligeiramente separada de suas vizinhas; cruzar a fronteira exige somente um pensamento. É possível contemplar dezenas de camadas a partir de uma delas, todas sobrepostas, mas ainda assim distintas.

CARACTERÍSTICAS MAIS SEVERAS EM FAERIE

O Plano de Faerie é baseado em contos folclóricos tradicionais de lordes imortais e caçadas selvagens. Nesses contos, os mortais que interagem com os senhores de Faerie geralmente morrem no final, muitas vezes retornando a sua terra natal apenas para sucumbir à velhice. O Plano de Faerie apresentado aqui não é tão cruel, mas se o Mestre deseja uma representação mais precisa e letal, faça as seguintes modificações às características do plano:

- **Tempo:** Fluido. Para cada hora passada no Plano de Faerie, duas semanas transcorrem no Plano Material.
- **Enredamento.** O Plano de Faerie tem uma característica de enredamento semelhante ao Elísio e Hades. Ao final de cada dia passado no Plano de Faerie, qualquer criatura que não seja nativa deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + o número de dias consecutivos no plano). Um fracasso indica que o visitante caiu completamente sob o controle do plano, incapaz e sem vontade de deixá-lo por vontade própria. As memórias de sua vida pregressa desaparecem, e são necessárias as magias *desejo* ou *milagre* para restaurar o personagem ao normal. Mas os viajantes que não

CARACTERÍSTICAS DO REINO DISTANTE

O Reino Distante possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Inexistente. As entidades do Reino Distante flutuam em um vácuo sombrio. O único tipo de movimento é a passagem entre camadas, que exige um pensamento.
- **Tempo:** Fluido. Um minuto no Reino Distante equivale a nada no Plano Material. O Reino Distante está fora do fluxo temporal, existindo simultaneamente antes e depois de seu início e fim, se é que palavras como "antes" e "depois" têm qualquer significado no local.
- **Tamanho:** Infinito. O Reino Distante contém infinitas camadas, embora as camadas em si não sejam infinitas.
- **Morfologia:** Mutável. As camadas evaporam, dividem-se, multiplicam-se e respiram continuamente ao comando das entidades alienígenas que vagam em seu interior.
- **Características de Elementos e Energias Esporádicas.** As condições do Reino Distante estão sempre em estado de fluxo; é inteiramente possível que uma determinada camada se incendeie subitamente ao adquirir a característica de domínio do fogo. Quase sempre, as mudanças nas características de elementos e energias de uma camada são percebidas à distância, atravessando as camadas inferiores como uma tempestade se deslocaria na superfície de um mundo normal. Os nativos são sujeitos às condições eternamente mutáveis, mas sabem que devem fugir ou abrigar-se quando percebem a aproximação de uma tempestade.
- **Sem Características de Tendência.** O Reino Distante não tem qualquer relação com moral ou ética.
- **Magia:** Confusa. Os conjuradores devem realizar um teste de conjurador (CD 15 + o nível da magia). Um fracasso indica um dos resultados da Tabela 1-1: Efeitos de Magia Confusa.
- **Enlouquecedor.** Deslocar-se através do Reino Distante equivale a ver, ouvir e pensar de uma forma que os cérebros mortais não compreendem. Olhos podem brotar da palma

tenham aceitado comida, bebida ou outros presentes dos nativos de Faerie durante sua estadia não precisam realizar o teste.

FAERIE MAIS ACESSÍVEL

Numa cosmologia criada pelo Mestre, Faerie seria um lugar fácil de alcançar.

Talvez os portais para o Plano de Faerie funcionem a partir do Plano Etéreo, mesmo fora da época correta no Plano Material. Ali, esses portais surgem como cortinas acobreadas tremeluzentes. Nesse caso, Faerie teria seu próprio Plano Etéreo e as magias que utilizam esse plano funcionariam em seu interior.

Talvez os viajantes alcancem o Plano de Faerie através do Plano das Sombras, da mesma forma que usariam as sombras para alcançar qualquer outro plano. Nesse caso, criaturas Unseelie também vagariam pelo Plano das Sombras.

O Plano de Faerie também teria portais conduzindo aos Planos Exteriores. Esses portais levariam a áreas naturais ou com grande presença élfica, como as Terras Selvagens, Arvandor, ou a camada de Lolth no Abismo.

das mãos dos viajantes, ou eles podem relembrar uma centena de infâncias onde seus pais eram inumanos do Reino Distante, disfarçados, ou começaram a falar ao contrário. Ingressar no Reino Distante exige que os seres que não são nativos obtenham sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20) para afugentar a insanidade (como a magia *insanidade*). Os visitantes devem realizar esse teste ao ingressar no Reino Distante e a cada hora subsequente.

CONEXÕES DE REINO DISTANTE

Não existem portais conhecidos para o Reino Distante, ou pelo menos nenhum que ainda seja viável. Os antigos elfos já perfuraram o limite das eras com um vasto portal para o Reino Distante, mas sua civilização implodiu em terror sangrento, e a localização do portal foi esquecida.

Outros métodos para se alcançar o Reino Distante incluem viajar ao início ou ao fim dos tempos, ou descobrir o verdadeiro Coração do Sonho além do Portal do Sonho. Para a sorte do Plano Material, as entidades do Reino Distante têm exatamente a mesma dificuldade em encontrar uma saída de seu plano natal, embora existam magias raras que permitem invocá-las.

HABITANTES DO REINO DISTANTE

As entidades do Reino Distante desafiam qualquer classificação sistemática. Certamente, incontáveis tipos rastejam pelas camadas infinitas. Alguns se assemelham a animais, outros são vagamente insectóides, muitos são conscientes, e alguns tão poderosos quanto divindades (embora seja difícil determinar se todas as entidades com o poder de deuses no Reino Distante são conscientes). Quando são confrontados por criaturas do Plano Material, ou mesmo criaturas que normalmente são associadas aos Planos Interiores e Exteriores, uma entidade do Reino Distante normalmente assume a forma de uma criatura familiar ao observador.

Criaturas Pseudonaturais

Os nativos mais simples do Reino Distante são as pseudocriaturas que vagam por suas camadas em tarefas inconcebíveis. Elas habitam além das eras que existem entre as estrelas, além dos planos conhecidos, aninhados em domínios longínquos de insanidade. Quando são invocados ao Plano Material, assumem a forma e imitam as habilidades de criaturas familiares, embora seu aspecto seja mais horripilante que suas contrapartes terrenas. Como alternativa, podem surgir com formas mais consistentes com suas origens: uma massa de tentáculos retorcidos é sempre um favorito, embora outras formas terríveis sejam possíveis.

Criando uma Criatura Pseudonatural

"Pseudonatural" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (denominada a partir de agora "criatura base"). O tipo da criatura muda para "extra-planar". Ela conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das seguintes.

Ataques Especiais: Uma criatura pseudonatural conserva todos os ataques especiais da criatura-base e ainda adquire o seguinte:

Ataque Certo (Sob): Uma vez por dia, a criatura é capaz de realizar um ataque normal com +20 de bônus de intuição em uma única jogada. Nesse ataque, a criatura não é afetada pela chance de falha para atingir um alvo com camuflagem.

Qualidades Especiais: Uma criatura pseudonatural conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e adquire as seguintes habilidades:

- Resistência a eletricidade e ácido (consulte a tabela abaixo).
- Redução de Dano (consulte a tabela abaixo).
- Resistência à Magia equivalente ao dobro de DV da criatura (máximo 25).

Dados de Vida	Resistência a Eletricidade e Ácido	Redução de Dano
1-3	5	—
4-7	10	5/+1
8-11	15	5/+2
12+	20	10/+3

Se a criatura-base já possui uma ou mais dessas qualidades especiais, utilize o valor mais elevado.

Alterar Forma (Sob): Uma criatura pseudonatural pode adotar livremente a forma de uma massa grotesca de tentáculos ou outra forma apropriadamente medonha determinada pelo Mestre. Porém, todas as suas habilidades permanecem inalteradas, apesar do aspecto alienígena. Mudar de forma é uma ação padrão. As demais criaturas sofrem -1 de penalidade de moral nas jogadas de ataque contra uma criatura pseudonatural nesta forma.

Testes de Resistência: Idênticos à da criatura-base.

Habilidades: Mesmas da criatura-base, mas o valor de Inteligência mínimo equivale a 3.

Perícias: Mesmas da criatura-base.

Talentos: Mesmos da criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre/qualquer e subterrâneo.

Organização: Idêntica à criatura base.

Nível de Desafio: Até 3 DV, mesmo da criatura base. De 3 DV a 7 DV, mesmo da criatura base +1. Acima de 8 DV, mesmo da criatura base +2.

Tesouro: Mesmo ao da criatura base.

Tendência: Mesma à da criatura base.

Progressão: Mesma à da criatura base.

MOVIMENTAÇÃO E COMBATE

Mover-se no Reino Distante equivale a nadar. Não há gravidade, mas o ar é espesso e são necessárias braçadas fortes para percorrê-lo. Deslocar-se entre as camadas envolve simplesmente uma questão de pensamento ou desejo. Os visitantes existem em apenas uma camada, mas as maiores entidades do Reino Distante quase sempre existem em diversas camadas simultaneamente.

Combate: Além das características esporádicas de elementos e energias e da natureza enlouquecedora do plano, o combate no Reino Distante ocorre normalmente. Contra as entidades que governam esse plano, também costuma ser desagradavelmente breve.

ASPECTOS DO REINO DISTANTE

O Reino Distante é composto de camadas infinitas, mas ao contrário de muitos Planos Exteriores, essas camadas são finas. Cada uma tem entre dois centímetros e 1,5 km de espessura, embora em média cada camada seja separada da próxima por cerca de 3 m. Os viajantes são capazes de enxergar diversas camadas simultaneamente, como se segurassem uma



pilha de pergaminhos translúcidos contra a luz. Geralmente, vinte camadas são visíveis de cada lado, embora quanto mais distante, mas indistinta ela se torne.

Os aspectos e as criaturas do Reino Distante são multidimensionais e podem existir em mais de uma camada ao mesmo tempo. Se as camadas são pilhas de pergaminhos, as criaturas multidimensionais são como pontos assinalados em cada folha. Individualmente, esses pontos parecem insignificantes, mas vistos através da pilha inteira, aglutinam-se em um objeto tridimensional. Essa é a existência de tudo, desde a vegetação tentaculada que se retorce pelo Reino até as entidades gigantescas à deriva, cuja existência é ampla demais para sequer perceber os visitantes que só ocupam uma camada simultaneamente.

Os visitantes que não fiquem insanos ao entrar no plano percebem as camadas translúcidas desaparecendo à distância, em ambos os lados, atravessadas por rios flutuantes de líquido esbranquiçado que correm paralelamente à borda de uma camada durante alguns metros antes de mergulhar na próxima. Chuvas de globos azuis caem de alturas inescrutáveis. Esses globos explodem ao tocar outros objetos, liberando car-

rapatos do tamanho de cavalos que fogem à procura de sangue. Vermes gelatinosos se contorcem de camada em camada, percorrendo a vegetação tentaculada e incrustada de musgos alaranjados, suspensa sobre um mar amebóide.

Vastas formas multidimensionais perambulam no limite da visão entre as camadas, vagamente similares às criaturas dos abismos mais profundos dos mares do Plano Material. Contudo, cada uma dessas formas enevoadas é do tamanho de uma cidade — e essas são as menores!

Zazox

Além do limite da realidade existe uma relíquia do Plano Material: uma fortaleza de pedra ancorada seguramente ao tronco de uma árvore ressequida com 1,5 km de diâmetro. Este era um posto de observação, criado por magos ávidos demais em descobrir conhecimentos ocultos para temer por sua sanidade individual. E eles ainda não temem a loucura, pois o pensamento racional já se extinguiu entre os sobreviventes.

Entre os destroços de um laboratório, quartéis, uma cozinha, uma pequena biblioteca e celas para espécimes, ainda vagam alguns magos poderosos e seus serviçais. Daruth Floresta do Inverno, um mago élfico, é o líder da expedição, mas atualmente seu cérebro está cheio de aranhas. Literalmente.

Ainda assim, ele pretende levar Zazox inteira de volta ao Plano Material. De vez em quando, ele consegue abrir um portal pequeno demais, deixando que a essência do Reino Distante vaze para algum plano aleatório, perturbando os sonhos dos residentes. Caso Daruth consiga auxílio dos habitantes do outro lado de seus portais ou seja capaz de transferir Zazox sozinho, um portal entre o Plano Material e o Reino Distante estaria aberto. A expectativa do maremoto de insanidade que se seguiria é o deleite que inspira a loucura de Daruth.

COSMOLOGIA DAS MIRIADES DE PLANOS

Enquanto a cosmologia de D&D define rigidamente o lugar do Plano Material e sua relação com os Planos Transitórios, Interiores e Exteriores, a cosmologia das Miríades de Planos tem uma disposição bem mais flexível. Nessa cosmologia, cada plano é um Plano Material. Em qualquer desses planos, os locais mais "próximos" são coexistentes, da mesma forma que o Plano Material é coexistente com o Plano Etéreo. Na cosmologia das Miríades de Planos, os planos coexistem em sequência.

Pode-se imaginar cada plano como uma bolha de sabão em uma nuvem de bolhas similares. Qualquer bolha toca simultaneamente pelo menos uma bolha, mas geralmente alcança cerca de cinco. Usando este modelo, um determinado plano tocaria (coexistiria com) cinco outros planos. Se um viajante abandonar seu plano natal para um dos planos coexistentes, ele descobrirá que o novo plano possui outros planos coexis-

tentes. Alguns também se conectam ao plano aonde a jornada começou, mas outras conexões levam a outros lugares.

As bolhas lentamente giram e se deslocam através da nuvem, por isso ao longo de centenas de anos, planos coexistentes se separam e outros tomam seus lugares. Talvez o movimento dos planos seja aleatório, ou talvez siga uma complexa órbita planar.

Na cosmologia das Miríades de Planos, cada plano é finito. Planos habitados crescem aos poucos, e planos abandonados evaporam lentamente até desaparecer. Às vezes dois planos fundem-se em um plano maior, misturando e combinando as características de ambos. Planos com características extremamente opostas dificilmente se fundiriam desta forma.

Nativos de determinado plano conhecem os planos coexistentes, assim como as criaturas na cosmologia de D&D conhecem o Plano Etéreo. Mas enquanto o viajante da cosmologia de D&D descobre que o Plano Etéreo é um domínio fantasmagórico, um viajante na cosmologia das Miríades de Planos descobre que uma vez que a barreira é rompida, o plano vizinho parece tão real quanto o plano natal. Aranhas interplanares, salteadores etéreos, e uma grande quantidade de monstros semelhantes existem por todas as Miríades de Planos. Ao invés de se recolherem ao Plano Etéreo, essas criaturas fogem para um dos diversos planos coexistentes de onde podem ter se originado.

As divindades possuem seu lugar na cosmologia das Miríades de Planos. Mas uma deidade vive em seu próprio plano, coexistente com o plano onde vivem seus adoradores, ao invés de ser relegada a um dos Planos Exteriores. Graças ao lento movimento dos planos, certas divindades podem se afastar cada vez mais do plano de seus seguidores, até desaparecerem completamente da memória ao longo dos milênios. E as divindades na terão necessariamente planos exclusivos: um panteão pode compartilhar um plano maior, ou deidades inimigas podem estar envolvidas em um conflito constante num plano devassado pela guerra.

Da mesma forma, não há um único Plano Elemental do Fogo, mas sim diversos planos do fogo ligeiramente diferentes. Os demais elementos principais também terão múltiplos planos, assim como elementos diferentes dos clássicos, como madeira, ferro, sangue e outros. Se dois ou mais Planos Elementais do mesmo tipo forem coexistentes, às vezes se fundem. Se dois ou mais Planos Elementais de tipos antagônicos alguma vez se tornarem coexistentes, podem dar origem a um novo plano ao longo de suas fronteiras.

Em planos coexistentes por milênios, não seria incomum que diversos aspectos de paisagem ou cultura se desenvolvessem em paralelo. Um poderoso herói lendário pode ser o mesmo através de diversos planos coexistentes, embora os detalhes de sua história possam variar de plano em plano. Também é possível que um herói em um plano coexistente seja uma figura execrada no seguinte.

CARACTERÍSTICAS DAS MIRÍADES DE PLANOS

Muitos dos planos das miríades teriam aspectos em comum com o Plano Material da cosmologia de D&D. Entretanto, todos os planos possuem tamanho finito, embora alguns possam ser imensuravelmente grandes. Ou então, alguns planos se aparecem mais com Planos Interiores ou camadas de um Plano Exterior, com características aberrantes de gravidade,

tempo, forma, morfologia, restrições mágicas, características de elementos ou energias, ou de tendência.

CONEXÕES DAS MIRÍADES DE PLANOS

Os portais podem ligar pontos no mesmo plano, mas portais entre planos que já não sejam coexistentes são raros, senão totalmente inexistentes. Deslocar-se entre planos requer o uso das versões da cosmologia das Miríades de Planos para as magias *passeio etéreo* ou *forma etérea*. Magias como *projeção astral* não existem, pois não há um Plano Astral nessa cosmologia, embora possa haver um imenso plano coexistente com diversos outros de forma semelhante a ele. Magias de transporte planar instantâneo, como *viagem planar*, também não existem ou possuem limitações severas.

ASPECTOS DAS MIRÍADES DE PLANOS

Como a cosmologia das Miríades de Planos na verdade é apenas um paradigma diferente para um universo multiplanar, locais planares, culturas, e mesmo indivíduos específicos são tão prováveis nessa cosmologia quanto na de D&D. A única diferença é como esses aspectos interagem entre si.

Planos Mágicos: Embora não seja obrigatório nesta cosmologia, é possível que certos planos sejam fontes de magia. Quando os planos mágicos estão próximos (não necessariamente coexistentes, mas não mais que há alguns planos de distância), os planos ao seu redor são carregados de magia, permitindo que conjurações e criaturas mágicas existam com seu poder pleno. Mas se um plano mágico afasta-se demais, a magia nesses planos pode se enfraquecer lentamente. Criaturas que dependem de magia para existir (bestas mágicas, constructos e mortos-vivos) também podem se enfraquecer e, eventualmente, desaparecer.

Ampliando essa idéia, talvez cada escola de magia possua um plano mágico. À medida que esses planos afastam-se demais de um determinado plano, outros podem se aproximar. Na aproximação máxima, um plano mágico concede aos conjuradores o poder de lançar magias de até 9º nível. Entretanto, à medida que um plano se afasta em demasia, é possível que apenas as magias de 8º, 7º, ou até mesmo 1º nível continuem disponíveis. A progressão em que os planos mágicos de escolas específicas se afastam como um grupo, a quantidade máxima de DV de criaturas mágicas também diminui lentamente.

Poderiam existir planos que já tiveram magia abundante, mas ao longo de eras todos os planos mágicos se afastaram, e agora dragões e magias são apenas lendas. Esses locais seriam muito interessantes para se viver se os planos mágicos há tanto perdidos voltassem a se aproximar.

E quanto aos próprios planos mágicos? Como eles seriam? Poderiam ser semelhantes aos Planos Exteriores da cosmologia de D&D. Ou poderiam se parecer com os planos de energia, orbes de puro poder irradiando sua escola ou tipo particular de magia.

COSMOLOGIA DOS SÓSIAS

A cosmologia dos Sósias é constituída de dois Planos Materiais, cada um deles considerando-se o "verdadeiro" centro do universo e ao outro apenas como um Plano Material alternativo (se for conhecido). Os dois Planos Materiais são separados por um Plano das Sombras, de forma que o núcleo da cosmologia Sósia assemelha-se a um biscoito recheado: duas fatias de realidade com uma cada de Sombras entre elas.

Os dois Planos Materiais têm aspecto praticamente idêntico. Características físicas de um são reproduzidas exatamente no outro, e as nações, os monstros e os personagens de um plano possuem versões alternativas no outro.

A grande diferença entre os dois Planos Materiais é que um tende ao bem e o outro ao mal. Os Planos Materiais não possuem as características de tendência boa ou maligna, mas tudo o que é bom em um plano é mau no outro. Um mago gentil em um dos planos é um necromante diabólico no outro, enquanto o gêmeo-sócio de um bárbaro selvagem é um déspota calculista.

Um viajante entre os dois mundos descobre que antigos aliados agora são inimigos, ao passo que antigos desafetos agora têm pontos de vista simpatizantes. Mais importante, aqueles em quem o viajante instintivamente confia agora são rivais ou inimigos e tratam-no de acordo. Personagens com tendência neutra são os menos afetados, agindo de forma familiar.

RELAÇÕES PLANARES DOS SÓSIAS

Uma porção do Plano das Sombras separa os Planos Materiais gêmeos, funcionando como o principal Plano Transitório entre eles. Cada Plano Material possui seu próprio Plano Etéreo.

Os dois Planos Materiais, seus respectivos Planos Etéreos e o Plano das Sombras pairam no centro de uma mescla fervilhante de elementos e energias — um único Plano Interior. Diversos locais desse plano possuem características de elementos ou energias, geralmente pequenos predomínios com bolsões ocasionais de grandes predomínios. Esse Plano Interior circunda o Plano Material, com bolsões de energias e elementos preenchendo seu interior como grandes sóis ou buracos negros.

O Plano Astral consiste inteiramente de conduites que atravessam o Plano Interior. Apenas onde diversos conduites convergem é que o viajante encontra o espaço aberto e enevoadado que constitui o Plano Astral normal. O poder ondulante e colorido do Plano Interior tão próximo tinge o Plano Astral nesses pontos de convergência.

Cosmologia das Miríades de Planos



MODIFICANDO MAGIAS DE ACESSO ETÉREO

Viajantes utilizando *passeio etéreo* e *forma etérea* na cosmologia das Miríades de Planos vêem seu plano natal através da névoa, exatamente como se estivessem no Plano Etéreo. Mas na verdade, estão em outro Plano Material coexistente e podem interagir normalmente com suas criaturas e elementos. Como cada

plano é coexistente com diversos outros, um viajante poderia continuar a se deslocar de mundo em mundo, afastando-se cada vez mais de seu plano natal enquanto dura a magia.

Quando *passeio etéreo* termina, o viajante é trazido de volta ao seu plano natal. Mas quando *forma etérea* termina, os personagens podem permanecer no novo plano se assim desejarem.

Os Planos Exteriores consistem de diversos planos dedicados a várias divindades, localizados além do Plano Interior. São separados deste por um amortecedor do Plano Astral. Os Planos Exteriores tendem a ter tendência fortemente boa ou fortemente maligna. Embora as divindades possuam seguidores em ambos os Planos Materiais, um dos Planos Materiais está voltado para os Planos Exteriores de tendência boa, e o outro para os de tendência má.

Existem lendas em ambos os mundos de "eras de trevas" e "eras douradas" quando o mundo parecia mais maligno ou melhor do que é hoje em dia. O núcleo central formado pelos Planos Materiais interligados gira lentamente em relação aos Planos Exteriores, e as divindades continuamente tentam se aproveitar desse movimento.

CARACTERÍSTICAS DOS SÓSIAS

A menos que especificado em contrário, todos os planos possuem as características típicas para seu tipo. Os Planos Transitórios da cosmologia dos Sósias funcionam como os Planos Transitórios da cosmologia de D&D, os Plano Exteriores da mesma forma, e assim por diante. As únicas mudanças de características são as seguintes:

Planos Materiais: Não se modificam, exceto por haverem dois Planos Materiais, e os nativos de cada um pensarem no outro como um Plano Material Alternativo e uma cruel zombaria do "verdadeiro" Plano Material.

Planos Transitórios: O Plano Astral é confinado aos conduítes que atravessam o Plano Interior e a uma faixa separando esse plano dos Planos Exteriores. Existem dois Planos Etéreos, cada um conectado a seu próprio Plano Material. O Plano das Sombras liga os dois Planos Materiais.

Planos Interiores: Um único Plano Interior com todos os tipos de elementos e energias serve como barreira entre os Planos Materiais e os Planos Exteriores. Qualquer localização em particular no interior do Plano Interior possui uma característica de elemento ou energia. O Plano Interior possui gravidade direcional subjetiva.

Planos Exteriores: Diversos Planos Exteriores flutuam no Plano Astral além do Plano Interior. Estes Planos Exteriores tendem a possuir tendências fortemente boas ou malignas. Os Planos Exteriores têm morfologia divina, e Planos Exteriores individuais possuem características específicas dependendo de sua natureza e seus habitantes.

CONEXÕES DOS SÓSIAS

Existem apenas uns poucos portais permanentes entre os dois Planos Materiais. A maior parte dos portais na superfície foram localizados e destruídos, e os que sobraram estão nas profundezas da terra. Esses portais podem estar disfarçados ou ser tão insubstanciais quanto fronteiras planares, de forma que os personagens possam atravessar de um Plano Material ao outro sem perceberem.

A ligação mais comum entre os dois Planos Materiais é o Plano das Sombras. É raro que alguém vá de um plano ao outro, devido ao perigo dos Guardiões das Sombras (veja adiante).

É possível deslocar-se de um Plano Material ao outro através do Plano Astral, indo primeiro a um dos Planos Exteriores e de lá para o outro Plano Material. Divindades com senso de humor, tanto boas quanto más, às vezes colocam um mortal no Plano Material errado, apenas para semear discórdia e abalar a ordem estabelecida.

ASPECTOS DA COSMOLOGIA DOS SÓSIAS

A natureza exata dos aspectos dos dois Planos Materiais varia tanto quanto em uma cosmologia com um único Plano Material. Mas na cosmologia dos Sósias, o que é bom em um plano é maligno no outro.

Os dois Planos Materiais também compartilham a mesma história ao longo do tempo. O que ocorre em um Plano Material tende a ocorrer no outro. O colapso de um império do mal em um dos Planos Materiais é acompanhado pela destruição de um império bom no outro. Mesmo eventos menores tendem a ser imitados. Um personagem de um dos Planos Materiais que visita o outro para assassinar seu "irmão gêmeo" pode descobrir que sua própria vida está em perigo ao retornar (embora isso não seja uma sentença de morte irrevogável). A cosmologia dos Sósias tende a se ajustar alterando os eventos para resolver contradições e restaurar o equilíbrio entre os dois planos.

O Segredo do Outro Universo: A maior parte dos habitantes dos Planos Materiais gêmeos desconhece que existe um universo sócia aguardando do outro lado do Plano das Sombras. Mas personagens poderosos e cultos em ambos os planos sabem a verdade e muitas vezes vigiam o outro plano — especialmente seus próprios sósias.

Guardiões das Sombras: O Plano das Sombras é um lugar mortal, onde vagam grandes dragões de substância sombria conhecidos como os Guardiões das Sombras. Os guardiões perseguem incansavelmente qualquer um que eles julguem estar do lado "errado" do Plano das Sombras. Para criar um guardião, aplique o modelo criatura das sombras a um dragão vermelho, de muito antigo a grande ancião. Ele retém o sub-tipo (fogo), e ganha resistência ao frio do modelo (subtraia a resistência ao frio do valor básico do dano por fogo, e então dobre o dano que sobrar). Seu sopro é um cone de chamas negras com reflexos arroxeados.

Transferência Planar Explosiva: Ações que poderiam arremessar um personagem a outro plano (como utilizar um *buraco portátil* e uma *mochila de carga* ao mesmo tempo) geralmente o enviam ao Plano Material oposto. Ao contrário de outras cosmologias, a cosmologia dos Sósias envia simultaneamente o gêmeo daquele personagem no outro Plano Material ao seu Plano Material original. Um grupo de personagens bons que acabam caindo no outro Plano Material precisa enfrentar não apenas um mundo maligno, mas seus próprios alter-egos à solta em seu plano natal.

COSMOLOGIA DO PLANETÁRIO

Nesta Cosmologia, os diversos Planos Interiores e Exteriores orbitam uns aos outros, cada um afetando os demais como a gravidade afeta os planetas. Assim como um modelo mecânico do sistema solar mostra os planetas circulando em torno do sol, os planos da cosmologia do Planetário giram uns em torno dos outros.

Na cosmologia do Planetário, a qualquer instante determinado certos planos estão mais próximos ao Plano Material e portanto mais poderosos. Estes planos ascendentes tornam determinadas magias mais fortes no Plano Material.

RELAÇÕES PLANARES DO PLANETÁRIO

A relação do Plano Material com os três principais Planos Transitórios (Plano Astral, Plano Etéreo e Plano das Sombras) é exatamente igual à cosmologia de D&D.

Os Planos Interiores são organizados da mesma forma que na cosmologia de D&D, mas o Plano Material não é centralizado em relação a eles e não existem Planos de Energias (embora ainda existam as energias positiva e negativa). A qualquer momento específico o Plano Material estará mais próximo de um dos Planos Interiores que dos demais. Esse plano é denominado ascendente.

Cada Plano Elemental é ascendente durante a estação apropriada: Fogo durante o calor do Verão, Terra durante as colheitas abundantes do Outono, Água durante as chuvas e o frio do Inverno, e Ar durante os pés-de-vento da Primavera. Conforme as estações mudam, assim também se altera a característica de magia ativada do Plano Material (explicada adiante).

Os Planos Exteriores não são a orla da Grande Roda. Ao invés disso são planos individuais e independentes conectados apenas ao Plano Astral. Esses Planos Exteriores se movem de acordo com um complexo sistema de revoluções e órbitas que os traz próximo a outros Planos Exteriores, Planos Interiores e ao Plano Material. Os planos não colidem porque vibram em diferentes níveis harmônicos da realidade. Entretanto, podem adquirir limites coincidentes por breves períodos. As criaturas podem passar facilmente de um plano a outro quando dois deles estão muito próximos.

Além disso, o número de planos na cosmologia do Planetário se altera ao longo dos séculos à medida que planos se afastam e outros se aproximam. Ocasionalmente um plano se afasta tanto que acaba se perdendo completamente, embora suas divindades possam se mudar para outros planos ao invés de serem exiladas. Da mesma forma, um Plano Exterior completamente novo pode aparecer subitamente e imiscuir-se entre os planos, influenciando suas órbitas.

Planos Exteriores Ascendentes: O Planetário possui quatro Planos Exteriores principais, um para cada tendência não-neutra. O plano leal e bom, os Salões Dourados, é ascendente por três dias à época do solstício de inverno. O Plano caótico e bom, Escolha Divina, é ascendente por três dias à época do equinócio de primavera. O plano caótico e mau, Medo à Espreita, é ascendente por três dias à época do solstício de verão. E o plano leal e mau, Conquista Temível, é ascendente por três dias à época do equinócio de outono.

Além disso, existem planos menores de outros poderes e tendências, cujos movimentos são rastreados cuidadosamente por poderosos mestres do conhecimento com grande aptidão tanto em Conhecimento (os planos) quanto em Conhecimento (natureza).

Dentro dessa combinação precisa de planos existe um particularmente odioso, chamado Nêmesis, que só aparece uma vez a cada mil anos. Seus habitantes recrutam grandes exércitos para o dia em que o tecido entre os mundos torne-se frágil e eles possam destruir as civilizações dos demais planos. A data exata do retorno de Nêmesis é um assunto muito debatido pelos estudiosos, mas a última invasão aconteceu há mais de novecentos anos.

CARACTERÍSTICAS DO PLANETÁRIO

O Plano Etéreo, o Plano Astral e o Plano das Sombras possuem as características descritas no Capítulo 5. Não são afeta-

dos pela movimentação dos outros planos. Entretanto, esses podem e exercem efeito sobre o Plano Material.

Nesta cosmologia, certas magias são afetadas por qual Plano Interior é ascendente no Plano Material. Além disso, cada um dos quatro Planos Exteriores principais é ascendente por três dias do ano, e sua característica de alinhamento afeta o Plano Material. Durante estas épocas, o trânsito entre esses planos e o Plano Material torna-se mais fácil (veja Conexões do Planetário, adiante).

Os Planos Interiores possuem as características detalhadas para a cosmologia de D&D no Capítulo 6.

Magia Ativada: Quando determinado Plano de Elemento é dominante, as magias que utilizam o elemento em questão (ou que possuam o descritor fogo durante o verão) são aumentadas e estendidas (como se influenciadas pelos talentos Aumentar Magia e Estender Magia). Magias que já sejam aumentadas ou estendidas não são afetadas.

Quando um dos quatro Planos Exteriores está ascendente (um período de três dias à época de cada um dos equinócios e solstícios), o Plano Material ganha as duas características de tendência suave apropriadas. Por exemplo, durante o solstício de inverno o Plano Material torna-se suavemente bom e suavemente leal.

Os Planos Exteriores nessa cosmologia podem utilizar Celéstia, Baator, o Abismo e Arborea como modelos, ou você pode criar suas próprias versões desses planos.

CONEXÕES DO PLANETÁRIO

As conexões planares na cosmologia do Planetário funcionam como na cosmologia de D&D: as magias *projeção astral* e *forma etérea*, por exemplo, funcionam normalmente. Mas é mais fácil viajar entre o Plano Material e os Planos Exteriores durante os equinócios e solstícios.

Durante um período de três dias a cada festividade, um indivíduo com a magia ou a habilidade similar a magia *teletransporte* pode deslocar-se entre o Plano Material e o Plano Exterior relevante como se ambos os planos fossem um só. Entretanto, personagens incautos podem acabar prisioneiros em outro plano quando o período de ascendência de três dias termina.

Além disso, áreas sagradas ou profanas frequentemente contêm portais intermitentes que permitem que os personagens se desloquem entre os planos durante os equinócios e solstícios apropriados. Viajar para Conquista Temível pode ser uma questão de ingressar em uma câmara de tortura abandonada durante o equinócio de outono, e talvez demônios de Medo à Espreita invadam o Plano Material de um certo cemitério assombrado durante cada solstício de verão.

ASPECTOS DA

COSMOLOGIA DO PLANETÁRIO

A natureza física dessa cosmologia, mais que qualquer outra, possui um impacto profundo sobre os nativos do Plano Material. Além de determinados elementos favorecerem determinadas estações, os quatro Planos Exteriores também afetam as festividades ao longo do ano. Essas quatro grandes festas dominam a vida dos habitantes do Plano Material: o nome de cada uma é derivado do nome do Plano Exterior adequado.

O solstício de Inverno, quando os Salões Dourados é dominante, chama-se Ouro e é uma época de distribuição de presentes e comemoração. Arcontes podem ser vistos em

lugares sagrados, e uma sensação de boa vontade domina a mente de todos. Coisas selvagens e seres malignos mantêm-se afastados durante este período.

O equinócio de Primavera, quando Escolha Divina é dominante, chama-se Escolha e é uma época de truques e peças, de celebrações alegres e de tomada de decisões para o ano vindouro, assim como de semeadura.

O solstício de Verão, quando Medo à Espreita é dominante, chama-se Medo. Suas noites quentes são quando homens e mulheres permanecem em seus lares por temor às criaturas selvagens que se escondem nas trevas. Trompas de caça sopradas por lábios inumanos ressoam pelos campos durante esta época, e a maioria das raças civilizadas se mantém no abrigo das cidades.

O equinócio de Outono, quando Conquista Temível aproxima-se, chama-se Temor e é uma época de preparação. As comunidades se asseguram de que as colheitas serão suficientes para durar durante o Inverno, que as muralhas são fortes o suficiente para deter invasões, e que a família e os vizinhos estão saudáveis para enfrentar os meses escuros adiante. É uma festividade sombria marcada por trabalho duro, uma hora de julgamento e vingança, quando os pecados são avaliados e a culpa é distribuída.

O Observatório

Com a cosmologia do Planetário, o semiplano conhecido como Observatório tem a característica adicional de ser o pivô central deste universo, o verdadeiro núcleo ao redor do qual o resto do universo revolve. Controlando o Observatório, um personagem poderia controlar as próprias órbitas dos planos. A localização do Observatório é desconhecida, talvez até mesmo pelas divindades.

COSMOLOGIA DA ESTRADA TORTUOSA

Nesta cosmologia alternativa, o universo não é uma Grande Roda, mas antes uma estrada sem começo nem fim. Cada plano toca o seguinte, numa espiral infinita pelo Plano Astral. Os viajantes deslocam-se de plano em plano ao longo dessa estrada, passando através de inúmeros planos.

Na cosmologia da Estrada Tortuosa, a definição de Plano Material, Plano Exterior ou Plano Interior torna-se inaplicável. Ao invés disso, cada plano tem suas próprias características que podem indicar se pertence a um tipo ou outro. Por exemplo, os deuses tendem a viver em planos com a característica

VARIANTE:

ASCENDÊNCIA ELEMENTAL MAIS FORTE

Quando um dos Planos Elementais está ascendente e as magias relacionadas a ele mais fortes, a característica de magia restrita aplica-se às magias do elemento oposto. Fogo e água são opostos, assim como terra e ar.

Durante o inverno, por exemplo, magias que utilizam a água são aumentadas e estendidas, mas magias com o descritor fogo são restritas. Para utilizar uma magia do fogo no inverno, o conjurador deve fazer um teste de Identificar Magias (CD 15 + nível da magia).

de morfologia divina, mas esses planos não são Planos Exteriores, apenas partes da Estrada Tortuosa. Ao contrário da cosmologia de D&D, não existe um plano central. O Plano Material que a maioria dos viajantes conhece é apenas mais um pedaço de uma trilha infinita.

RELAÇÕES PLANARES DA ESTRADA TORTUOSA

Cada plano é vizinho de dois outros, assim como do Plano Astral e do Plano das Sombras. Cada Plano possui seu próprio Plano Etéreo, mas os Planos Etéreos de dois planos diferentes não são conectados. Entretanto, cortinas etéreas permitem que um personagem passe de um Plano Etéreo para o próximo plano da Estrada Tortuosa.

Os dois planos de cada "lado" de um plano podem ser semelhantes ou radicalmente diferentes. Não há ordem aparente para as características planares da Estrada Tortuosa.

Um único Plano das Sombras se estende por toda a Estrada, conectando todos os planos como contas em um colar. Também chamado de Estrada Sombria, o Plano das Sombras permite que os viajantes desloquem-se a planos adjacentes se estiverem dispostos a enfrentar as terras escuras e selvagens entre eles.

Existe um único Plano Astral que permite chegar a qualquer plano da Estrada Tortuosa com *projeção astral* e *viagem planar*. Mas portais permanentes só se conectam a planos adjacentes; não existem atalhos.

Não existem Planos de Elementos ou Energias na Estrada Tortuosa, embora os elementos e as energias ainda existam.

CARACTERÍSTICAS DA ESTRADA TORTUOSA

As características dos Planos Transitórios são as mesmas que as de suas contrapartes na cosmologia de D&D. Você pode escolher características para outros planos ao longo da Estrada Tortuosa ou fazer jogadas aleatórias nas tabelas abaixo. Todos os planos da Estrada Tortuosa possuem a característica de tamanho infinito.

CONEXÕES DA ESTRADA TORTUOSA

Viajantes planares podem passar entre planos adjacentes através de cortinas etéreas no Plano Etéreo, enfrentando a Estrada Sombria do Plano das Sombras, ou através de portais permanentes. Esses portais muitas vezes precisam de uma chave ou são portais intermitentes baseados no tempo, funcionando apenas em determinadas épocas do ano. Na cosmologia da Estrada Tortuosa, os mercanos conhecem todos os portais permanentes entre os mundos e conduzem os personagens de plano em plano.

É possível saltar diversos planos interpostos com as magias *projeção astral* ou *viagem planar*. Portais permanentes entre planos não-adjacentes não duram muito tempo. Os ventos do Plano Astral destroem-nos completamente em 1d6 horas.

ASPECTOS DA ESTRADA TORTUOSA

Embora uma aventura da Estrada Tortuosa possa começar em qualquer plano, é uma boa idéia iniciar as campanhas em um Plano Material como o descrito no Capítulo 4. Um dos Planos Materiais da Estrada Tortuosa, chamado Ireth, tem as características de um típico cenário de campanha de D&D.

Ireth faz fronteira diretamente com dois outros planos, um leal e outro caótico. O plano leal chama-se Um, e tem as seguintes características:

- **Gravidade:** Leve.
- **Tempo:** Normal.
- **Morfologia:** Estático.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.**
- **Tendência:** Leal [suave].
- **Magia:** Normal.

Do lado oposto fica Zato, que possui as seguintes características:

- **Gravidade:** Pesada.
- **Tempo:** Normal.

CARACTERÍSTICAS DE GRAVIDADE PARA A ESTRADA

1d%	TORTUOSA Característica
01-50	Gravidade normal
51-60	Gravidade leve
61-70	Gravidade pesada
71-80	Gravidade inexistente
81-90	Gravidade direcional subjetiva
91-100	Gravidade direcional objetiva

CARACTERÍSTICAS DE TEMPO PARA A ESTRADA

1d%	TORTUOSA Característica
01-70	Tempo normal
71-75	Fluxo acelerado: 1 dia neste plano = 1 hora no plano original
76-80	Fluxo desacelerado: 1 dia neste plano = 1 semana no plano original
81-90	Tempo errático
91-100	Atemporal (com relação a fome e sede, e talvez também a outros aspectos)

CARACTERÍSTICAS DE MORFOLOGIA PARA A ESTRADA

1d%	TORTUOSA Característica
01-50	Morfologia alterável
51-60	Mutável
61-85	Morfologia Divina
86-90	Estático
91-100	Morfologia mágica

CARACTERÍSTICAS DE ELEMENTOS E ENERGIAS PARA A ESTRADA TORTUOSA

1d%	Característica
01-77	Sem características de elementos ou energias
78-80	Predomínio da Terra
81-83	Predomínio do Ar
84-86	Predomínio do Fogo
87-89	Predomínio da Água
90-91	Pequeno predomínio negativo
92	Grande predomínio negativo
93-94	Pequeno predomínio positivo
95	Grande predomínio positivo
96-100	Característica de elemento e energia (jogue 1d4 para escolher um elemento e 1d4 para escolher a energia e sua força)

- **Morfologia:** Mutável.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.**
- **Tendência:** Caótico [suave].
- **Magia:** Normal.

Tanto Um quanto Zato são habitados por seres poderosos de natureza leal e caótica. Slaadi e githzerai podem ser encontrados em Zato, enquanto inevitáveis e formians vivem em Um.

Além de Um fica o plano de Divinia, onde os palácios cristalinos das divindades boas flutuam em uma atmosfera dourada. Suas características são as seguintes:

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Atemporal. Os habitantes não sentem fome, sede, ou envelhecem.
- **Morfologia:** Divina.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.**

CARACTERÍSTICAS DE TENDÊNCIA PARA A ESTRADA

1d%	TORTUOSA Característica de Tendência
01-50	Neutro [suave]
51-60	Neutro [forte]
61-65	Mau [suave]
66-70	Bom [suave]
71-73	Mau [forte]
74-76	Bom [forte]
77-81	Caótico [suave]
82-86	Leal [suave]
87-89	Caótico [forte]
90-92	Leal [forte]
93	Mau [suave], caótico [suave]
94	Bom [suave], caótico [suave]
95	Mau [suave], leal [suave]
96	Bom [suave], leal [suave]
97	Mau [forte], caótico [forte]
98	Bom [forte], caótico [forte]
99	Mau [forte], leal [forte]
100	Bom [forte], leal [forte]

CARACTERÍSTICAS DE MAGIA PARA A ESTRADA TORTUOSA

1d%	Característica
01-70	Magia normal
71-80	Magia restrita: Um determinado nível de magia, escola, subescola ou descritor à escolha do Mestre é afetado
81-85	Magia ativada: Um determinado nível de magia, escola, subescola ou descritor à escolha do Mestre é maximizado (01-25), aumentado (26-50), potencializado (51-75) ou estendido (76-100)
85-95	Magia Limitada: Um determinado nível de magia, escola, subescola ou descritor à escolha do Mestre é afetado
96-100	Magia Morta

- **Tendência:** Bom [forte].
- **Magia:** Normal.

Além de Zato há um plano maligno conhecido como a Cidadela do Terror, uma fortaleza incandescente que flutua sobre uma paisagem vulcânica. As características da Cidadela do Terror são as seguintes:

- **Gravidade:** Normal.
- **Tempo:** Atemporal. Os habitantes não curam pontos de vida ou recuperam danos em valores de habilidades a não ser através de magia.
- **Morfologia:** Divina.
- **Sem Características de Elementos ou Energias.**
- **Tendência:** Mau [forte].
- **Magia:** Normal.

Além de Divínia há um plano onde só existe água, ao passo que além da Cidadela do Terror há uma muralha de rocha sólida, escavada pelos escravos dos senhores sombrios da Cidadela.

As divindades de Ireth residem em Divínia e na Cidadela do Terror. Frequentemente enviam seus agentes, assim como intermediários como mercanos e gênios, para fazer cumprir sua vontade em Ireth. Djinn e marids servem a Divínia, ao passo que efreet e dão agem como mercenários para a Cidadela do Terror.

Divínia e a Cidadela do Terror tentam destruir um ao outro, e os três planos entre eles são um enorme campo de batalha. Eles geralmente lutam através de seus seguidores em Ireth, mas caso o equilíbrio de poder penda demais para um dos lados, o outro provavelmente tentará cruzar os planos interpostos para uma invasão. Por isso as rotas comerciais dos mercanos são valiosas para ambos os lados, assim como conjuradores capazes de atravessar os planos.

ANOMALIAS PLANARES

Através dos diversos planos, o tecido da realidade é submetido a enormes pressões. Às vezes essa tensão cósmica altera e distorce as regras sob as quais os planos operam. Embora sejam pequenas se comparadas a um único plano infinito, essas anomalias podem modificar drasticamente a paisagem local.

Vesículas: Às vezes as fronteiras planares incham e dilatam-se, formando uma vesícula, um bolsão em outro plano. Vesículas são áreas descontínuas, visíveis como membranas ou bolhas transparentes no plano afetado. De certa forma, uma vesícula é como um portal, embora geralmente maior. Um viajante no interior de uma delas pode enxergar além, mas tudo é embaçado e indistinto, como se visto através de água corrente. Algumas vesículas são estáveis, e outras podem encolher ou crescer lentamente com o tempo.

Os personagens podem atravessar a membrana de uma vesícula; sua resistência é tão forte quanto a de um vento moderado. Uma vez que a atravessem, aplicam-se as condições do novo plano. Vesículas geralmente ocorrem apenas entre planos coexistentes ou de limites coincidentes, embora algumas sejam bolhas de versões paralelas do plano original. Essas vesículas podem revelar futuros possíveis, passados distantes ou presentes quase irreconhecíveis.

Vesículas Concêntricas: Vesículas às vezes formam-se em grupos, uma no interior de outra e conectada a um plano

diferente. Por isso, às vezes são chamadas vesículas concêntricas ou realidades concêntricas. As membranas entre realidades concêntricas podem parecer vesículas normais, ou podem ser invisíveis. De qualquer forma, atravessar a fronteira é tão fácil quanto caminhar contra o vento. Dessa forma, um simples arvoredor pode abrigar vesículas concêntricas — mundos inteiros que podem ser alcançados através de vesículas cada vez mais profundas.

Pequeno Vazamento Planar: Às vezes as características de um plano podem afetar uma pequena região de outro, mesmo sem um portal ou vórtice que conecte ambos. Isso é particularmente provável entre dois planos coexistentes, mas também é possível entre planos de limites coincidentes. Vazamentos planares geralmente não afetam mais que um único aposento, estrutura ou caverna, ou no máximo alguns quilômetros quadrados.

Pequenos vazamentos planares sobrepõem uma característica de um plano sobre outro. Por exemplo, em um plano com gravidade normal, uma área com pequeno vazamento planar poderia ter gravidade inexistente, devido a um plano coexistente com esta característica. Esses vazamentos planares podem ser perigosos, pois sua área nem sempre será claramente visível até que os personagens já estejam em seu interior.

Alguns pequenos vazamentos planares são ainda mais sutis: seu único efeito é nos sonhos dos que adormecem nas proximidades. Por exemplo, personagens viajando através de um leito marinho seco poderiam acampar durante a noite e sonhar com um vasto oceano. Os sonhos são inofensivos, apenas um resultado de um pequeno vazamento planar de um Plano Material alternativo coexistente onde o mar jamais secou.

Grande Vazamento Planar: Como os pequenos vazamentos planares, os grandes vazamentos planares envolvem a infiltração de um plano em outro sem a presença de um vórtice ou portal. Grandes vazamentos planares geralmente são confinados a regiões de no máximo alguns quilômetros quadrados. Apresentam todas as características de pequenos vazamentos planares, incluindo a sobreposição de características planares. Mas até criaturas e objetos penetram de um plano a outro apesar da ausência de um portal ou vórtice. Mesmo estruturas, cidades pequenas e áreas podem passar de um plano para outro.

Thar: A lendária cidade comercial de Thar constantemente se move de plano em plano. Consegue isso induzindo um grande vazamento planar ao redor da cidade de tempos em tempos, seguindo pontos de tensão planar cuidadosamente mapeados onde é necessário menos poder para provocar o vazamento. Thar abriga cidadãos de praticamente todas as raças e planos, e sua arquitetura variada e exuberante reflete essa mistura de culturas. A cidade, governada por três guildas mercantes rivais, enriqueceu graças ao comércio interplanar. Os viajantes que se demoram em demasia arriscam-se a serem levados embora quando a cidade ingressar em outro plano.

Fendas Planares: Fendas planares são buracos na realidade — buracos que devem ser preenchidos. Uma fenda planar força o tecido de planos coexistentes e de limites coincidentes, consumindo a borda do plano. Com o tempo, uma fenda planar pode engolir irrevogavelmente áreas inteiras desses planos. Uma vez que uma fenda planar adquira impulso, é difícil reverter a queda do plano coexistente, embora apenas partes dos planos de limites coincidentes sejam afetadas.

Em um plano coexistente sendo engolfado por uma fenda planar, tempestade de intensidade crescente são comuns a até 75 km da fenda. Num raio de 1,5 km, é visível uma manifestação física da fenda planar: um redemoinho que suga a própria realidade e arremessa toda a matéria nas proximidades a uma abertura completamente escura com algumas dezenas de metros de diâmetro.

Algumas fendas planares formam-se quando um plano é sujeito a uma energia imensa concentrada em uma área muito pequena. Os planos são resistentes, e quando grandes quantidades de energia ou magia são utilizadas, quase sempre não há consequências. Mas às vezes os planos se quebram, e o resultado é uma fenda planar. Outras fendas planares podem ser conexões permanentes com o Plano da Energia Negativa, e ainda outros são linhas temporais remanescentes anuladas por paradoxos temporais ou por mortais fazendo experiências com viagens no tempo. Fendas planares podem ser lápides assinalando planos extintos, ou podem levar a cosmologias completamente novas e ainda não nascidas.

A Fenda Para o Que Poderia Ter Sido: O destino manifesto dos malignos ilitides, em seu ponto de vista, é controlar o multiverso e todos os seus habitantes. Há muito tempo atrás, ele possuíram um império como esse, mas ele na mais existe, e agora não resta nada além de cinzas.

Ou será que não? Os ilitides construíram uma estrutura com centenas de quilômetros ao redor de uma fenda planar distante. Labaredas poderosas de magia coletada de sóis circulam pelo anel antes de se descarregarem nas mandíbulas do nada. Os ilitides pretendem virar a fenda planar do avesso, revertendo sua polaridade e restaurando seu império. Pesquisadores ilitides identificaram uma cosmologia alternativa onde seu império interplanar jamais desapareceu. Até agora, os devoradores de mentes não conseguiram inverter a fenda planar. Mas os ilitides são famosos por sua tenacidade.

Laços Temporais: Laços temporais são raros — ainda bem, pois ser capturado por um deles é perder-se para o restante do universo. No interior de um laço temporal, a história de uma determinada estrutura, nave ou área repete-se indefinidamente, jamais deixando de voltar ao mesmo ponto anterior de uma sequência de eventos. As criaturas presas em um laço temporal raramente reconhecem seu destino ou percebem que estão repetindo as mesmas ações eternamente. De sua perspectiva, cada passagem pelo laço temporal é a primeira.

Quando um laço temporal se forma, a estrutura ou região afetada é separada de algum modo do plano ao seu redor, seja

formando seu próprio semiplano ou uma vesícula. Alguns laços temporais podem ser completamente inexpugnáveis, sem entradas ou saídas, mas outros permitem que visitantes ingressem através de uma fronteira planar translúcida. Entretanto, se os visitantes forem incapazes de resolver a origem do laço temporal, também serão incorporados ao laço, destinados a repetir o momento de sua entrada infinitamente.

Laços temporais são formados quando magia ou outra energia concentrada é liberada de forma selvagem e descontrolada de uma forma muito específica. Mesmo assim, acontecem tão raramente que alguns sábios consideram-nos apenas fantasias. Mas num multiverso infinito, eles realmente acontecem.

A única forma de acabar com um laço temporal e devolver a área ao seu plano original é impedir a liberação da energia selvagem que foi o catalisador de sua criação. Assim, os visitantes têm a maior chance de fazê-lo, pois entram no laço temporal conhecendo pelo menos parte da verdade. Mas às vezes participantes antigos retêm trechos de memória entre as repetições, permitindo que alterem seu comportamento o suficiente ao longo de repetições sucessivas para finalmente evitar a catástrofe.

Dobra Temporal: Quando o tecido de um plano é esticado ou comprimido localmente, pode formar uma "dobra". Uma dobra temporal geralmente afeta apenas uma pequena fração do plano, como um lago, estrutura ou caverna, embora possa abranger uma área maior.

Uma dobra temporal é uma área onde o tempo transcorre em um ritmo diferente do restante do plano. Na maioria das vezes, o tempo numa dobra temporal é mais lento que à sua volta. Os habitantes de uma região que possui uma dobra temporal consideram-na um acidente natural, evitando-a assim como outros se desviariam de uma cadeia de montanhas escarpadas. Passar pela orla de uma dobra temporal poderia custar horas ou dias a um viajante, enquanto atravessar seu centro custaria anos, em relação ao plano ao seu redor.

Isso não significa que as áreas afetadas por dobras temporais são desprovidas de vida. Formas animais e vegetais que floresceram há milhões de anos atrás podem ser comuns em uma grande dobra temporal. Raças perdidas, monstros, e civilizações inteiras ainda poderiam habitar uma dessas dobras. Mas os aventureiros que desejam explorar o passado devem esquecer o presente e abrir mão do futuro, pois retornarão da viagem quando suas próprias vidas já não passarem de memórias distantes.

Observação: Para os tópicos mencionados em mais de uma página, a referência em **negrito>** indica a localização da descrição principal daquele tópico.

A	
aasimar	24, 130, 133
Abellio	131
Abismo planar	103
Abismo, O	48, 57, 86, 90, 99, 123, 137, 149, 164
Abriymoch	119
Achaierai	124
Aduana	149
Aerdrie Faenya	146
Agation	99
Agatis	107
Ajustes de nível	23
Alfheim	91
Alzrius	100
Amória	139, 140
anarquista	94, 96
Anavaree	204
andar no espelho	205
anomalia planar	220
aprisionamento	156
Aqualor	146
Aqueronte	38, 48, 57, 86, 123, 149
Aranha interplanar	54
Arborea	48, 57, 86, 144, 149
Arcádia	48, 57, 130, 149
Archote	149
Arconte	18, 122, 130, 133, 134, 136, 137
arconte luminar	134
área limítrofe	83
Área Neutra	158
Armanita	164
arrombador de portais	26
Arvandor	145
Asilo, O	84
Asmodeus	115, 116, 117, 119, 121, 122, 123
Auto-contido	
(característica planar de tamanho)	10
Autômata	149
Avalas	124
Avernus	116
Avoral	138, 139, 140
Azzagrat	101

B	
Baalzebul	122
Baatezu	166, 167
Bacantes	145
Baderna	149
Baervan Errante Selvagem	137
Bafomé	100
Bahamut	133, 134
Bahgtru	125
bancos de fumaça	69
Banidos, Os	97, 99
Baravar Manto de Sombras	137
Barbazú	115
Bariaur	24, 52, 144, 161
Basilica de Saint Cuthbert	132
Bastião da Derradeira Esperança	105
Bastião do Flagelo	125
Bel	117
Belial	119
Belierin	141
Belker	67
besta do crepúsculo	61, 144, 169
Biblioteca do Conhecimento	150
Bitopia	48, 57, 136, 149
Blibdoolpoop	100
Boccob	150, 180
Bosque dos Unicórnios	143
Botica do Pecado	105

C	
Brux	144
Bruxa da noite	108
Buxenus	132
Cabala Macabra	126
Calladuran Mãos-Suaves	137
Calmaria	81
campeão planar	28
campos de animação	83
Campos Verdes, Os	135
Cânia	34, 38, 115, 122
Canolote	24, 185
Cão infernal	115
característica(s) de	
atemporal	10
elemento e energia	12
físicas (dos planos)	8
gravidade	9
gravidade direcional	
objetiva	9
subjéctiva	9
normal	9, 13
gravidade leve	9
gravidade pesada	9
magia	13
magia ativada	14
magia confusa	14
magia limitada	14
magia morta	13
magia restrita	14
morfológicas	11
morfologia: divina	12, 88
morfologia: alterável	11
morfologia: mágica	11
morfologia: mutável	11
planar: estático	11
planares	7
planares	
de tamanho e forma	10
predomínio da água	12
predomínio da terra	12
predomínio do ar	12
predomínio do fogo	10
predomínio negativo	12
predomínio positivo	12
sem gravidade	9
tempo	10
tempo errático	10
tempo fluido	10
tempo normal	10
tendência	13
tendência: bom	13
tendência: caótico	13
tendência: leal	13
tendência: mau	13
tendência: neutro	13
Carceri	38, 48, 57, 86, 104, 108, 149
carraca astral (drakar)	52
Castelo Mahlhevik	134
castelo perigoso	82
Castelo Voador	69
Catris 1	05
Cauda da Serpente	123
Celas de aprisionamento	84
Celéstia	48, 57, 122, 127, 132, 136, 149
Chamada	113
chaves de portais	21
ciclones do éter	57
Cidade de Bronze (ou Latão)	74, 75
Cidade de Vidro	79
Cidade Rastejante, A	113
Cidadela da Eternidade	210
Cidadela de Latão (ou Bronze)	116
Cidadela do Massacre	99
Cidadela Luminosa, A	64
cidades-portais	148
Cinzas, As	109

C	
Clangeddin Barba Prateada	131
Clangor	124, 125
Cocito	98
Colinas Douradas, As	138
Colotis	106
Combate em três dimensões	9
Condessa Bruxa, A	121
Construindo uma cosmologia	16
Coração da Morte	82
Coração do Sonho, o	204
Cordão de prata	46, 49, 160, 175
Corellon Larethian	125, 145, 146
Cornugon	115
cortinas etéreas	56
Cosmologia da Estrada Tortuosa	218
Cosmologia das Miríades de Planos	213
cosmologia de D&D	16
Cosmologia do Planetário	217
Cosmologia dos Sósias	215
criatura elemental da água	194
criatura anárquica	145, 146, 149, 199
criatura axiomática	137, 149, 199
criatura celestial	18, 74, 91, 134, 135, 137, 138, 139, 142, 144, 145, 146, 162
criatura elemental da madeira	196
criatura elemental da terra	192
criatura elemental do ar	191
criatura elemental do fogo	193
criatura meio-celestial	139, 143, 211
criatura meio-elemental	68
criaturas elementais	66, 67
criaturas elementais do frio	195
Crônias	136
Cronos	105

D	
Dama da Dor, A	151
dao (gênios)	71, 73, 74, 79, 172
Delon-Estin Oti	129
Demogorgon	100, 103
Demônios	18, 27, 90, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 107, 108, 111, 113, 149, 164, 185
Desesperança	149
Destinos aleatórios	37
destinos planares aleatórios	37
Deva	91, 108, 122, 130, 133
Devorador	58
Devorador de mentes	49, 111, 174, 175, 176
Diabo	18, 27, 74, 75, 90, 100, 104, 108, 113, 115, 116, 117, 119, 121, 122, 124, 166, 185
diabrete	115, 117, 124
Diirinka	100
Dis	17
Dispater	117
Divindades	88, 90
Divindades	88
Djinn	68, 69, 70, 139
dobra temporal	221
Dothion	136, 137
Dragão	71, 12, 175

E	
Eclipse	61, 144, 170
Efêmero	169
Ehlonna	143, 150, 161
einheriar	130, 131
eladrin	91, 137, 142, 145, 162
Eldanorth	100
Elísio	34, 48, 57, 136, 138, 149
Emissário divino	24
Empírea	135
Encontros abissais	149
Encontros beatíficos	152
Encontros celestiais	152
Encontros infernais	151
encouraçado astral	159
Energion	168

Erackinor	135
Erevan Ilesere	146
Erinyes	115
Erônia	140
Erythnul	97, 99
Escadaria Infinita, A	86
Escolhidos de Arvandor	145
Espada de prata	174
Esperança Perdida	114
Estígia	121
Etéreo Profundo	54
Excelsior	149
exemplo de cosmologia	18
exemplo de criatura anárquica	198
exemplo de criatura axiomática	197
explosão de energia	83
Êxtase	149

F

Fantasma	54, 58
Faunel	149
Fenda planar	221
Fenmarel Mestarine	146
Ferrug	101
Fierna	119
figueira umbral	61, 144, 170
Finito (característica planar de tamanho)	10
Firre	91, 145, 162
Flandal Pele de Aço	137
Flegetonte	99
Flegetos	119
Floresta Oculta de Obad-Hai	149
fomorianos	124
Formian	108, 127, 128, 129, 130, 131, 132
Fortaleza da Iluminação Disciplinada	129
Fortaleza da Indiferença	103
Fortaleza do Sol	141
Fortitude	149
Fosso das Teias Demoníacas	103
Fosso, O	122
Fossos de Limo	103
Fraz Urblu	100
Fronteiras (entre os planos)	21

G

Gaerdal Mão de Ferro	137
Gari Glittergold (Ouro-Líquido)	137, 138
gato infernal	115
gavião-seta	66, 69
Geena	38, 48, 57, 86, 108, 111, 149, 185, 188
gelugon	115
gênio	71, 73, 79, 172
ghaele	91, 145
githyanki	24, 49, 51, 52, 174, 176
githzerai	24, 93, 94, 95, 96, 176, 220
Glorium	149
Gnomos	137
Goristro	164
Grande Caverna Lúgubre, A	73
Grande Mãe, A	100, 102
Grande Roda, A	16
grande vazamento planar	220
Graz'zt	100, 101, 102
Grenpoli	122
Grilhões Rangentes	119
Gruumsh	100, 123, 125
guardinal	137, 138, 139, 140, 162
Guerra do Sangue	90, 105, 116

H

Hades	34, 48, 57, 86, 108, 112, 121, 149
Hamutula	115
Hanali Celanil	146, 147
Harmônica	99
Heironeous	132
Hextor	123, 125

Hruggek	100
ilitide	49, 111, 174, 175
lneval	125
Inevitável	127, 128, 129, 176
Infinito (característica planar de tamanho)	10

J

Jardim da Maldade	106
Jovar	136
Juiblex	100, 103

K

Kaos	149
Karasutra	144
Khalas	113
Khin-Oin, a Torre Debilitante	109
Kolyarut	127, 177
Kord	90, 91
Kostchtchie	100
Krangath	114
Krigala	143
Kyton	115

L

Labelas Enoreth	146
laço temporal	210, 221
Lago de Vidro, O	135
larvas	108, 109
lémure	116
leonai	139, 140, 162
Levistus	121
lillend	142, 145
Limbo	38, 48, 57, 92, 149, 176
Limbo controlado	93
Limbo virgem	93
Lissa'aera	100
Lolth 1	00, 103
Lucidez Onírica	203
Lúnia 1	34
Lupércio	100
Luthic	125
Lynkhab	100

M

Magia nos Planos	32
Magias, novas	33, 202, 205
Maglubiyet	123, 125
Magmim	67
Maladomini	121
Malagard	122
Malebólgia	121
Malsheem	123
Mammon	119
Mandíbula	131
Mane	100
Marid	77, 79, 172, 173
Marut	127, 177
Mastim das sombras	60, 190
Maudito	149
Mecânus	48, 57, 124, 126, 130, 132, 149, 176, 177, 178
Mefistar	122
Mefistófeles	122
meio-abissal	102, 103, 211
Menausius	132
Mephit	66, 71, 77
Mercano	79, 80, 148, 179
Mercúria	134
Merrshauk	100, 103
Mertion	135
Mezzolote	186, 188
Minauros	117, 119
Minetis	106

miragens sombrias	63
Mithardir	146
Modelo(s)	188, 212
Modelo de	
criatura das sombras	190
criatura elemental	191
criatura pseudonatural	212
meio-abissal	211
meio-elemental	188
suplicante	199
modron	128
Monstros como raças	23
Monte Clangeddin	131
Monte Ortris	105
Moradin	135
Morte da Inocência	110
Mudando de ambiente planar	45
Mundo dos Espíritos	206
Mungoth	114
Muspelheim	92

N

Naratyr	102, 103
Narzugon	115, 167
Nau dos Cem	106
naus do caos	100
Nebelun	137
Necromanteion	107
NEP	23, 24
Nerull	104, 107
Nessus	123
Neth	154
Neumannus	128
Nicalote	186
Nidavellir	92
Niflheim	110
Nimicri	115
Nishrek	124, 125
Nível Efetivo de Personagem	23, 24
Noite Pálida	100
Nove Infernos, Os	34, 38, 48, 57, 74, 75, 86, 90, 115, 127, 149

O

Obad-Hai	143, 149
Observatório, O	157
Ocântus	126
Oerth	6, 16, 42, 43
Oinos	108, 109
Oito Tenebrosos, os	115, 116, 117
Olidammara	90, 92
Omniverso, O	18
Orcus	102, 103
Ortris	105
Osyluth	115
Oureterno	146

P

Paisagens oníricas	204
Palácio da Lágrima	113
Palácio de Bahamut	134
Pandemônio	34, 38, 48, 57, 86, 96, 149
Pandesmos	98
Paraelemental	68, 180
paraelemental da fumaça	68, 184
Paraelemental do gelo	68, 78, 180
Paraelemental do limo	182
Paraelemental do magma	181
Parede de Rostos	156
Passagem Interrompida	101
passagens cromáticas	48
Pazuzu	100
Pedra da Procriação	96
pedra nulificadora	81
Pelor	141
Penhasco dos Uivadores	98
pequeno vazamento planar	220

personagens mortos	89
Pesadelo	108, 115
Pilar de Crânios	117
Plague-Mort	101, 149
Planetário	133, 137, 138, 141, 142, 143
Planície de Ida	91
Planície dos Portais Infinitos	101
Plano Astral	19, 21, 22, 29, 32, 35, 36, 37, 40, 45, 46, 47, 57, 63, 88, 108, 137, 156, 157, 158, 159, 175, 206, 210, 216, 217, 219
Plano da Energia Positiva	38, 48, 57, 82, 168
Plano da Energia Temporal	208
Plano das Fadas	210
Plano das Sombras	28, 35, 38, 39, 40, 44, 46, 48, 59, 169, 190
Plano de Energia Negativa	38, 48, 57, 66, 80, 168
Plano do Tempo	208
Plano dos Espelhos	204
Plano Elemental da(o)	
Ar	9, 38, 42, 48, 57, 68, 77, 97, 180, 191, 208
Água	38, 42, 48, 57, 77, 146, 173, 180, 194, 207
Fogo	28, 29, 30, 38, 42, 48, 57, 65, 74, 78, 138, 193, 194
Frio	206
Madeira	207
Terra	34, 38, 40, 42, 48, 57, 70, 138, 172, 192
Plano Etéreo	21, 29, 32, 34, 35, 37, 40, 42, 46, 48, 53, 61, 157, 207, 215, 216, 218, 219
Plano Material	6, 7, 9, 10, 12, 13, 17, 18, 21, 41, 46, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 61, 63, 66, 68, 76, 77, 79, 88, 89, 93, 172, 204, 207, 210, 211, 217
Planos coexistentes	15
planos de limites coincidentes	15
Planos em Camadas	11
Planos Exteriores	6, 7, 12, 13, 18, 21, 42, 55, 62, 85, 199, 216, 217, 218
Planos Interiores	6, 17, 39, 42, 55, 62, 65, 154, 216, 217, 218
planos materiais alternativos	43, 216
Planos separados	15
Planos Transitórios	6, 17, 742, 45, 154, 204, 206
Plutão 111	
podridão cinzenta	110
Porfatis	106
Portais, mágicos	21

R

rakshasa	115, 124
ravid	83
redemoinho temporal	209
Região dos Sonhos	201
Régulus	128
Reino Distante	211
Reis da Tempestade, Os	131
Rigus	149
Rio Estige	21, 77, 86, 97, 98, 100, 104, 105, 108, 111, 113, 115, 116, 121, 123, 124, 126
Rio Oceânus	21, 77, 86, 138, 139, 140, 142, 146

S

Salão do Inverno	98
salteador etéreo	54
Sanatório	149
Sanatório, O	98
saqueador etéreo	54
Sashelas das Profundezas	146
Sejojan Convocador da Terra	137

Sehanine Arco da Lua	146
Seldarine, os	146
Semiplanos	18
semiplanos aleatórios	154, 155
Senciente (característica planar)	12
Senhor das Profundezas	115, 116, 117, 119, 121
sextante dimensional	22
Sheyruushk	121
Shra'kt'lor	95
Shurrock	136, 138
Sigil	147, 151
Silvânia	149
Skerrit	143
Slaad	93, 94, 96, 108
Smargard	103
Solânia	135
Solar	133, 136, 137, 138, 141, 142
Sólio Maléfico	109
sombra de alma	115
Sombras, Plano das	veja Plano das Sombras
Sonho	201
Spinagon	24, 115, 167
St. Cuthbert	132
Submundo, O	111
Svartalfheim	92

T

Talásia	141
Tana'ri	100, 164, 165, 166
Tânatos	102, 103
Tantlin	121
Tapeçaria etérea	59
Tempestades em Pandemônio	97
tempestades psíquicas	51
Tendência [forte]	13
Tendência [suave]	13
Terras Escuras	63
Terras Exteriores, As	21, 48, 57, 88, 108, 115, 136, 147
Terras Selvagens, as	48, 57, 86, 139, 141, 149, 150
thoqqua	67
Tiamat	117, 118
Tiefling	24, 102, 103
Tintibulus	126
tojanida	77
Torre Arcana, A	114
Torre de Ferro, A	117
Trilhas planares	21
Tritão	77, 79
Tu'narath	52
Tuldani	125
Túmulos de Areia de Payratheon	106

U

Ultrólote	187
Umbramotos	64
Urdlen	137
Urdezu	24, 164

V

Vale dos Exilados	114
Vale Ruidoso	103
Vastidões Glaciais	102
Vecna	88
Ventotriste	99
Vênua	135
Verin	100
Vesícula	220
vesículas concêntricas	220
viagem onírica	202
viajante planar	30
Vingador, o	79
Vucarik	100
Vulto noturno	60

W

Wee Jas	123, 126
---------	----------

X

Xag-ya	83, 168
Xeg-yi	81, 168

Y

Yeenoghu	100
Yetsira, a Cidade Celestial	136
Ynph Stadho	121
Yondalla	135
Ysgard	48, 57, 90, 149, 161
Yugolote	104, 108, 109, 111, 112, 113, 114, 124, 185

Z

Zelatar	102
Zelexhut	127, 177
Zerth'Ad'lun, Monastério de	95
Zuggtmoy	103

TABELAS

1-1: Efeitos da Magia Confusa	14
3-1: Ajustes de Nível	24
3-2: Pré-Requisitos de Experiência para NEP	24
3-3: O Arrombador de Portais	25
3-4: O Campeão Planar	26
3-5: O Emissário Divino	27
3-6: O Viajante Planar	28
3-7: Destinos Planares Aleatórios	36
5-1: Passagens Cromáticas Aleatórias para a Cosmologia de D&D	49
5-2: Tempestades Psíquicas	51
5-3: Encontros Astrais	53
5-4: Cortinas Etéreas Aleatórias para a Cosmologia de D&D	57
5-5: Ciclones do Éter	58
5-6: Encontros Etéreos	58
5-7: Encontros Umbrais	64
6-1: Encontros no Plano Elemental do Ar	70
6-2: Encontros no Plano Elemental da Terra	73
6-3: Encontros no Plano Elemental do Fogo	76
6-4: Encontros no Plano Elemental da Água	80
6-5: Encontros no Plano da Energia Negativa	82
6-6: Encontros no Plano da Energia Positiva	84
7-1: Limbo Desgovernado	93
7-2: Limbo Controlado	94
7-3: Tempestades de Vento em Pandemônio	97
7-4: Efeitos das Terras Exteriores sobre Magias e Habilidades	147
7-5: Cidades Portais e Planos Associados	149
7-6: Encontros Abissais	149
7-7: Encontros Infernais	151
7-8: Encontros Celestiais	152
7-9: Encontros Beatíficos	152
8-1: Tamanho	155
8-2: Forma	155
8-3: Característica de Gravidade	155
8-4: Característica de Tempo	155
8-5: Característica de Morfologia	155
8-6: Características de Elementos e Energia	155
8-7: Características de Tendência	155
8-8: Característica de Magia	155
8-9: Habitantes	155
8-10: Acesso	155

VISITE NOVAS DIMENSÕES

Os aventureiros mais poderosos sabem que grandes recompensas — e grandes perigos — esperam por eles além do mundo onde residem. Das profundezas do Inferno às alturas do Monte Celéstia, do mundo tecnológico de Mecânu ao caos fervilhante do Limbo, estas dimensões estranhas e terríveis proporcionam novos desafios aos que viajam para lá. O *Manual dos Planos* é o seu guia para uma excursão através do universo.

Este suplemento para D&D apresenta tudo o que você precisa saber antes de visitar outros planos de existência. Ele inclui novas classes de prestígio, magias, monstros e itens mágicos, assim como descrições de dezenas de novas dimensões. O *Manual dos Planos* contém as regras para a criação de seus próprios planos.

Para utilizar este suplemento, o Mestre também precisará do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*. Os jogadores só necessitam do *Livro do Jogador*.



INADEQUADO PARA MENORES DE 14 ANOS