DUNGEONS & DRAGONS® Supplemento

ATLANTE PLANARE

Guida del Giocatore ai Piani

Bruce R. Cordell e Gwendolyn F.M. Kestrel

ATLANTE PLANARE

Guida del Giocatore ai Piani

Bruce R. Cordell e Gwendolyn F.M. Kestrel

C R E D I T I

A U T O R I
Bruce R. Cordell e
Gwendolyn F.M. Kestrel

S V I L U P P A T O R I A G G I U N T I
Stan! e JD Wiker

T E A M D I S V I L U P P O
Andy Collins, Andrew Finch,
David Noonan

R E V I S O R E
Ray Vallese

O R G A N I Z Z A T O R E R E V I S O R I
Kim Mohan

D I R E T T O R E C R E A T I V O
Ed Stark

D I R E T T O R E D E L L O S V I L U P P O
Andrew Finch

R E S P O N S A B I L E D I C A T E G O R I A P E R I G I O C H I D I R U O L O
Bill Slavicsek

D I R E T T O R E A R T I S T I C O
Dawn Murin

I L L U S T R A Z I O N E D I C O P E R T I N A
Matt Cavotta

I L L U S T R A T O R I T A V O L E I N T E R N E
Brent Chumley, Emily Fiegenschuh, David Hudnut, Dana Knutson, Doug Kovacs, David Martin, Dennis Crabapple-McClain, James Pavelec, Steve Prescott, Vinod Rams, David Roach

G R A F I C I
Dawn Murin e Dee Barnett

C A R T O G R A F O
Todd Gamble

E F F E T T I S P E C I A L I G R A F I C I
Erin Dorries

T E C N I C O D E L L E I M M A G I N I
Candice Baker

D I R E T T O R E D I P R O D U Z I O N E
Josh Fischer

Basato sulle regole originali di Dungeons&Dragons® create da Gary Gygax e Dave Arneson e sulle nuove meccaniche sviluppate per il nuovo gioco Dungeons & Dragons® da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Questo prodotto contiene materiale aggiornato alla versione 3.5 del regolamento.

Questo prodotto Wizards of the Coast® non contiene Open Game Content. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20 System License, consultare www.wizards.com/d20.

E D I Z I O N E I T A L I A N A

D I R E T T O R E R E S P O N S A B I L E
Emanuele Rastelli

S U P E R V I S I O N E E R E V I S I O N E
Massimo Bianchini

T R A D U Z I O N E
Marco Picone

I M P A G I N A Z I O N E
Giorgia Calandroni

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
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

Domande? 0521-630320
Visita il sito internet **www.25edition.it**

Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, d20, d20 System, Wizards of the Coast, *Manuale del Giocatore*, *Guida del Dungeon Master*, *Manuale dei Mostri* e *Atlante Planare* e i loro rispettivi loghi sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc., negli U.S.A. e altre nazioni. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle illustrazioni contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta della Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. Stampato in Italia.

© 2007 Wizards of the Coast, Inc.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

Indice

Introduzione 4
Guida ai piani per i giocatori 4
Sommario dei capitoli 4
Cosa è necessario per giocare 4

Capitolo 1: Razze 5
Scegliere una razza 5
Caratteristiche razziali 5
Aasimar 6
Adombrato 7
Bariaur 8
Buomman 9
Mephling 10
Neraph 12
Spinoso 14
Tiefling 15
Wildren 16
Età, altezza e peso 17
Età del personaggio 17
Altezza e peso 18
Razze potenti 18
Arconte segugio 18
Diavolo delle catene 20
Guardinal avoral 22
Janni 24
Lillend 25

Capitolo 2: Classi e talenti 27
Livelli di sostituzione planare 27
Barbaro 28
Bardo 29
Chierico 30
Druido 31
Guerriero 32
Ladro 32
Mago 33
Monaco 34
Paladino 35
Ranger 35
Stregone 36
Talenti 37
Talenti ereditari 37
Descrizione dei talenti 37

Capitolo 3: Classi di prestigio 43
Athar 43
Dottrina degli Athar 44
Classe di prestigio: Sfidante 44
Custodi del Fato 46
Dottrina dei Custodi del Fato 47
Classe di prestigio: Signore del fato 47
Occhio della Mente 49
Dottrina dell'Occhio della Mente 50
Classe di prestigio: Ricercatore visionario 50
Ordine Trascendente 52
Dottrina dell'Ordine Trascendente 52
Classe di prestigio: Adepto cifrato 52
Predestinati 54
Dottrina dei Predestinati 54
Classe di prestigio: Artefice del destino 54
Società del Sensismo 57
Dottrina dei sensisti 57
Classe di prestigio: Cultore appassionato 57
Xaositect 60
Dottrina dei Xaositect 61
Classi di prestigio: Caoticista 61
Altre classi di prestigio 63
Combattente elementale 63
Danzatore astrale 65

Capitolo 4: Equipaggiamento e oggetti magici 67
Disponibilità 67
Equipaggiamento 67
Armi 67
Armature 69
Merci e servizi 70
Cavalcature e trasporti 71
Oggetti e sostanze speciali 75
Oggetti magici 78
Armature e scudi 78
Armi 79
Anelli 80
Verghe 81
Bastoni 81
Oggetti meravigliosi 82

Capitolo 5: Incantesimi 85
Domini planari 85
Abisso 85
Ade 86
Arborea 86
Baator 87
Celestia 87
Elysium 88
Limbo 88
Mechanus 88
Liste degli incantesimi 89
Incantesimi da bardo 89
Incantesimi da chierico 89
Incantesimi da druido 90
Incantesimi da guardia nera 91
Incantesimi da mago e da stregone 91
Incantesimi da paladino 92
Incantesimi da ranger 92
Incantesimi 92

Capitolo 6: Creature dei piani 107
Ameba d'ombra 107
Balenaltrove 108
Cacciatore del limbo 110
Creatura anarchica 111
Creare una creatura anarchica 111
Creatura assiomatica 112
Creare una creatura assiomatica 112
Creatura entropica 113
Creare una creatura entropica 113
Creatura vivida 115
Creare una creatura vivida 116
Dharculus 116
Disfacitore 117
Energon 118
Xac-Yel 119
Xac-Yij 119
Xap-Yaup 120
Xong-Yong 120
Xor-Yost 121
Gaspar 122
Gnomo del fuoco 123
Incubo inferiore 124
Kraken astrale 125
Mastino immondo 126
Melma del vuoto 127
Nano del gelo 128
Sciame degli elementiti 129
Sciame di elementiti dell'acqua 129
Sciame di elementiti dell'aria 130
Sciame di elementiti del fuoco 130
Sciame di elementiti della terra 131
Tordo elisio 132
Ur'Epona 133
Nuove creature e incantesmi di evocazione 134

Capitolo 7: Luoghi planari 135
Panorama cosmologico 135
Piano materiale 135
Piani di transizione 135
Piani interni 136
Piani esterni 136
Semipiani 136
Geografia dei piani 138
Metropoli planari 138
Città di Ottone 138
Sigil 141
Tu'narath 146
Varchi planari 151
Meccaniche di un varco planare 151
Eleggibilità dei varchi 153
Varchi casuali 153
Piattaforme planari 153
Elementi di una piattaforma 154
Viaggiare verso luoghi con piattaforme 154
Piattaforme sui piani 154
Luoghi con livello di incontro 4 155
Luoghi con livello di incontro 5 155
Luoghi con livello di incontro 6 158
Luoghi con livello di incontro 7 161
Luoghi con livello di incontro 8 164
Luoghi con livello di incontro 9 168
Luoghi con livello di incontro 10 171
Luoghi con livello di incontro 11 174
Luoghi con livello di incontro 12 178
Luoghi con livello di incontro 13 182
Luoghi con livello di incontro 14 184
Appendice: Incontri planari 187
Costruire una tabella di incontri specifica per un piano 187

Introduzione

Vi siete avventurati all'interno di rovine sommerse, miniere naniche abbandonate, templi dedicati alle divinità della morte e fogne di grandi città traboccanti di ladri. Eppure, sapete bene che devono esistere altri luoghi in cui avventurarsi, altre realtà oltre a quante ne abbiate visto sinora. Bramate di conoscere in prima persona i mistici regni di cui narrano le leggende, e la cui esistenza viene confermata da strane creature che pulsano di energia elementale o di forza divina. Sapevate che il multiverso non finiva così presto. E avevate ragione.

GUIDA AI PIANI PER I GIOCATORI

Sia la *Guida del* DUNGEON MASTER che il *Manuale dei Piani* forniscono informazioni su come creare giochi ambientati su mondi diversi dal Piano Materiale. Ma questi libri, per quanto perfetti siano, sono indirizzati principalmente al Dungeon Master.

L'*Atlante Planare* è organizzato in maniera differente. È stato scritto e compilato pensando ai giocatori e ai personaggi giocanti. L'*Atlante Planare* offre un buon numero di opzioni utili a esplorare e avventurarsi sui piani. Come gli eroi della mitologia, i vostri personaggi potranno scendere nelle terre dei morti, attraversare i monti dell'Olimpo o sfidare i diavoli dello stesso Inferno.

In questa guida ai piani per i giocatori, scoprirete nuove razze, talenti, equipaggiamento, incantesimi e oggetti magici che vi aiuteranno ad abbattere le barriere e a colmare i vuoti tra il Piano Materiale e altri ambienti e realtà. Vengono anche forniti nuovi trucchi per i personaggi "comuni"; un barbaro, guerriero o stregone può migliorare le proprie capacità per adattarsi e sopravvivere su altri piani, prendendo speciali livelli di sostituzione planare.

Un altro elemento di spicco di questo libro è il concetto delle piattaforme planari, punti di potere sparpagliati nel multiverso in attesa di essere utilizzati. Sapendo dove si trovano e come funzionano, i personaggi possono compiere un viaggio per toccare le piattaforme planari cui sono legati, e in tal modo caricare direttamente di potere planare il loro corpo.

Adesso siete *voi* a tenere in mano le redini che vi condurranno in un viaggio al di là del ben noto Piano Materiale. Con questa guida, sarete più che pronti a compiere il viaggio... e a tornare indietro.

SOMMARIO DEI CAPITOLI

Capitolo 1: Razze. Questo capitolo introduce diverse nuove razze di personaggi (adombrati, buomman, mephling, neraphim, spinosi e wildren), oltre a un certo numero di razze planari di personaggi provenienti da prodotti già editi. Presenta inoltre diverse razze potenti nel formato delle "classi di mostri" rese note in *Specie Selvagge*: arconte segugio, diavolo delle catene, guardinal avoral, janni e lillend.

Capitolo 2: Classi e talenti. Questo capitolo introduce i livelli di sostituzione planari, una nuova opzione per quei personaggi che utilizzano le classi standard del *Manuale del Giocatore*. Il capitolo include anche nuovi talenti particolarmente adatti ai piani o con un tocco planare, come Famiglio Planare, Raffica dell'Acheronte e Specialista nell'Evocazione Celestiale. Due nuovi talenti, Piattaforma Planare e Piattaforma Personale, consentono a un personaggio di "collegarsi" a luoghi extraplanari trasudanti di potere, e di canalizzare e utilizzare quest'ultimo. Infine, una nuova categoria di talenti (i talenti ereditari) consentono di definire l'ascendenza extraplanare in modi diversi dal solito.

Capitolo 3: Classi di prestigio. Lasciate che il vostro personaggio si evolva seguendo direzioni impensate, con il combattente elementale, il danzatore astrale, l'adepto cifrato o il signore del fato, giusto per indicare alcune tra le classi di prestigio presentate in questo testo. La maggior parte delle classi di questo capitolo viene descritta insieme a organizzazioni appropriate a una campagna planare e che possono fungere da alleate o nemiche dei personaggi giocanti.

Capitolo 4: Equipaggiamento e oggetti magici. Quando il mercato in cui fate la spesa sono tutti i piani, potrete trovare una quantità pressoché infinita di oggetti. Questo capitolo fornisce qualche esempio di tale varietà, con particolare attenzione a qualche arma, armatura o altro oggetto utile e disponibile "là fuori". Per chi fosse interessato ad andare a zonzo tra i piani con ogni comodità, le cavalcature planari o i veicoli che percorrono i piani, come le traforatrici eteree, potrebbero essere la soluzione giusta.

Capitolo 5: Incantesimi. Quando alla normale conoscenza degli incantesimi si aggiunge la familiarità con molte dimensioni, un personaggio può arrivare a possedere una magia di cui neanche si sognava l'esistenza. Con queste nuove possibilità, si potrà cadere a precipizio in un dirupo dimensionale, evocare nuovi e potenti mostri, simulare le capacità delle creature extraplanari o anche scoprire nuovissimi domini di potere divino.

Capitolo 6: Creature dei piani. Qui troverete creature che balzellano tra un piano e l'altro, e mostri originari di altri piani e pronti a sfidare tutti i personaggi. Alcuni, come la balenaltrove o l'incubo inferiore, potrebbero fungere al vostro personaggio da cavalcatura, alleato o servitore da evocare.

Capitolo 7: Luoghi planari. Oltre a qualche consiglio per i viaggiatori, una discussione sui varchi planari e qualche visita guidata ad alcune delle metropoli che tutti gli avventurieri planari vorrebbero visitare durante la loro carriera, questo capitolo descrive decine di luoghi in cui trovare piattaforme planari, luoghi che consentono di bussare alla porta dei poteri superiori presenti nel multiverso.

COSA È NECESSARIO PER GIOCARE

L'*Atlante Planare* utilizza le informazioni presenti nei tre manuali base di D&D: il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del* DUNGEON MASTER e il *Manuale dei Mostri*. Inoltre, include riferimenti a materiale (principalmente descrizioni di mostri) proveniente da diversi supplementi per D&D, tra cui il *Manuale dei Piani*, il *Manuale dei Mostri II, Abissi e Inferi*, il *Draconomicon*, il *Manuale delle Miniature*, il *Libro delle Imprese Eroiche*, il *Libro delle Fosche Tenebre* e il *Manuale dei Livelli Epici*. Pur non essendo strettamente necessario, il possesso di questi supplementi contribuirà a migliorare il piacere della lettura di questo libro.

Illustrazione di D. Roach

Le razze presentate nel *Manuale del Giocatore* sono perfettamente adatte a una campagna planare. Umani, elfi, nani e le altre razze sono capaci di viaggiare tra i piani, e alcune scelgono anche di insediarsi in essi.

I giocatori e i DM che volessero dare un tono più multiplanare alla loro campagna potrebbero decidere di includere personaggi originari di una o più razze planari presentate in questo capitolo. Alcune provengono da piani specifici, altre si limitano a mostrare segni di ascendenza planare, ma tutte condividono la stessa atmosfera planare. I neraphim sono originari del Limbo, ma alcuni si sono insediati nelle grandi metropoli planari, che comprendono Sigil e Union. I wildren viaggiano per le terre selvagge tra i piani, sfruttando la loro abilità nella ricerca e nell'esplorazione, mentre gli spinosi, nati nell'Acheronte, cercano di ingaggiare battaglia ovunque si rechino.

SCEGLIERE UNA RAZZA

Dopo avere stabilito i punteggi di caratteristica, ma prima di averli scritti sulla scheda del personaggio (vedi pagina 7 del *Manuale del Giocatore*), occorre scegliere la razza del personaggio. Allo stesso tempo è necessario scegliere la sua classe poiché la razza influisce sulla riuscita di un personaggio in una determinata classe. Una volta decise la razza e la classe del personaggio, bisogna assegnare i punteggi alle caratteristiche, modificando le caratteristiche in base alla razza (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica razziali", nella pagina seguente), quindi procedere nella creazione del personaggio.

CARATTERISTICHE RAZZIALI

La razza del personaggio determina alcune delle sue qualità.

Modificatori di caratteristica

Prima di tutto è necessario trovare la razza del personaggio nella Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica razziali" e applicare i modificatori che vi sono indicati ai punteggi di caratteristica del personaggio. Se questi cambiamenti modificano il punteggio al di sopra di 18 o al di sotto di 3 non è un problema, tranne nel caso dell'Intelligenza, che per i personaggi non può mai essere inferiore a 3. Se il personaggio risultasse con un'Intelligenza modificata di 1 o 2, occorrerebbe portarla a 3.

Sempre nella Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica razziali" si trova la classe preferita di ogni razza. La classe preferita di un personaggio non ha influenza negativa al momento di determinare le penalità ai punti esperienza (PE) per i multiclasse (vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60 del *Manuale del Giocatore*).

Per ogni razza è anche fornito un modificatore di livello (Mod. livello). Questo numero indica il livello effettivo del personaggio ed è utile per paragonare il potere di una razza di personaggio con il potere dei personaggi di razze standard.

Tabella 1-1: Modificatori di caratteristica razziali

Razza	Mod. livello	Modificatori di caratteristica	Classe preferita	Linguaggi bonus
Aasimar	+1	+2 Sag, +2 Car	Paladino	Draconico, Elfico, Gnomesco, Halfling, Nanico, Silvano
Adombrato	+1	+2 Des, -2 Cos	Ladro	Abissale, Celestiale, Elfico
Bariaur	+1	+2 For, -2 Car	Ranger	Abissale, Infernale
Buomman	+0	+2 Sag, -2 Car	Monaco	Aquan, Githzerai, Terran
Mephling dell'Acqua	+1	+2 Cos, -2 Int, +2 Car	Monaco	Aquan, Auran, Ignan, Terran
Mephling dell'Aria	+1	+2 Des, -2 Int, +2 Car	Bardo	Aquan, Auran, Ignan, Terran
Mephling del Fuoco	+1	+2 Des, -2 Int, +2 Car	Stregone	Aquan, Auran, Ignan, Terran
Mephling della Terra	+1	+2 For, -2 Des, -2 Int, +2 Car	Druido	Aquan, Auran, Ignan, Terran
Neraph	+0	Nessuno	Ranger	Abissale, Celestiale, Comune
Spinoso	+0	Nessuno	Guerriero	Infernale
Tiefling	+1	+2 Des, +2 Int, -2 Car	Ladro	Draconico, Elfico, Gnomesco, Goblin, Halfling, Nanico, Orchesco
Wildren	+1	+4 Cos, -2 Des, -2 Car	Barbaro	Gnomesco, Goblin, Orchesco, Silvano, Terran

Infine, la Tabella 1-1 elenca i linguaggi bonus razziali. Tutti i personaggi sanno parlare il Comune. Alcune razze parlano anche un proprio linguaggio razziale. I personaggi intelligenti (quelli con un bonus di Intelligenza) parlano anche altri linguaggi, un linguaggio extra per ogni punto bonus. I linguaggi bonus del personaggio (se ne ha) devono essere scelti dall'elenco in tabella.

Istruzione: Ogni personaggio, a meno che non sia un barbaro (una classe del *Manuale del Giocatore*), sa leggere e scrivere tutti i linguaggi che parla.

AASIMAR

Un aasimar, dal momento che reca nelle vene il sangue di un celestiale, di solito è di allineamento buono e combatte contro il male nel mondo. Alcuni aasimar hanno tratti distintivi che indicano la loro origine, come capelli d'argento, occhi dorati oppure uno sguardo particolarmente intenso.

Personalità: La maggior parte degli aasimar si sforza di mostrare nobiltà nelle sue azioni, ma spesso deve combattere la propria tendenza alla vendetta o a un giudizio troppo rapido. Alcuni vengono anche trattati con un certo pregiudizio, in particolare da parte dei loro vicini umani, fatto che può provocare in loro un certo distacco. Alla fin fine, molti aasimar tendono a essere solitari, incapaci di fidarsi veramente degli altri.

Descrizione fisica: Gli aasimar hanno un aspetto umano (e perlopiù hanno lo stesso peso e la stessa altezza dei membri di quella razza), tranne per un aspetto distintivo collegato alla loro inusuale origine. Tale caratteristica può assumere la forma di capelli d'argento, occhi dorati o anche di color topazio, pelle iridescente, uno sguardo particolarmente intenso oppure una voce potente e squillante.

Gli aasimar raggiungono la maturità all'incirca alla stessa età degli umani ma vivono più a lungo, e i membri più anziani della razza vivono fino a 150 anni.

Relazioni: Sebbene gli aasimar siano perlopiù umani, si sentono raramente a loro agio nelle società umane. Piuttosto, vanno d'accordo con gli altri incroci (in particolare mezzelfi e mezzorchi) poiché di norma condividono lo stesso tipo di retaggio da reietti. Gli aasimar di allineamento buono di solito intrattengono relazioni amichevoli anche con i bariaur e i wildren, che condividono in parte la loro eredità celestiale.

Rispetto alle altre razze, gli aasimar nutrono una certa avversione nei confronti dei tiefling, la cui origine immonda crea un senso di sospetto nel cuore degli aasimar.

Allineamento: Gli aasimar di solito sono buoni, come si addice alla loro eredità celestiale. Tuttavia, un aasimar malvagio, per quanto estremamente raro, spesso è l'epitome della crudeltà.

Religione: Gli aasimar non hanno una divinità peculiare. Le scelte più comuni tra gli aasimar includono Heironeous, dio del valore, Pelor, dio del sole, e Kord, dio della forza. Coloro che nutrono un temperamento più incline alla giustizia potrebbero venerare St. Cuthbert del Randello.

Linguaggio: Gli aasimar non hanno un linguaggio proprio alla loro cultura, sebbene coloro che possiedono la loro origine di solito apprendano il Celestiale. Un aasimar di norma impara il linguaggio dei suoi genitori.

Nomi: Gli aasimar di solito assumono nomi umani, sebbene alcuni cambino i loro nomi dopo avere raggiunto la maturità e avere compreso la loro origine.

Un aasimar paladino

Illustrazione di D. Hudnut

Avventurieri: Gli aasimar sono avventurieri per natura; è il loro ardente desiderio di combattere il male che li conduce con facilità a questa vita. Molti seguono una chiamata divina, diventando chierici o paladini, ma gli esponenti di questa razza diventano anche ottimi stregoni, bardi, guerrieri e ranger.

TRATTI RAZZIALI DEGLI AASIMAR

I personaggi aasimar hanno le seguenti caratteristiche razziali.

- +2 alla Saggezza, +2 al Carisma.
- Esterno: Gli aasimar sono esterni originari del Piano Materiale, e pertanto hanno il tipo esterno (nativo). Ottengono il sottotipo extraplanare quando non sono sul Piano Materiale. Non sono soggetti agli incantesimi o agli effetti che colpiscono soltanto gli umanoidi, come per esempio *charme su persone* e *dominare persone*.
- Taglia Media: In quanto creature di taglia Media, gli aasimar non hanno bonus o penalità speciali a causa della loro taglia.
- La velocità base sul terreno di un aasimar è di 9 metri.
- Gli aasimar hanno la scurovisione fino a 18 metri.
- Abilità: Gli aasimar hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare. Per natura sono attenti e sempre allerta.
- *Luce diurna* (Mag): Un aasimar può utilizzare *luce diurna*, come per l'incantesimo, una volta al giorno. Il suo livello dell'incantatore è pari al suo livello del personaggio.
- Resistenza all'acido 5, all'elettricità 5 e al freddo 5: Gli aasimar mantengono parte della resistenza ai danni da energia propria dei loro progenitori celestiali.
- Linguaggi automatici: Comune, Celestiale. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gnomesco, Halfling, Nanico, Silvano.
- Classe preferita: Paladino. Molti aasimar, nobili per natura, seguono la professione paladinesca.
- Modificatore di livello +1.

Un adombrato ladro

ADOMBRATO

Gli adombrati sono creature planari le cui origini risalgono al Piano delle Ombre.

Personalità: Il temperamento degli adombrati è mutevole. Prediligono le azioni estemporanee. I ritardi o l'ignavia li irritano. Nel tempo necessario a elaborare o valutare un piano, si possono vincere o perdere interi mondi.

Descrizione fisica: Gli adombrati somigliano ben poco ad altre razze. Alti ed esili, il colore della loro pelle va dal marrone al nero lucente e gli occhi sono a mandorla, quasi completamente neri. Il loro colore scuro li agevola molto al momento di nascondersi nelle ombre e di muoversi silenziosamente. Un esemplare normale di adombrato maschio è alto più di 1,80 metri e pesa circa 82 kg, mentre le femmine sono un po' più basse e magre. Gli adombrati raggiungono la maturità più o meno alla stessa età dei mezzorchi, ma raramente vivono oltre i 60 anni.

Relazioni: Per un adombrato, le azioni sono molto più importanti della specie da cui si proviene. Gli adombrati si associano con piacere alle creature caotiche di tutti i tipi. Tali alleanze solo in pochi casi durano a lungo, ma di norma terminano amichevolmente quando l'adombrato si mette in viaggio con altri compagni alla volta di luoghi remoti.

Allineamento: Gli adombrati tendono ad essere caotici. Il lasso di attenzione generalmente breve e l'amore per le azioni non ponderate mal si sposano con le filosofie legali.

Religione: Il culto religioso più diffuso tra gli adombrati è quello di Olidammara, dio dei ladri. Coloro che non venerano il Ladro Ridente di solito scelgono di viaggiare e partire all'avventura, e prediligono Fharlanghn o Boccob.

Linguaggio: Poiché gli adombrati vedono molto bene in condizioni di scarsa luminosità e oscurità, il loro linguaggio utilizza il suono e la cinesica (il linguaggio corporeo, che include movimenti del corpo, posizioni e espressioni facciali). Per comunicare in pieno il senso dei loro discorsi anche nella forma scritta, si utilizza un buon numero di simboli. Non è insolito che una parola sia accompagnata da tre o quattro simboli che mostrino le sue connotazioni e sottigliezze.

Nomi: Gli adombrati hanno nomi tendenzialmente corti, di solito monosillabici, accompagnati da un gesto significativo. Quando uno di questi nomi viene tradotto accuratamente in un altro linguaggio, diventa un soprannome ben più lungo di quelli cui sono abituati gli adombrati.

Nomi maschili: Bhear, Bhah, Brot, Flah, Flaht, Fraa, Pohl, Phaer, Prag.

Nomi femminili: Gheer, Gree, Graf, Grif, Mhi, Mheer, Mrak, Tap, T'Har.

Gesto significativo: Abbassare le mani, alzare le mani, fare un cenno di assenso, fare l'occhiolino, inchinarsi, puntare il

Illustrazione di S. Prescott

dito indice destro, puntare il dito indice sinistro, sbattere gli occhi, scrollare le spalle, scuotere la testa, toccare il mento.

Avventurieri: Gli adombrati sono attratti dall'avventura come le api dal miele. Molti si sentono spinti a intraprendere carriere da avventuriero. Gradiscono molto la varietà e diversità delle attività. Una vita da avventuriero è piena di azione e cambiamenti, e pertanto è ben adatta al temperamento di un adombrato.

TRATTI RAZZIALI DEGLI ADOMBRATI

I personaggi adombrati hanno le seguenti caratteristiche razziali.

- +2 alla Destrezza, -2 alla Costituzione: Gli adombrati sono agili, ma non molto vigorosi.
- Esterno: Gli adombrati sono originari del Piano delle Ombre, e pertanto hanno il tipo esterno. Ottengono il sottotipo extraplanare quando non si trovano sul Piano delle Ombre. Non sono soggetti agli incantesimi o agli effetti che colpiscono soltanto gli umanoidi, come per esempio *charme su persone* e *dominare persone*.
- Taglia Media: In quanto creature di taglia Media, gli adombrati non hanno bonus o penalità speciali a causa della loro taglia.
- La velocità base sul terreno di un adombrato è di 12 metri.
- Gli adombrati possiedono la scurovisione fino a 36 metri e la visione crepuscolare.
- Cecità alla luce (Str): L'esposizione improvvisa alla luce intensa (come quella del sole, o di un incantesimo *luce diurna*) acceca gli adombrati per 1 round. Nei round successivi, sono abbagliati fin quando rimangono nell'area esposta all'effetto.
- Bonus di +2 ai tiri di iniziativa: Gli adombrati hanno reazioni rapide.
- Abilità: Gli adombrati hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e di Nascondersi.
- Linguaggi automatici: Adombrato, Comune. Linguaggi bonus: Abissale, Celestiale, Elfico.
- Classe preferita: Ladro.
- Modificatore di livello: +1.

Un bariaur

Illustrazione di D. Martin

BARIAUR

I bariaur, creature simili a centauri originari delle colline ondulate e dei boschi di Ysgard, vagano per il territorio in cerca del male. Quando individuano un avversario spietato, i bariaur si lanciano alla carica, in cerca di una gloriosa battaglia.

Personalità: Per chi non li conosce, i bariaur sembrano sconsiderati o anche irresponsabili, ma questo comportamento è soltanto il segno esteriore del loro desiderio di vagabondare. È raro che rimangano in un posto a lungo tempo: preferiscono una vita fatta di viaggi a un'esistenza sedentaria. Quando il male mostra il suo orrido aspetto, questo atteggiamento sconsiderato scompare, rimpiazzato dalla determinata ricerca di ciò che mette in pericolo la buona gente della zona.

Descrizione fisica: Un bariaur, alto all'incirca 15 centimetri più di un umano, assomiglia a un centauro. La parte inferiore del corpo è quella di un ariete, con pelame di color marrone lucido o dorato e zoccoli fessi. La parte superiore del corpo è di forma umana, molto muscolosa e con un paio di corna da ariete in cima alla testa. La pelle di un bariaur è di un colore che va dall'appena abbronzato al marrone scuro.

Un maschio pesa di solito 150 kg, mentre le femmine si attestano sui circa 130 kg. In media un bariaur raggiunge la maturità più o meno alla stessa età di un mezzelfo, e i membri più anziani di questa razza vivono ben oltre 200 anni.

Relazioni: I bariaur sono socievoli e accomodanti, ma non creduloni fino alla stupidaggine. Vanno d'accordo con gli elfi, gli gnomi, gli halfling e i wildren, così come con quegli aasimar le cui vedute non sono troppo rigide. Accettano con qualche rimbrotto i nani come alleati nelle loro crociate contro il male. Gli incroci, come mezzelfi e mezzorchi, costituiscono oggetto di curiosità per i bariaur. Sono piuttosto sospettosi rispetto alle razze la cui origine è legata ai piani malvagi o delle ombre, compresi i tiefling e gli adombrati, ma preferiscono avere un atteggiamento positivo rispetto agli individui fintantoché non si dimostra che hanno torto.

Allineamento: Essendo creature che danno molto valore alla libertà, per lo più i bariaur sono di allineamento caotico buono. Qualche bariaur più pacato tende a un atteggiamento neutrale nel suo approccio al bene, mentre pochi abbandonano il bene puro per abbracciare la neutralità. I bariaur malvagi sono estremamente rari e vengono sempre evitati dal gregge.

Religione: I bariaur venerano Ehlonna, dea dei boschi, più di molte altre divinità. Taluni riveriscono Kord, dio della forza, oppure Pelor, dio del sole.

Linguaggio: I bariaur non hanno un linguaggio di razza, e per la maggior parte delle conversazioni utilizzano il Celestiale. Parlano anche il Comune per poter conversare con le altre razze.

Nomi: Il nome di un bariaur viene stabilito dai genitori. Di solito si tratta di un nome semplice, composto da una o due sillabe (in modo che sia più facile urlarlo tra le pianure di Ysgard). All'interno del gregge, un bariaur indica la sua parentela aggiungendo l'espressione "capro di" più il nome del padre (ovvero "capra di" più il nome della madre, se femmina);

all'esterno, invece, per indicare la famiglia estesa a cui appartiene utilizza il nome del gregge. I nomi di gregge di solito descrivono l'ambiente preferito dal gregge stesso, e possono cambiare nel tempo.

Nomi maschili: Bex, Hul, Jek, Menok, Ril, Wyk.

Nomi femminili: Daeth, Hysh, Saph, Tyth, Vash.

Nomi di gregge: Cloverfield ("Trifogliere"), Dalewatcher ("Miravalle"), Hillwalker ("Collinoso"), Woodstrider ("Boscaiolo").

Avventurieri: Il desiderio di vagabondare proprio di un bariaur lo rende un avventuriero ideale. Lasciare il gregge può essere una decisione difficile, ma un giovane bariaur desideroso di combattere le creature malvagie del multiverso si trova a suo agio nella maggior parte dei gruppi di avventurieri. Spesso i bariaur intraprendono il percorso del ranger, ma si trovano comunemente anche guerrieri e barbari bariaur.

TRATTI RAZZIALI DEI BARIAUR

I personaggi bariaur hanno le seguenti caratteristiche razziali.

- +2 alla Forza, -2 al Carisma: I bariaur sono possenti, ma non sviluppano molto le abilità sociali.
- Esterno: I bariaur sono originari dei Domini Eroici di Ysgard, e pertanto hanno il tipo esterno. Ottengono il sottotipo extraplanare quando non si trovano su Ysgard. Non sono soggetti agli incantesimi o agli effetti che colpiscono soltanto gli umanoidi, come per esempio *charme su persone* e *dominare persone*.
- Taglia Media: In quanto creature di taglia Media, i bariaur non hanno bonus o penalità speciali a causa della loro taglia.
- La velocità base sul terreno di un bariaur è di 12 metri.
- I bariaur hanno la scurovisione fino a 18 metri.
- Quadrupede: In quanto quadrupedi, i bariaur hanno un bonus di +4 alle prove per resistere agli attacchi di spingere e sbilanciare. Hanno una capacità di trasporto maggiore di una volta e mezzo rispetto a quella normale per la loro Forza. Devono indossare una bardatura (fatta di solito di cuoio borchiato) al posto dell'armatura normale e non possono indossare stivali progettati per gli umanoidi.
- Carica poderosa: Un bariaur in carica può compiere un unico attacco con le corna che infligge danni contundenti pari a 2d6 + (il modificatore di For del bariaur x 1,5).
- Resistenza agli incantesimi: I bariaur hanno resistenza agli incantesimi pari a 11 + livello di classe.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli incantesimi e le capacità magiche.
- Abilità: I bariaur hanno sensi acuti, il che conferisce loro un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare.
- Linguaggi automatici: Celestiale, Comune. Linguaggi bonus: Abissale, Infernale. I bariaur di norma imparano i linguaggi delle creature immonde per essere pronti a combattere queste minacce.
- Classe preferita: Ranger.
- Modificatore di livello: +1.

BARIAUR E BARIAUR EROICI

I bariaur descritti in questo libro sono la forma più comune per questa razza (descritta anche nel *Manuale dei Piani*). Il tipo più forte e grande di bariaur descritto nel *Libro delle Imprese Eroiche* è generalmente indicato con il nome di "bariaur eroico", a causa del legame molto stretto che intrattiene con i poteri dei piani celestiali.

BUOMMAN

Forse c'è stato un momento in cui i buomman erano semplici visitatori umani recatisi nel Piano Astrale. Ora però, a distanza di centinaia o forse di migliaia di anni, non sono né semplici visitatori né semplicemente umani. I buomman, che alcuni viaggiatori astrali conoscono come i "monaci gementi", vivono in templi più o meno grandi creati dal pulviscolo astrale, e ritengono che tali templi siano la forma mortale di divinità dormienti, dimenticate da tempo. Solo i buomman sanno se abitano queste strutture per risvegliare tali divinità oppure nello sforzo di assicurarsi che rimangano dormienti.

Personalità: I buomman sono creature tranquille, riservate e deferenti. Pur sembrando capaci di comprendere i linguaggi, non "parlano" alcuna lingua oltre ai loro canti profondi e risonanti, cantati in un dialetto chiamato Buommi, che sembra più simile alla musica che a una vera lingua.

Descrizione fisica: I buomman hanno più o meno l'aspetto umano, ma i loro volti sono allungati e incurvati così come mani e piedi (questa caratteristica si nota soprattutto nelle dita). In media, i buomman sono un po' più bassi e grassi degli umani. Un maschio buomman porta capelli lunghi e ha sopracciglia cespugliose; una femmina buomman sembra apparentemente glabra. I buomman raggiungono la maturità all'incirca alla stessa età degli umani, e i membri più anziani della razza possono vivere fino a 120 anni.

Relazioni: I buomman di solito passano le loro intere vite in contemplazione ascetica entro i confini del tempio in cui sono nati. Di volta in volta, tuttavia, un buomman (in particolare un buomman monaco) si allontana dalla sua casa per esplorare il Piano Astrale, oppure altri piani, per curiosità rispetto ai mondi esterni. Talvolta questi individui tendono a diventare servitori di githzerai vaganti, e in qualche occasione si avventurano con loro sino al Limbo. I buomman evitano i confronti con gli esterni malvagi, più per cautela che per paura oppure avversione. Se proprio si vuole cercare un nemico dei buomman, lo si troverà sui piani del Pandemonium o dell'Abisso. I buomman vanno piuttosto d'accordo con le creature provenienti dal Piano Elementale della Terra o dal Piano Elementale dell'Acqua.

Allineamento: Di norma un buomman è legale, e mostra una tendenza verso il legale neutrale o il legale buono. Sono pochi i buomman legali malvagi o semplicemente neutrali.

Religione: I buomman non praticano le religioni tradizionali, ma piuttosto venerano i loro templi del Piano Astrale. Quei pochi che viaggiano in lungo e in largo sviluppano una certa affinità nei confronti di Fharlanghn, il dio delle strade. Pochi buomman però diventano chierici di qualsiasi divinità, poiché il loro voto contro il linguaggio (descritto più avanti) rende difficile il lancio di incantesimi. Coloro che desiderano imparare a lanciare incantesimi con componenti verbali devono acquistare il talento Incantesimi Non Verbali (descritto a pagina 41).

Dipende dai singoli buomman stabilire se il loro personaggio ritiene che i corpi astrali sui quali la sua gente vive sono divinità morte, divinità dormienti che devono essere

risvegliate, oppure divinità dormienti che non devono mai e poi mai essere risvegliate. I buomman neutrali di solito credono alla teoria delle divinità morte, mentre i buomman legali buoni ritengono che le divinità stiano dormendo e che un giorno si risveglieranno per diffondere di nuovo la loro potenza. I buomman legali malvagi temono il ritorno di queste divinità, e cantano i loro canti per prevenirne il risveglio.

Linguaggio: I buomman comunicano l'un l'altro per mezzo dei loro canti profondi e gutturali, ma i concetti che vengono espressi sembrano più astratti che informativi. Diversamente da come si pensa di solito, un buomman non canta in continuazione, ma piuttosto il canto è parte dei rituali che scandiscono la sua vita quotidiana. I buomman hanno un canto per l'arrivo, un canto per la partenza, un canto per la sveglia, un canto per il sonno, un canto per mangiare e infiniti altri canti per concetti molto meno concreti. Se si escludono questi canti, i buomman scelgono di non parlare alcun linguaggio riconoscibile, pur essendo capaci di apprendere qualsiasi linguaggio desiderino. Un buomman tradizionale, per esempio, comprende il Comune; semplicemente, non lo parla mai.

Nomi: Essendo una razza che ha scelto collettivamente di non parlare mai, i buomman posseggono un ampio numero di nomi, tutti basati sulle note musicali. Ad esempio, una buomman femmina potrebbe esprimere il suo nome con una breve melodia in chiave di Re diesis, mentre un'altra buomman femmina potrebbe utilizzare la stessa melodia, ma in chiave di Do. Il nome di questa razza riflette tale tradizione, poiché è basato su quella nota profonda e sostenuta che ogni buomman impara a vocalizzare prima ancora di camminare: "buomm".

Un buomman monaco

Per venire incontro alle altre razze, i buomman accettano di buon grado i nomignoli, ma preferiscono quelli privi di consonanti dure. "Jak", ad esempio, sarebbe un appellativo sgradevole, mentre "Lunio" sarebbe perfetto per un buomman.

Avventurieri: La maggior parte dei buomman che sente l'esigenza di esplorare ha un'età piuttosto giovane. Chi parte di solito ha l'obiettivo di raccogliere informazioni per il tempio (il che in genere significa vedere il multiverso), con lo scopo di ritornare alla vita ascetica non appena si stanca o sente il bisogno di casa. Alcuni in effetti ritornano, al termine delle loro vite, per introdurre nuovi concetti nelle loro società isolate.

TRATTI RAZZIALI DEI BUOMMAN

I personaggi buomman hanno le seguenti caratteristiche razziali.

- +2 alla Saggezza, -2 al Carisma: I buomman hanno grande saggezza e forza di volontà, ma la loro natura riservata li porta a intrattenere relazioni personali scadenti.
- Umanoide (Extraplanare): I buomman sono umanoidi originari del Piano Astrale. Ottengono il sottotipo extraplanare quando non si trovano sul Piano Astrale.
- Taglia Media: In quanto creature di taglia Media, i buomman non hanno bonus o penalità speciali a causa della loro taglia.
- La velocità base sul terreno di un buomman è di 9 metri.
- Visione crepuscolare: Un buomman vede due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili. Inoltre, mantiene la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni di scarsa visibilità.
- Abilità: Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Intrattenere (canto). Tutti i buomman hanno un udito incredibile e un senso innato delle tonalità e dell'altezza dei suoni.
- Quando sono molto giovani, i buomman fanno voto di non parlare, e da quel momento in poi rifiutano semplicemente di comunicare in maniera tradizionale. Un buomman che infanga questo voto subisce 1 danno alla Saggezza e una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, e alle prove per le 24 ore successive (se il buomman infrange il voto una seconda volta prima che le 24 ore siano passate, subisce 1 danno addizionale alla Saggezza, e le penalità ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove rimangono per altre 24 ore). Un buomman incantatore che desideri lanciare incantesimi con componenti verbali deve utilizzare il talento metamagico Incantesimi Silenziosi oppure possedere il talento Incantesimi Non Verbali (vedi pagina 41).
- Linguaggi automatici: I buomman parlano il Buommi e capiscono il Comune. Linguaggi bonus: Aquan, Githzerai, Terran.
- Classe preferita: Monaco.
- Modificatore di livello: +0.

MEPHLING

I resoconti degli studiosi contengono due differenti storie per l'origine dei mephling. Nella prima, i mephling sono il prodotto planare di un'antica unione tra i mephit e una razza di umanoidi non meglio specificata. L'altra storia, più cupa, narra di un mago megalomane che cercava di lasciare l'impronta della sua essenza in un'altra razza.

Ciò che è certo è che talora un mephling nasce da genitori mephit. I mephling, più deboli dei loro antenati mephit,

Illustrazione di S. Prescott

vengono esclusi dalle comunità mephit in quanto cuccioli incapaci. In tal modo sono abbandonati alla clemenza di piani inospitali. Quei genitori mephit che si sentono disgustati dal loro figlio umanoide saranno inclini ad abbandonare il pargolo su un piano ostile. Altri genitori più caritatevoli lasceranno il bambino su un piano abitabile, dove gli sarà facile essere trovato da altre creature. A volte altre creature adottano il bambino abbandonato, che in tal modo raggiunge la maturità.

Personalità: Dato che crescono come trovatelli ben diversi dai loro genitori acquisiti, i mephling spesso si sentono a disagio. Di norma sono creature solitarie dotate di uno sfuggente desiderio di appartenenza. Ciò nonostante, sono attraenti e di bella presenza, e di solito la gente li apprezza molto.

Descrizione fisica: I mephling hanno l'aspetto di versioni meno aggraziate dei loro genitori mephit, con ali rachitiche. Un mephling comune è alto poco meno di 90 centimetri e pesa circa 15 kg, mentre le femmine sono un po' più alte e pesanti dei maschi.

Acqua: Un mephling dell'acqua assomiglia a un umano basso, con la pelle a scaglie di pesce e occhi neri e tondeggianti.

Aria: Un mephling dell'aria ha l'aspetto di un umano basso e albino.

Fuoco: Un mephling del fuoco assomiglia a un diavolo in miniatura, con la pelle di un bronzo rossastro fiammeggiante.

Terra: Un mephling della terra ha l'aspetto simile a un nano basso, roccioso e calvo.

I mephling non raggiungono la maturità fin quando non superano i 50 anni. I membri più longevi della razza possono raggiungere un'età di oltre 200 anni.

Relazioni: I mephling si inseriscono abbastanza bene in quasi tutte le società. Nel migliore dei casi, vengono considerati come oggetto di una curiosità esotica. Nel peggiore dei casi, ci si riferisce a loro come a uno straniero amichevole, magari con un tocco sospetto di sangue diabolico, demoniaco o elementale (quale che sia il meno benvenuto in una certa cultura). I mephling vanno d'accordo soprattutto con quegli altri membri della loro razza che hanno attraversato esperienze simili. I mephling intrattengono anche buone relazioni con gli halfling, in particolare quelli che hanno viaggiato in lungo e in largo o che si associano di frequente agli stranieri.

Allineamento: I mephling tendono ad avere una componente neutrale nella loro visione del mondo, ma possono essere di qualsiasi allineamento. Adottano di frequente la filosofia e il punto di vista dei loro genitori adottivi oppure della cultura in cui sono stati cresciuti.

Religione: I mephling, portati per natura alla carriera dello stregone e spesso ben consapevoli dell'incuranza del multiverso, venerano Boccob l'Indifferente, il Signore di Ogni Magia. Alcuni invece si volgono alle filosofie più fataliste di Wee Jas. Molti mephling che scelgono di viaggiare in lungo e in largo venerano Fharlanghn.

Linguaggio: I mephling parlano il linguaggio della società in cui sono stati allevati, che è quasi sempre il Comune. Inoltre, ogni mephling conosce un linguaggio Elementale che riflette la sua origine: i mephling dell'acqua parlano l'Aquan, i mephling dell'aria parlano l'Auran, i mephling del fuoco parlano l'Ignan e i mephling della terra parlano il Terran.

Nomi: Di solito un mephling cresce con un nome datogli dai suoi genitori adottivi, ma molti scelgono un altro nome quando crescono.

Acqua: Acqua, Onda, Sibilo, Spruzzo, Tempesta, Tsunami, Umido.

Aria: Ali, Aria, Brezza, Piuma, Soffio.

Fuoco: Bruciatura, Crepitio, Fiamma, Fuoco.

Terra: Pietra, Roccia, Tana, Terra.

Avventurieri: I mephling, spesso ostracizzati o almeno posti ai margini della società in cui sono cresciuti, avvertono quasi sempre la necessità di viaggiare e avventurarsi altrove. Sono portati per natura a esplorare il mondo e il multiverso oltre le loro città native.

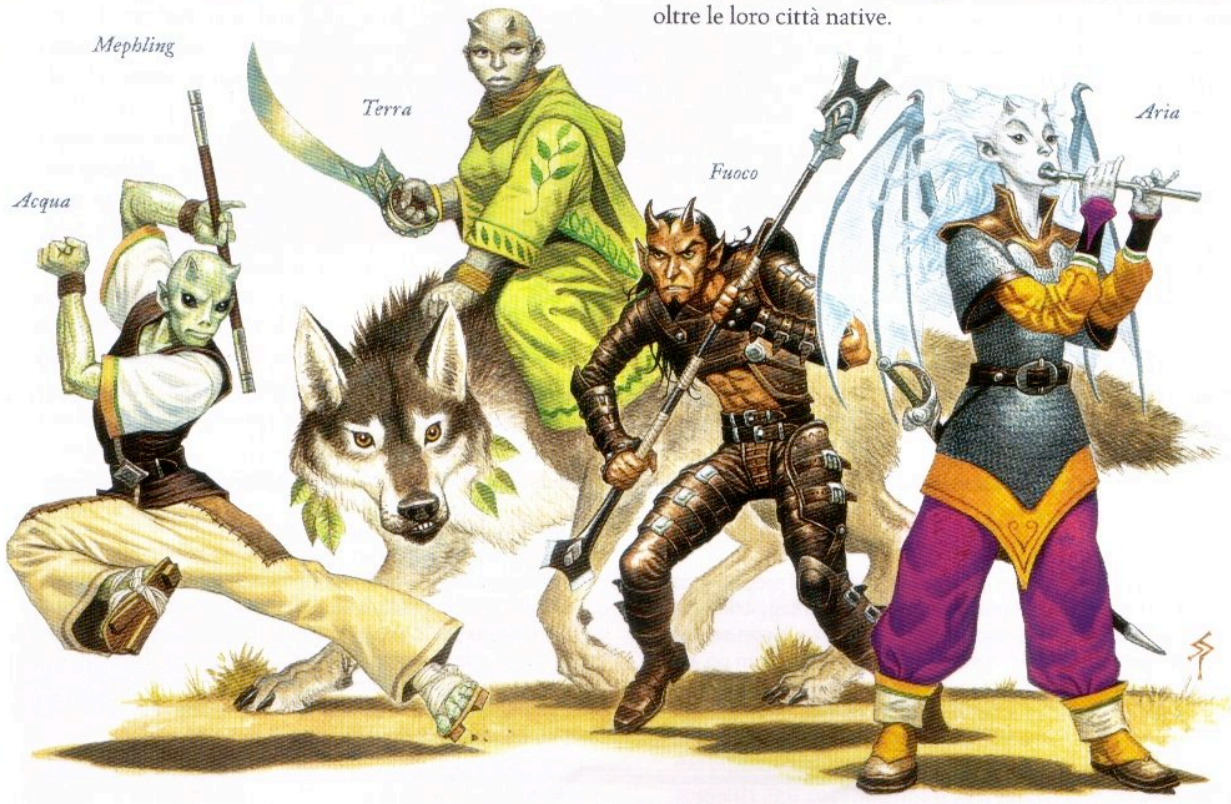


Illustrazione di S. Prescott

Acqua: Poiché un mephling dell'acqua è calmo come uno stagno e forte come l'acqua corrente, la sua classe preferita è il monaco.

Aria: I mephling dell'aria tendono a viaggiare molto. La loro classe preferita è il bardo, e preferiscono gli strumenti a fiato.

Fuoco: Nei mephling del fuoco è molto forte il richiamo alle origini mephit. La loro classe preferita è lo stregone.

Terra: I mephling della terra mantengono gran parte della forza del loro elemento naturale. L'armonioso equilibrio della terra conduce molti di loro a preferire la classe del druido.

TRATTI RAZZIALI DEI MEPHLING

I personaggi mephling hanno le seguenti caratteristiche razziali.

- -2 all'Intelligenza, +2 al Carisma. I mephling sono generalmente un po' lenti di comprendonio, ma in cambio hanno personalità forti. Inoltre, ciascun tipo di mephling ha uno più modificatori di caratteristiche propri della sua razza.

  Acqua: +2 alla Costituzione. I mephling dell'acqua sono resistenti e robusti.

  Aria: +2 alla Destrezza. I mephling dell'aria sono molto lesti.

  Fuoco: +2 alla Destrezza. Come i mephling dell'aria, anche quelli del fuoco sono agili e veloci.

  Terra: +2 alla Forza, -2 alla Destrezza. I mephling della terra sono forti fisicamente ma piuttosto lenti.
- Umanoide (Extraplanare): I mephling sono originari dei Piani Elementali. Non hanno il tipo umanoide e ottengono il sottotipo extraplanare quando non si trovano sui rispettivi piani ancestrali. Diversamente dai loro progenitori mephit, i mephling non hanno un sottotipo Elementale.
- Piccolo: In quanto creature di taglia Piccola, i mephling hanno un bonus di +1 alla Classe Armatura, un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +4 alle prove di Nascondersi. Utilizzano armi più piccole di quelle usate dai personaggi di taglia Media, e la loro capacità di carico e di sollevamento è tre quarti di quella delle creature di taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un mephling è di 9 metri. Inoltre, un mephling dell'acqua ha una velocità di nuotare di 9 metri, un mephling dell'aria ha una velocità di volare di 3 metri (perfetta), e un mephling della terra ha una velocità di scavare di 3 metri.
- Ogni mephling ha un'arma a soffio, il cui effetto cambia in base alle origini del mephling. L'arma a soffio di un mephling dell'acqua è un cono di liquido caustico (danni da acido), l'arma a soffio di un mephling dell'aria è un cono di polvere e sabbia (danni perforanti), l'arma a soffio di un mephling del fuoco è un cono di fiamme (danni da fuoco), è l'arma a soffio di un mephling della terra è un cono di frammenti di pietra e di ciottoli (danni contundenti). A prescindere dall'effetto, l'arma a soffio di un mephling riempie un cono di 4,5 metri, infligge 1d8 danni a ogni bersaglio, e consente un tiro salvezza sui Riflessi (10 + metà dei Dadi Vita del mephling + modificatore di Cos del mephling) per dimezzare i danni. Un mephling di 1° livello può utilizzare la sua arma a soffio una volta al giorno; un mephling di livello più alto ottiene un uso aggiuntivo al giorno per ogni quattro livelli raggiunti. Se un mephling è in grado di utilizzare la sua arma soffio più di una volta al giorno, è necessario che trascorrano 1d4 round tra due usi consecutivi dell'arma a soffio.
- I mephling lanciano incantesimi con un descrittore elementale uguale alla loro specie (acqua, aria, fuoco o terra) a un livello dell'incantatore +1.
- Linguaggi automatici: I mephling parlano il Comune e un altro linguaggio elementale appropriato alla loro specie (Aquan, Auran, Ignan, Terran). Linguaggi bonus: Aquan, Auran, Ignan, Terran.
- Classe preferita: Ciascun tipo di mephling ha la sua classe preferita, che riflette le sue tendenze razziali. La classe preferita del mephling dell'acqua, il monaco, ben si adatta alla sua forza calma e paziente. La classe preferita del mephling dell'aria è il bardo, come si addice al suo amore per i viaggi e gli strumenti a fiato. La classe preferita del mephling del fuoco è lo stregone, che riflette il suo naturale potere arcano. La classe preferita del mephling della terra è il druido, che rappresenta il suo legame con la terra e la pietra del mondo naturale.
- Modificatore di livello: +1.

NERAPH

Un neraph (plurale neraphim) può facilmente essere confuso con uno slaad se lo si guarda da una certa distanza, a causa delle somiglianze esteriori tra queste due razze. Tuttavia, i neraphim e gli slaadi sono creature diverse, almeno per quanto diverse possano essere le creature immerse nel caos tumultuoso del Limbo.

I neraphim sono un popolo nomade che va a caccia nel maelstrom del Limbo, seguendo le tracce delle loro inafferrabili e agili prede. I neraphim hanno sviluppato attrezzi e tecniche di caccia speciali, che conferiscono loro un'abilità eccezionale nell'abbattere la cacciagione cui più sono interessati, ovvero le bestie del caos; basta uno di questi esemplari a nutrire una tribù neraph per una settimana e a fornire materiali grezzi per il vestiario. I neraphim sono abili nei salti, in grado di balzare tra un briciolo di terra ferma e un altro anche nell'ambiente perpetuamente cangiante del Limbo.

DIETRO IL SIPARIO: MEPHIT O MEPHLING COME PERSONAGGI GIOCANTI

Quando si confrontano semplicemente i mephit e i mephling come creature, questi ultimi potrebbero risultare svantaggiati. Si tratta di piccole creature con ali rachitiche, che per lo più non servono a volare. In genere sono meno sviluppati fisicamente e un po' meno carismatici dei loro cugini mephit. I mephling hanno un uso molto limitato delle loro armi a soffio e sono carenti della guarigione rapida dei mephit, così come delle loro capacità magiche.

Di contro, quando si paragonano i mephit e i mephling come razze per i personaggi giocanti, i mephling trionfano facilmente. Hanno un modificatore di livello molto più basso e non possiedono Dadi Vita razziali, e quindi possono essere giocati a un livello reale del personaggio molto basso. I mephling hanno modificatori alle caratteristiche molto ragionevoli per una razza di personaggi giocanti. I limiti delle loro armi a soffio e l'assenza della guarigione rapida assicurano anche che non saranno personaggi troppo potenti e sbilanciati nel gioco.

Per motivi economici e sociali, i neraphim si organizzano in casate. Ogni casata si arroga alcuni terreni di caccia, e lascia ai suoi membri il libero accesso alle risorse custodite in quel territorio. Le varie casate si riuniscono una volta ogni sette anni per una imponente celebrazione razziale nota come la Festa della Progenie. Durante la festa, le casate conducono negoziati, scambiano risorse e contrattano sulla base della loro influenza per migliorare la rispettiva posizione nella gerarchia neraphim.

Personalità: I neraphim non possono permettersi di essere incostanti come il piano in cui vivono e le bestie che cacciano: solo la più rigida disciplina in ogni casata neraph permette ai suoi membri di non soccombere per povertà e carestie. Ogni casata è composta da un gruppo ristretto di neraphim, a sua volta composto da famiglie imparentate e da una matriarca. Nel periodo che intercorre tra le Feste della Progenie, le diverse casate neraphim si incontrano solo raramente, e spesso per motivi di conflitto su alcuni terreni di caccia. Se rese necessarie da una minaccia particolare, le alleanze tra le casate sono comuni.

All'interno di ciascuna casata, il dettame della matriarca è legge, e tale dettame può essere molto duro. La punizione più severa che può essere impartita da una matriarca è l'esilio dalla casata. A volte ci si imbatte nei neraphim esiliati, sebbene la maggior parte di essi venga ucciso dalle altre casate, dagli slaadi, dai cacciatori githzerai e dalle bestie del caos. Alcuni esuli hanno carattere aperto e sviluppano amicizie con i viaggiatori di altri piani, nella speranza di accompagnarli a casa e di lasciarsi alle spalle il pericoloso mondo del Limbo.

Descrizione fisica: I neraphim hanno un aspetto grosso modo umanoide, con la pelle ruvida e rossa. Pur essendo bipede come altri umanoidi, un neraph possiede una testa grande e simile a una rana, come quella di uno slaad rosso. L'altezza e il peso dei neraphim sono simili a quelli degli umani. Alcune incrostazioni chitinose sulla pelle di un neraph forniscono una certa protezione naturale; tuttavia, i neraphim preferiscono anche indossare cuoio colorato e con spuntoni di ossa (fatto con la pelle delle bestie del caos, trattate ad hoc).

Un neraph

I neraphim impiegano più tempo a maturare rispetto agli umani, poiché non raggiungono la maturità fino ai 40 anni, ma sono in grado di vivere più di 400 anni.

Relazioni: I neraphim, quando li si incontra mentre fanno ancora parte di una casata, hanno un atteggiamento generalmente ostile nei confronti degli stranieri, anche quelli della loro stessa razza. Tuttavia, gli esuli sono più aperti e disponibili ad associarsi ad altri (che siano neraphim, githzerai o qualche altra razza planare) pur di sopravvivere. D'altro canto, poiché i neraphim assomigliano in qualche modo a slaadi rossi più piccoli ed esili, all'inizio le altre razze sono piuttosto fredde nei loro confronti.

Allineamento: Pur ritenendosi superiori rispetto alla massa degli altri abitanti del Limbo, i neraphim sono quasi costretti ad avere una componente caotica nel loro allineamento. Cercano di non indulgere troppo nella loro natura caotica, e di solito riescono in questo intento.

Religione: In accordo con la teoria per cui i neraphim sono una sottospecie di slaad, alcune casate neraphim venerano gli aspetti meno folli e cruenti delle entità chiamate Ssendam e Ygorl (i quali, se non si considerano proprio divinità slaadi, sono almeno slaadi molto potenti e degni di rispetto).

Linguaggio: I neraphim parlano il loro linguaggio e lo Slaad. Alcuni imparano il Comune, cosa che consente loro di comunicare meglio con le creature di altri piani; altri apprendono l'Abissale e il Celestiale.

Nomi: I neraphim hanno nomi propri e nomi di casate. A coloro che sono esiliati di solito viene cancellato durante una cerimonia rituale il nome di casata, e mentre alcuni continuano a essere indicati con l'appellativo precedente, altri prendono nomi simili a "l'Esule", "il Ferito" oppure "il Senzacasa".

Nomi maschili: Anh, Cado, Hao, Sam, Tam, Teo, Thanh, Thuan, Van, Xuan.

Nomi femminili: Chi, Hyunh, Lan, Mai, Nam, Tham, Trinh, Yen.

Nomi di casata: Fiume Vuoto, Rupe a Strapiombo, Mare Invisibile, Montagna Perduta, Acqua Bruciante, Pietra Vivente.

Avventurieri: Un neraph esule, che non ha prospettive di tornare alla sua casata e ancor meno di unirsi a un'altra casata, è potenzialmente un perfetto avventuriero. Gli esuli che abbracciano questo percorso imparano presto a distinguersi dalla media, perché le abilità che consentono loro di cacciare tra i mari cangianti del Limbo sono utili anche altrove. Contro ogni aspettativa, alcuni esuli si avventurano per completare grandi imprese o rispettare altre condizioni imposte da una matriarca, sperando di potere un giorno tornare dentro la casata. Ad ogni modo, è difficile che un neraph che abbia scoperto il grande cosmo desideri poi tornare a uno stile di vita primitivo e nomadico.

Illustrazione di D. Roach

TRATTI RAZZIALI DEI NERAPHIM

I personaggi neraphim hanno le seguenti caratteristiche razziali.

- Esterno: I neraphim sono originari del piano del Limbo, e pertanto hanno il tipo esterno. Ottengono il sottotipo extraplanare quando non si trovano sul Limbo. Non sono soggetti agli incantesimi o agli effetti che colpiscono sol-

tanto gli umanoidi, come per esempio *charme su persone* e *dominare persone*.

- Taglia Media: In quanto creature di taglia Media, i neraphim non hanno bonus o penalità speciali a causa della loro taglia.
- La velocità base sul terreno di un neraph è di 9 metri.
- I neraphim possiedono la scurovisione fino a 18 metri.
- Mimetismo neraph (Str): Quando caricano un nemico o usano un'arma da lancio, i neraphim possono usare una tecnica nota come mimetismo in movimento (altresì detto dalle altre razze mimetismo neraph), che gli insetti predatori utilizzano per far credere alle prede di essere fermi anche se si stanno avvicinando. La creatura bersaglio può essere portata a credere che il neraph in carica o che l'arma da lancio del neraph in realtà non si stia avvicinando, oppure che si stia avvicinando solo molto lentamente.

  Un neraph può compiere un attacco di mimetismo per ogni nemico per incontro (una volta che l'avversario vede l'attacco in azione, può riconoscerlo per ciò che è realmente per tutta la durata di quel combattimento). Le creature puntate nella carica di un neraph o prese a bersaglio da un'arma da lancio di un neraph non possono applicare il loro bonus di Destrezza alla Classe Armatura. Tutte le condizioni che si applicano quando un nemico non può utilizzare il bonus di Destrezza alla Classe Armatura si applicano anche all'attacco del neraph (per esempio, se il neraph ne è capace, può effettuare anche un attacco furtivo all'interno di questo attacco).
- Salto (Str): I neraphim sono per natura abili nei salti. Hanno un bonus razziale di +5 alle prove di Saltare.
- Familiarità nelle Armi: I neraphim possono considerare l'annulat (vedi pagina 67) come un'arma da guerra piuttosto che un'arma esotica.
- +2 armatura naturale: Le incrostazioni naturali sulla pelle forniscono ai neraphim una certa protezione contro i danni.
- Abilità: I neraphim hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare e Osservare.
- Linguaggi automatici: Neraph, Slaad. Linguaggi bonus: Comune, Celestiale, Abissale.
- Classe preferita: Ranger.
- Modificatore di livello: +0.

SPINOSO

Gli spinosi condividono all'incirca le loro origini con i lamellin (vedi *Manuale dei Mostri II*). Entrambe le razze derivano dall'Acheronte, ma gli studiosi, nelle loro speculazioni, collocano la genesi di queste creature nei Nove Inferi di Baator, nella Cupa Eternità della Gehenna o anche in qualche piano sconosciuto fatto di metallo.

Personalità: Gli spinosi, come i lamellin, provano un grande amore per le battaglie. Entrano in mischia senza timore, concentrando per lo più i loro attacchi sull'avversario più pericoloso che riescono a individuare.

Descrizione fisica: La pelle di uno spinoso è di una tinta metallica opaca, ricoperta di spine metalliche. I suoi occhi sono di color viola intenso, il suo sangue è nero e oleoso. Gli spinosi sono alti più o meno quanto gli umani ma sono molto più pesanti, dato che un maschio comune pesa oltre 100 kg, mentre le femmine di solito pesano 20 kg di meno. Gli spinosi non raggiungono la maturità finché non superano i 30 anni, e anche i più longevi tra loro non arrivano a vedere il termine del nono decennio.

Relazioni: Gli spinosi sono cauti nel fidarsi di altre razze, e tendono a non dar credito ad altri che non siano spinosi o lamellin.

Allineamento: Gli spinosi gravitano intorno ad allineamenti legali, in particolare il legale neutrale o il legale malvagio. È raro, ma non impossibile, trovare uno spinoso legale buono o non legale, sebbene tali personaggi di norma decidano di lasciare l'Acheronte per viaggiare in altri piani.

Religione: Hextor, con la sua enfasi sulla legge e la guerra, attrae a sé molti spinosi. Talora la mera gioia della battaglia fomenta una certa affinità con Kord, e molti spinosi che venerano il dio della forza scelgono la carriera del barbaro.

Linguaggio: Gli spinosi parlano il Comune. Molti imparano anche l'Infernale.

Nomi: I nomi degli spinosi si orientano verso parole affini al combattimento oppure molto istintive, e non fanno differenza tra i sessi. Il primo nome di uno spinoso è di solito semplice (spesso un'arma o un termine che attiene al combattimento) e viene assegnato alla nascita. Il secondo nome di norma è un soprannome guadagnato nell'adolescenza o in maturità.

Primi nomi: Dirk ("Daga"), Grip ("Stretta"), Parry ("Parata"), Rend ("Squarcio"), Spike ("Spina"), Thrust ("Affondo").

Secondi nomi: Bloodletter ("Lettera di Sangue"), Demonbane ("Anatema dei Demoni"), Falldown ("Caduto"), Fartraveler ("Remoto Viaggiatore"), Gutrender ("Squarciagole"), Spellfodder ("Foraggiatore di Incantesimi").

Avventurieri: Gli spinosi adorano il combattimento. Il miglior modo per misurare il coraggio e l'abilità di uno di loro è un bel combattimento serio, non una semplice scazzottata. Pertanto, la vita dell'avventuriero offre le opportu-

Una spinosa

Illustrazione di D. Hudnut

nità ideali a uno spinoso che voglia mettersi alla prova. Inoltre, gli spinosi che non hanno una visione del mondo legale neutrale o legale malvagia si ritrovano al di fuori della società degli spinosi sull'Acheronte.

TRATTI RAZZIALI DEGLI SPINOSI

I personaggi spinosi hanno le seguenti caratteristiche razziali.

- Umanoide (Extraplanare): Gli spinosi sono umanoidi originari dell'Acheronte. Ottengono il sottotipo extraplanare quando non si trovano sull'Acheronte.
- Taglia Media: In quanto creature di taglia Media, gli spinosi non hanno bonus o penalità speciali a causa della loro taglia.
- La velocità base sul terreno di uno spinoso è di 9 metri.
- Gli spinosi possiedono la scurovisione fino a 18 metri.
- Armatura naturale: La pelle metallica di uno spinoso offre protezione dagli attacchi fisici, sotto forma di un bonus di +1 all'armatura naturale.
- Riduzione del danno 2/ tagliente o perforante: La pelle spinosa fornisce una resistenza agli attacchi contundenti, ma le armi perforanti o taglienti la trafiggono regolarmente.
- Resistenza all'acido 5: Nonostante la tonalità metallica della loro pelle, gli spinosi non sono di natura metallica e non subiscono effetti speciali dagli effetti corrosivi o simili.
- Competenza nelle armi: Gli spinosi ricevono come bonus il talento Competenza nelle Armi da Guerra per le chiodature per armatura. Ciò permette loro di utilizzare la loro pelle spinosa come arma senza alcuna penalità (vedi sotto).
- Spine naturali (Str): La pelle di uno spinoso è piena di spine affilate e seghettate. Uno spinoso può infliggere danni perforanti extra con una prova di lotta effettuata con successo, oppure infliggere danni perforanti con un attacco di mischia, come se stesse indossando chiodature per armatura.

A causa della loro pelle spinosa, gli spinosi hanno molte difficoltà a indossare armature. Il bonus massimo di Destrezza dell'armatura è ridotto di 1, e la penalità di armatura alla prova viene peggiorata di 2. Per esempio, un giaco di maglia indossato da uno spinoso ha un bonus massimo di Destrezza pari a +3 (invece di +4) e una penalità di armatura alla prova di -4 (invece di -2). Tali cambiamenti non hanno effetto sulla possibilità di fallimento di incantesimi arcani legata all'armatura, e non si applicano agli scudi utilizzati dallo spinoso.

- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Infernale.
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello: +0.

Un tiefling ladro

Illustrazione di E. Fiegenschuh

TIEFLING

I tiefling mostrano nel loro aspetto (e forse anche nelle loro anime) il marchio della malvagità, e quindi sono temuti e perseguitati su tutti i piani. Lontani discendenti di umani ed esterni malvagi, i tiefling vengono considerati contorti, ambigui e inaffidabili. Tale opinione si rivela il più delle volte corretta.

Personalità: I tiefling vivono come reietti sin da tenera età, non appena la loro origine diviene chiara, il che contribuisce a rafforzare il loro amaro punto di vista sulla vita. Imparano a mantenersi a una certa distanza dagli altri, e spesso compensano tale mancanza con crudeltà o depravazione.

Descrizione fisica: I tiefling hanno un aspetto umano (e grosso modo hanno la stessa altezza e peso dei membri di quella razza), tranne per una o due caratteristiche collegate alla loro origine insolita. Alcuni esempi di tali caratteristiche includono piccole corna, denti appuntiti, occhi rossi, una zaffata di zolfo che si spande intorno a loro, zoccoli al posto dei piedi o pelle rossa. Non esistono due tiefling completamente uguali.

I tiefling raggiungono la maturità all'incirca alla stessa età degli umani, ma vivono più a lungo, dato che i membri più anziani della razza arrivano a 150 anni.

Relazioni: I tiefling trattano la maggior parte delle razze alla stessa maniera: le tengono a debita distanza. Ci vuole tempo prima che un tiefling si fidi degli altri, e sarà sempre preoccupato che un amico possa trasformarsi in breve in nemico. Gli aasimar, i bariaur e i wildren scatenano spesso una paura o repulsione istintiva nei tiefling, fatto che impedisce a queste razze di collaborare.

I tiefling rispettano le altre razze miste che vengono perseguitate o derise, come i mezzorchi e i mephling. Tuttavia, un tiefling non sarà automaticamente disposto a fidarsi di tali razze; si limiterà a comprendere bene il loro punto di vista.

Allineamento: I tiefling gravitano verso gli allineamenti malvagi, ma esistono anche tiefling neutrali. Coloro che scelgono di dedicare la vita al bene, e che riescono a mantenersi su questa via, sono particolarmente rari.

Religione: Non tutti i tiefling condividono la stessa fede. Molti scelgono di venerare divinità malvagie come Erythnul, dio del massacro, Vecna, dio dei segreti, oppure Hextor, dio della tirannia. I tiefling neutrali potrebbero venerare Wee Jas, dea della morte e della magia, oppure Olidammara, dio dei ladri. Altri ancora potrebbero rendere omaggio agli arcidemoni, di cui è meglio non menzionare i nomi.

Linguaggio: I tiefling non hanno un linguaggio che li unifichi. Alcuni imparano l'Infernale o l'Abissale, ma dato che molti non hanno idea della loro esatta provenienza, finiscono per scegliere il linguaggio razziale sbagliato. Un tiefling di solito impara anche il linguaggio parlato dai suoi genitori.

Nomi: In linea di massima, i tiefling usano nomi umani fin quando non decidono di differenziarsi dai loro genitori. A quel punto, assumono spesso nomi che richiamano la loro origine immonda. Taluni scelgono parole dal suono minaccioso in Infernale o Abissale, talora senza neppure sapere il significato di queste parole.

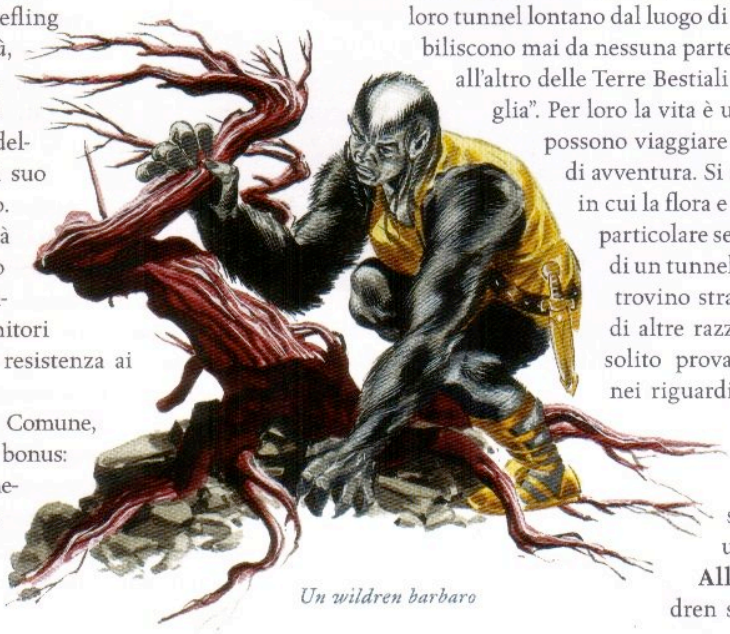
Avventurieri: Essendo reietti per natura, i tiefling spesso trascorrono una vita piena di avventura e intrighi. Quelli che accettano la loro origine di norma diventano ladri, briganti o assassini. Alcuni rifiutano il marchio malvagio che li contraddistingue e vanno in cerca della luce, con lo scopo di aiutare chi ne ha bisogno.

TRATTI RAZZIALI DEI TIEFLING

I personaggi tiefling hanno le seguenti caratteristiche razziali.

- +2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza, -2 al Carisma.
- Esterno: I tiefling sono esterni nativi del Piano Materiale, e pertanto hanno il tipo esterno (nativo). Ottengono il sottotipo extraplanare quando non si trovano sul Piano Materiale. Non sono soggetti agli incantesimi o agli effetti che colpiscono soltanto gli umanoidi, come per esempio *charme su persone* e *dominare persone*.
- Taglia Media: In quanto creature di taglia Media, i tiefling non hanno bonus o penalità speciali a causa della loro taglia.
- La velocità base sul terreno di un tiefling è di 9 metri.
- I tiefling possiedono la scurovisione fino a 18 metri.
- Abilità: I tiefling hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi e di Raggirare.
- *Oscurità* (Mag): Un tiefling può utilizzare *oscurità*, come per l'incantesimo, una volta al giorno. Il suo livello dell'incantatore è pari al suo livello del personaggio.
- Resistenza all'elettricità 5, al freddo 5 e al fuoco 5: I tiefling condividono con i loro progenitori immondi parte della resistenza ai danni da energia.
- Linguaggi automatici: Comune, Infernale. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gnomesco, Goblin, Halfling, Nanico, Orchesco.
- Classe preferita: Ladro.
- Modificatore di livello: +1.

Illustrazione di D. Roach



Un wildren barbaro

WILDREN

Col tempo, i supplicanti (spiriti dei morti) che arrivano nelle Distese Selvagge delle Terre Bestiali acquisiscono tratti animaleschi, e alla fine diventano bestie o animali celestiali. Alcuni invece si uniscono con le bestie (nelle quali un giorno si trasformeranno), creando nuove razze che saranno, in eterno, per metà animali e per metà umanoidi. Tra queste razze la più importante è quella dei wildren, esseri che discendono dall'unione di supplicanti nani, parzialmente trasformati, con i tassi celestiali.

I wildren, aggirandosi tra le più oscure foreste di Karasuthra, lo strato inferiore delle Terre Bestiali, costruiscono complessi tunnel sotterranei, che vengono difesi sino alla morte, perché simbolo di memoria per l'intera razza. I wildren, spesso di carattere incline all'ira e alla vendetta, in genere vivono vite solitarie, ed emergono solo occasionalmente dai loro tunnel, in cerca di cibo o di compagni.

Personalità: I wildren sono irascibili e si alterano facilmente, ma sono leali verso i loro amici, e in rare occasioni si mostrano anche scherzosi (soprattutto verso i loro cuccioli). Il loro carattere selvaggio e ferino si mostra soprattutto quando sono sulla difensiva, ma sono formidabili anche quando attaccano.

Descrizione fisica: Un wildren comune assomiglia a un nano ricoperto da una pelliccia a pelo corto e grigio scuro, con una grande striscia bianca che corre dal naso fino alla testa e giù fino alla base del cranio. Le braccia di un wildren sono larghe e muscolose oltre natura, e le dita terminano con artigli robusti lunghi da 50 a 75 centimetri. I wildren emettono sempre un odore fetido.

In media, i wildren sono un po' più alti e magri dei nani. Raggiungono la maturità alla stessa età dei nani, ma da quel momento in poi maturano più rapidamente. È possibile che un wildren viva più di 500 anni, ma l'aspettativa di vita media è inferiore a quella cifra di circa 200 anni.

Relazioni: La maggior parte dei wildren trascorre la propria vita a caccia, nella notte perpetua di Karasuthra. Dopo che una coppia ha cresciuto il suo bambino fino alla maturità, lo butta fuori dal tunnel, costringendolo ad andare in cerca di fortuna per conto proprio. Questi wildren di solito scavano i loro tunnel lontano dal luogo di nascita, ma alcuni non si stabiliscono mai da nessuna parte, e si muovono da uno strato all'altro delle Terre Bestiali in cerca di una nuova "famiglia". Per loro la vita è una lunga battuta di caccia, e possono viaggiare in lungo e in largo in cerca di avventura. Si sentono a loro agio nei piani in cui la flora e la fauna sono abbondanti, in particolare se il terreno si presta allo scavo di un tunnel. Sebbene i wildren in media trovino strane e minacciose le creature di altre razze, i wildren avventurieri di solito provano queste sensazioni solo nei riguardi delle razze malvagie. Tutti i tipi di wildren sono estremamente a disagio nelle città, ma possono cavarsela se trovano un luogo simile a un tunnel in cui dormire.

Allineamento: Di norma i wildren sono caotici buoni, con una

tendenza verso il neutrale buono. Qualcuno è neutrale o caotico neutrale.

Religione: La maggior parte dei wildren rende omaggio a Ehlonna, non necessariamente con un vero e proprio culto, ma più come segno di rispetto per gli animali più pericolosi dei dintorni. È raro che i wildren diventino chierici, ma alcuni sono lieti di farsi druidi.

Linguaggio: Il linguaggio wildren in realtà è un misto di Comune, Nanico e grugniti di tasso. Non si tratta di una lingua vera e propria, ma piuttosto di uno strumento utile per comunicare tra i membri di una razza che condivide i tre medesimi linguaggi.

Nomi: I wildren di solito hanno solo un nome pronunciato a parole, e per il resto si riconoscono l'un l'altro attraverso l'olfatto (spesso pensano che sia così anche per gli altri, e sono confusi a sentire di individui che hanno più di un nome, e ancor più confusi da coloro che usano profumi o colonie).

Nomi maschili: Arl, Brum, Durrl, Grunnur, Morrm, Nall, Vruk.

Nomi femminili: Brayarr, Dierrel, Hugk, Mrall, Purruk, Vap.

Avventurieri: Solo i wildren che non si stabiliscono in un luogo diventano avventurieri. Privi di una casa, ma col rimpianto per il cameratismo familiare, si uniscono ad altri personaggi senza fissa dimora (in altre parole, agli avventurieri) per rivivere quel tipo di esperienza.

TRATTI RAZZIALI DEI WILDREN

I personaggi wildren hanno le seguenti caratteristiche razziali.

- +4 alla Costituzione, -2 al Destrezza, -2 al Carisma. I wildren sono estremamente resistenti, ma lenti a reagire e con una personalità riservata.
- Esterno: I wildren sono esterni nativi delle Distese Selvagge delle Terre Bestiali, e pertanto hanno il tipo esterno. Ottengono il sottotipo extraplanare quando non si trovano sulle Terre Bestiali. Non sono soggetti agli incantesimi o agli effetti che colpiscono soltanto gli umanoidi, come per esempio *charme su persone* e *dominare persone*.
- Taglia Media: In quanto creature di taglia Media, i wildren non hanno bonus o penalità speciali a causa della loro taglia.
- La velocità base sul terreno di un wildren è di 6 metri. Può muoversi a questa velocità anche quando indossa armature medie o pesanti o quando porta un carico medio o pesante (diversamente dalle altre creature, la cui velocità viene ridotta in tali situazioni).
- I wildren hanno una velocità di scavare pari a 3 metri. Sui terreni molli o sulle zolle di terra, un wildren può costruire una tana labirintica adatta a ospitare una creatura di taglia Media nel giro di 1 ora.
- I wildren hanno la capacità olfatto acuto. Vedi pagina 308 del *Manuale dei Mostri* per i dettagli.
- I wildren hanno due attacchi primari con gli artigli, che sono armi naturali e infliggono danni pari a 1d4 + il bonus di For del wildren.
- Furia (Str): Una volta al giorno, un wildren che subisca almeno 1 danno può scegliere di entrare in un breve stato di furia simile all'ira, all'inizio del round successivo. In questo stato, un wildren ottiene +4 alla Forza e -2 alla Classe Armatura. La furia dura solo 1 round, e un wildren non può interromperla volontariamente. L'effetto di questa capacità si somma ad altri effetti simili (come ad esempio l'ira barbarica, il privilegio di classe del barbaro).
- Stabilità: Le gambe dei wildren sono particolarmente stabili. Un wildren riceve un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti quando i suoi piedi poggiano sul terreno (ma non quando sta scalando, volando, cavalcando, o comunque non ha i piedi saldi sul terreno).
- Linguaggi automatici: I wildren parlano il Comune e il Nanico, e sono in grado di comunicare con i tassi come se fossero sotto l'effetto di un incantesimo *parlare con gli animali* che funziona solo sui tassi. Linguaggi bonus: Silvano, Gnomesco, Goblin, Orchesco, Terran.
- Classe preferita: Barbaro.
- Modificatore di livello: +1.

ETÀ, ALTEZZA E PESO

I dettagli sull'età, il sesso, l'altezza, il peso e l'aspetto del vostro personaggio dipendono dalla vostra fantasia. Tuttavia, se preferite seguire alcune linee guida per determinare tali dettagli, fate riferimento alle tabelle dalla 1-2 alla 1-4.

ETÀ DEL PERSONAGGIO

L'età del personaggio all'inizio della sua carriera da avventuriero viene determinata dalla scelta di razza e classe, ed è riassunta nella Tabella 1-2: "Età iniziale casuale".

Man mano che il personaggio diventa più vecchio, si utilizzi la Tabella 1-3: "Effetti dell'invecchiamento" per determinare se raggiunge o meno una nuova categoria d'età e se deve aggiustare di conseguenza i suoi punteggi di caratteristica (vedi pagina 109 del *Manuale del Giocatore* per maggiori dettagli).

Tabella 1-2: Età iniziale casuale

Razza	Maturità	Barbaro Ladro Stregone	Bardo Guerriero Paladino Ranger	Chierico Druido Mago Monaco
Aasimar	15 anni	+1d6	+1d8	+2d8
Adombrato	12 anni	+1d4	+2d4	+3d4
Bariaur	20 anni	+1d6	+2d6	+3d6
Buomman	15 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Mephling	50 anni	+4d4	+4d6	+6d6
Neraph	40 anni	+3d6	+5d6	+7d6
Spinoso	20 anni	+1d6	+1d8	+2d8
Tiefling	15 anni	+1d6	+1d8	+2d8
Wildren	30 anni	+3d6	+5d6	+7d6

Tabella 1-3: Effetti dell'invecchiamento

Razza	Mezz'età[1]	Vecchiaia[2]	Venerabile[3]	Età massima
Aasimar	45 anni	68 anni	90 anni	+3d20 anni
Adombrato	25 anni	37 anni	49 anni	+2d10 anni
Bariaur	62 anni	93 anni	125 anni	+5d20 anni
Buomman	35 anni	55 anni	80 anni	+2d20 anni
Mephling	100 anni	150 anni	200 anni	+2d20 anni
Neraph	125 anni	188 anni	250 anni	+2d% anni
Spinoso	35 anni	52 anni	69 anni	+3d10 anni
Tiefling	45 anni	68 anni	90 anni	+3d20 anni
Wildren	80 anni	120 anni	160 anni	+4d% anni

1 -1 a For, Des e Cos; +1 a Int, Sag e Car.
2 -2 a For, Des e Cos; +1 a Int, Sag e Car.
3 -3 a For, Des e Cos, +1 a Int, Sag e Car.

ALTEZZA E PESO

Per determinare casualmente il peso e l'altezza del personaggio, tirate sulla Tabella 1-4: "Altezza e peso casuali" (vedi pagina 109 del *Manuale del Giocatore* per maggiori dettagli su come applicare questi numeri). Un'ulteriore opzione consiste nello scegliere l'altezza e il peso del personaggio, a patto che non superino i valori forniti nella tabella.

Tabella 1-4: Altezza e peso casuali

Razza	Altezza base	Modificatore altezza	Peso base	Modificatore peso
Aasimar maschio	145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Aasimar femmina	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Adombrato	160 cm	+ (3d6) x 2,5 cm	60 kg	x (1d4) x 0,5 kg
Adombrata	150 cm	+ (3d6) x 2,5 cm	40 kg	x (1d4) x 0,5 kg
Bariaur maschio	165 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	120 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Bariaur femmina	155 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	100 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Buomman maschio	140 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	65 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Buomman femmina	130 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	45 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Mephling maschio	77,5 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	12,5 kg	x 0,5 kg
Mephling femmina	82,5 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	15 kg	x 0,5 kg
Neraph maschio	145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Neraph femmina	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Spinoso	145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	70 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Spinosa	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	50 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Tiefling maschio	145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Tiefling femmina	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Wildren maschio	110 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Wildren femmina	105 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	45 kg	x (2d4) x 0,5 kg

RAZZE POTENTI

Sui piani esistono molte opzioni per giocare strane creature extraplanari. Oltre alle normali regole disponibili per i giocatori e alle nuove razze presentate in questo libro, è possibile giocare come personaggi alcuni mostri. Se volete interpretare un particolare mostro extraplanare perché lo trovate interessante, queste regole vi consentiranno di concentrarvi sulla vera essenza della creatura, piuttosto che diluire parte di tale essenza in livelli di classi di personaggio standard.

La scelta di un mostro come razza del personaggio presenta qualche difficoltà e segue regole speciali. I mostri di questa sezione sono presentati come un ibrido tra una razza tradizionale e una classe del personaggio. Tale formato è basato sulle regole presentate in *Specie Selvagge*, e costituisce un'alternativa al sistema di avanzamento dei mostri descritto nel Capitolo 4 del *Manuale dei Mostri*. I DM possono utilizzare l'uno o l'altro sistema, a loro discrezione.

Alcuni dei mostri che compaiono in questo capitolo sono apparsi come classi di mostro in altri libri. Le versioni attuali sono state aggiornate per adeguarsi alle statistiche del *Manuale dei Mostri* nella sua versione attuale, e prendono il posto di qualsiasi altra versione precedente.

Entrare in una classe di mostro: Il solo modo per prendere un livello di una classe di mostro è di essere quella creatura. Un diavolo delle catene non può diventare multiclasse come arconte segugio, né un umano può prendere livelli come lillend.

Ogni tabella di classe di mostro ha una colonna che indica il GS (Grado di Sfida). Questo non interessa ai giocatori o ai personaggi giocanti ed è fornito solo per aiutare i DM che vogliano modificare i GS dei mostri facendo regredire le creature esistenti.

Attacchi naturali: Molte creature hanno attacchi naturali. I membri di una classe di mostro sono sempre competenti nell'uso delle loro armi naturali. Compiere un attacco naturale non provoca un attacco di opportunità a meno che la descrizione della classe non specifichi altrimenti. Un mostro non ottiene attacchi molteplici con la stessa arma con una penalità cumulativa di -5 (come nel caso di un'arma tradizionale) con un'azione di attacco completo con le sue armi naturali, a meno che la descrizione della classe non specifichi altrimenti. Un personaggio mostro può utilizzare una qualsiasi delle sue armi naturali come attacco secondario con una penalità di -5 al tiro per colpire, ma non può usare un attacco secondario come attacco primario, anche se non sceglie di usare il suo reale attacco primario in un certo round. Il talento Multiattacco (vedi pagina 304 del *Manuale dei Mostri*) può ridurre la penalità all'attacco secondario a -2.

Classi di mostro e multiclasse: Un personaggio mostro che utilizza queste regole non può diventare multiclasse fino a che non ha completato l'intera progressione nella sua classe di mostro. Questa regola evita che i personaggi acquisiscano i benefici di un tipo di mostro e poi passino rapidamente a una classe standard.

Una classe di mostro non impone una penalità in punti esperienza per l'essere diventati multiclasse, come invece nel caso di altre classi.

Classi di mostro e benefici derivanti dal livello: Un personaggio che progredisce in una classe di mostro acquisisce talenti e incrementi di punteggi di caratteristica in base alla Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22 del *Manuale del Giocatore*.

Tabella 1-5: Modificatori di caratteristica iniziali per le razze potenti

Razza	Modificatori di caratteristica
Arconte segugio	Nessuno
Diavolo delle catene	+2 For, -4 Int
Guardinal avoral	+2 Des, +2 Car
Janni	+2 Sag
Lillend	+2 Int, +2 Car

ARCONTE SEGUGIO

Esterno (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)

Gli arconti segugi viaggiano in lungo e in largo per i Piani Superiori, al servizio dei poteri principali in qualità di protettori e difensori contro il male. Gli arconti segugi servono padroni potenti, ma i loro compiti spesso li lasciano liberi di visitare altri piani e interagire con altre creature. Le spalle larghe e i pugni carnosi sono un chiaro segno delle capacità fisiche di un arconte segugio.

Allo stesso modo, le gambe possenti sono una garanzia del fatto che i nemici in fuga non riusciranno ad andare molto lontano.

TRATTI RAZZIALI DEGLI ARCONTI SEGUGI

I personaggi arconti segugi hanno le seguenti capacità e caratteristiche razziali.

- Esterno: Gli arconti segugi sono nativi dei Sette Cieli Ascendenti di Celestia, e pertanto hanno il tipo esterno. Ottengono il sottotipo extraplanare quando non si trovano su Celestia. Non sono soggetti agli incantesimi o agli effetti che colpiscono soltanto gli umanoidi, come per esempio *charme su persone* e *dominare persone*.
- Taglia Media: In quanto creature di taglia Media, gli arconti segugi non hanno bonus o penalità speciali a causa della loro taglia.
- La velocità base sul terreno di un arconte segugio è di 12 metri.
- Gli arconti segugi possiedono la scurovisione fino a 18 metri e la visione crepuscolare.
- Morso (Str): Un arconte segugio ha un attacco con il morso che va considerato un'arma naturale e che infligge danni come indicato nella Tabella 1-6, più il suo bonus di Forza. Gli arconti segugi possono mordere oltre ad attaccare con un'arma (prediligono gli spadoni) e possono mordere anche in forma canina (vedi sotto).
- Schianto (Str): Un arconte segugio ha un attacco secondario con lo schianto che va considerato un'arma naturale e che infligge danni come indicato nella Tabella 1-6, più metà del suo bonus di Forza. Gli arconti segugi possono utilizzare il loro schianto oltre ad attaccare con il morso, a patto che non impugnino un'arma.
- Armatura naturale: Un arconte segugio possiede un'armatura naturale +2 al 1° livello. Questo bonus aumenta man mano che la creatura ottiene livelli più alti, come mostrato nella Tabella 1-6.
- Gli arconti segugi hanno un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.
- Resistenza all'elettricità 5: Un arconte segugio possiede una resistenza all'elettricità che migliora man mano che la creatura ottiene livelli più alti.
- Abilità: Quando è in forma canina (una capacità che ottiene ai livelli più alti), un arconte segugio ha un bonus di circostanza +4 alle prove di Nascondersi e Sopravvivenza.
- Linguaggi automatici: Celestiale, Draconico, Infernale, Silvano.
- Classe preferita: Arconte segugio. La scelta migliore per diventare multiclasse per un arconte segugio è il guerriero oppure il paladino.
- Modificatore di livello: Un arconte segugio che sia avanzato nella sua classe di mostro ha 6 Dadi Vita e un modificatore di livello +5, cosa che lo rende a tutti gli effetti un personaggio di 11° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'arconte segugio (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Diplomazia (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Saltare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di mostro dell'arconte segugio.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli arconti segugi sono competenti nelle armi semplici e da guerra. Non sono competenti nelle armature o negli scudi.

Talenti: Un arconte segugio ottiene i talenti normalmente in base al suo livello del personaggio, come viene mostrato nella Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22 del *Manuale del Giocatore*. Un arconte segugio ottiene anche talenti bonus al 1°, 3° e 9° livello.

Tabella 1-6: Arconte segugio

Livello	Dadi Vita	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Punti Abilità	GS	Speciale
1°	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) x 4	1	Talento bonus, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, sottotipi (arconte, buono, extraplanare, legale), morso, 1d6 schianto 1d3, armatura naturale +2, resistenza all'elettricità 5, +4 ai tiri salvezza contro veleno
2°	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	+2 Cos, *individuazione del male* a volontà, *messaggio* 3 volte al giorno, armatura naturale +3
3°	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	3	Talento bonus, *aiuto* 3 volte al giorno, *fiamma perenne* 3 volte al giorno
4°	3d8	+3	+3	+3	+3	-	3	+2 For, resistenza all'elettricità 10, linguaggi, armatura naturale +4
5°	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	3	Cambiare forma, olfatto acuto, armatura naturale +5
6°	4d8	+4	+4	+4	+4	-	4	Morso 1d8, schianto 1d4, armatura naturale +6, *messaggio* a volontà
7°	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod Int	4	Aura di minaccia, resistenza all'elettricità 20, armatura naturale +7
8°	5d8	+5	+4	+4	+4	-	4	Teletrasporto superiore 1 volta al giorno, resistenza agli incantesimi 13, armatura naturale +8
9°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod Int	5	Talento bonus, +2 Car, riduzione del danno 5/male, *aiuto* a volontà, *fiamma perenne* a volontà, resistenza agli incantesimi 14
10°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	-	5	+2 Sag, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, armatura naturale +9, resistenza agli incantesimi 15
11°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	-	6	+2 For, riduzione del danno 10/male, teletrasporto superiore a volontà, cerchio magico contro il male, resistenza agli incantesimi 16

Capacità magiche: A cominciare dal 2° livello, un arconte segugio ottiene alcune capacità magiche (*aiuto, dissolvi magie, fiamma perenne, individuazione del male* e *messaggio*). Ciascuna di esse è utilizzabile per un numero di volte al giorno indicato nella Tabella 1-6. Il livello dell'incantatore dell'arconte è pari ai suoi Dadi Vita derivanti dai livelli di classe.

Linguaggi (Sop): A cominciare dal 4° livello, un arconte segugio può parlare con qualsiasi creatura che possieda un linguaggio, come per l'incantesimo *linguaggi* lanciato da un chierico di 14° livello. Questa capacità è sempre attiva, a meno che l'arconte segugio non scelga di disattivarla con un'azione gratuita. L'effetto può essere dissolto, ma l'arconte segugio può ricrearlo nel suo turno successivo con un'azione gratuita.

Cambiare forma (Sop): Un arconte segugio di 5° livello o superiore può assumere qualsiasi forma canina di taglia da Piccola a Grande. Un arconte segugio in forma canina perde i suoi attacchi con il morso, schianto e spadone, ma ottiene l'attacco con il morso della forma scelta. Ai fini di questa capacità, le forme canine comprendono tutti i canidi di tipo animale.

Olfatto acuto (Str): Al 5° livello, un arconte segugio ottiene la capacità olfatto acuto. Vedi pagina 308 del *Manuale dei Mostri* per i dettagli.

Aura di minaccia (Sop): Un'aura di giustizia circonda l'arconte segugio quando combatte o si altera. Qualsiasi creatura ostile entro un raggio di 6 metri da un arconte segugio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 12 + 1/2 dei Dadi Vita provenienti dai livelli di classe dell'arconte + modificatore Car dell'arconte) per resistere ai suoi effetti. Coloro che falliscono il tiro salvezza subiscono una penalità di -2 agli attacchi, alla Classe Armatura e ai tiri salvezza per 24 ore o finché non riescono a colpire l'arconte che ha generato l'aura. Una creatura che ha resistito o ha spezzato l'effetto è immune agli effetti dell'aura di quello stesso arconte per 24 ore.

Teletrasporto superiore (Sop): A cominciare dall'8° livello, un arconte segugio può teletrasportarsi per il numero di volte al giorno indicato nella Tabella 1-6, come l'incantesimo *teletrasporto superiore* lanciato da uno stregone di 14° livello. La creatura può trasportare solo se stessa e oggetti fino a un totale di 25 kg.

Resistenza agli incantesimi (Str): All'8° livello, un arconte segugio ottiene resistenza agli incantesimi 13. Successivamente, la resistenza agli incantesimi di un arconte segugio aumenta di 1 ogni volta che ottiene un livello aggiuntivo come arconte segugio.

Riduzione del danno (Sop): Al 9° livello, un arconte segugio ottiene la riduzione del danno 5/male. Questa riduzione aumenta a 10/male all'11° livello.

Immunità (Str): Al 10° livello, un arconte segugio ottiene l'immunità all'elettricità e alla pietrificazione.

Cerchio magico contro il male (Sop): Questo effetto circonda continuamente un arconte segugio di 11° livello, come l'incantesimo omonimo lanciato da un chierico di un livello pari ai Dadi Vita provenienti dai livelli di classe di un arconte segugio.

DIAVOLO DELLE CATENE

Esterno (Extraplanare, Legale, Malvagio)

I diavoli delle catene (altresì detti kyton), vera essenza della malvagità, rientrano nella gerarchia infernale come feroci sostenitori della disciplina e gendarmi. Di solito seguono i comandi dei diavoli d'ossa, loro superiori di grado assimilabili ai poliziotti di Baator. Alcuni diavoli delle catene viaggiano tra i piani, per diffondere in tutto il multiverso il loro particolare gusto della malvagità e della tirannia.

Nel loro ambiente originario dei Nove Inferi di Baator, i diavoli delle catene si avvolgono in catene invece di indossare vestiti. Se si avventurano concretamente in altri luoghi, di solito si degnano di indossare qualche abito sotto le loro catene. Le catene forniscono loro un bonus di armatura +4, equivalente a un giaco di maglia. Possono indossare altre armature, nel qual caso ottengono il bonus più alto tra i due, ma non sono automaticamente competenti nell'uso delle armature.

TRATTI RAZZIALI DEI DIAVOLI DELLE CATENE

I personaggi diavoli delle catene hanno le seguenti capacità e caratteristiche razziali.

- +2 alla Forza, -4 all'Intelligenza.

TABELLA 1-7: DIAVOLO DELLE CATENE (KYTON)

Livello	Dadi Vita	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Punti Abilità	GS	Speciale
1°	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) x 4	1	+2 For, -4 Int, bonus razziale di +8 alle prove di Artigianato che implichino i metalli, resistenza al freddo 5, catene chiodate, talento
2°	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Catene danzanti (1), armatura naturale +1
3°	2d8	+2	+3	+3	+3	-	2	+2 Cos, riduzione del danno 1/bene o argento, sguardo snervante
4°	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	3	Catene danzanti (2), talento, armatura naturale +2
5°	3d8	+3	+3	+3	+3	-	3	+2 Des, riduzione del danno 2/bene o argento
6°	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	4	+2 Car, resistenza agli incantesimi 5 + Dadi Vita
7°	4d8	+4	+4	+4	+4	-	4	Riduzione del danno 3/bene o argento, rigenerazione 1, resistenza al freddo 10
8°	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod Int	4	Riduzione del danno 4/bene o argento, catene danzanti (3)
9°	5d8	+5	+4	+4	+4	-	4	+2 For, resistenza al freddo 15
10°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod Int	4	Talento, armatura naturale +3
11°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	-	5	+2 Cos, riduzione del danno 5/bene o argento, resistenza al freddo 20
12°	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod Int	5	Catene danzanti (4), resistenza agli incantesimi 17
13°	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	-	5	+2 Des, armatura naturale +4
14°	8d8	+8/+3	+6	+6	+6	8 + mod Int	6	Immunità al freddo, rigenerazione 2, resistenza agli incantesimi 18

- Esterno: I diavoli delle catene sono esterni nativi dei Nove Inferi di Baator, e pertanto hanno il tipo esterno. Ottengono il sottotipo extraplanare quando non si trovano su Baator. Non sono soggetti agli incantesimi o agli effetti che colpiscono soltanto gli umanoidi, come per esempio *charme su persone* e *dominare persone*.
- Taglia Media: In quanto creature di taglia Media, i diavoli delle catene non hanno bonus o penalità speciali a causa della loro taglia.
- La velocità base sul terreno di un diavolo delle catene è di 9 metri.
- I diavoli delle catene possiedono la scurovisione fino a 18 metri.
- Abilità: I diavoli delle catene hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Artigianato che implicano la lavorazione dei metalli.
- Linguaggi automatici: Infernale e Comune.
- Classe preferita: Diavolo delle catene. La scelta migliore per diventare multiclasse per un kyton è il ladro, il guerriero oppure il barbaro.
- Modificatore di livello: Un diavolo delle catene che sia avanzato nella sua classe di mostro ha 8 Dadi Vita e un modificatore di livello +6, cosa che lo rende a tutti gli effetti un personaggio di 14° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del diavolo delle catene (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qualsiasi implichi la lavorazione dei metalli) (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Intimidire (Car), Osservare (Sag) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di mostro del diavolo delle catene.

Competenza nelle armi e nelle armature: I diavoli delle catene sono competenti nelle armi semplici e da guerra, e nelle catene.

Le armi naturali di un diavolo delle catene, così come tutte le armi che impugna, vengono considerate di allineamento malvagio e legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

Catene chiodate: I diavoli delle catene considerano le catene chiodate come armi naturali primarie e possono utilizzarle per compiere due attacchi per round. Ogni attacco utilizza l'intero bonus di Forza del kyton.

Talenti: Un diavolo delle catene riceve un talento al 1° livello e talenti aggiuntivi al 4° e all'10° livello. Dopo il 14° livello, ottiene i talenti normalmente in base ai suoi Dadi Vita, come viene mostrato nella Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22 del *Manuale del Giocatore*.

Catene danzanti (Sop): L'attacco più imponente di un diavolo delle catene è la sua capacità di controllare fino a quattro catene entro 6 metri con un'azione standard, facendole danzare o muovere secondo il suo volere. Al 2° livello, un diavolo delle catene può controllare solo una catena. Ottiene catene aggiuntive al 4°, 8° e 12° livello.

Un diavolo delle catene inoltre può estendere queste catene fino a 4,5 metri e far spuntare su di esse dei pungiglioni taglienti come un rasoio. Queste catene attaccano con la stessa efficacia del diavolo. Se una catena appartiene a un'altra creatura, la creatura può tentare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 per spezzare il potere esercitato dal diavolo su quella catena. Se il tiro salvezza viene superato, il kyton non può tentare di controllare quella particolare catena per 24 ore o fino a quando la catena non viene lasciata dal suo proprietario. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Diavolo delle catene

Guardinal avoral

Illustrazione di V. Rams

Un diavolo delle catene può arrampicarsi alla sua normale velocità sulle catene da lui controllate, senza bisogno di effettuare prove di Scalare.

Sguardo snervante (Sop): Raggio di azione 9 m, Volontà (CD 10 + metà dei Dadi Vita + modificatore di Car) nega. Un diavolo delle catene può fare sì che il suo volto assomigli a quello dei cari o dei nemici giurati del proprio avversario. Coloro che falliscono il tiro salvezza subiscono una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire 1d3 round.

Rigenerazione (Str): Un diavolo delle catene subisce danni normali solo dalle armi in argento o da quelle di allineamento buono e dagli incantesimi o effetti con il descrittore bene.

Un diavolo delle catene che perde una parte del suo corpo la rigenera in 2d6x10 minuti. Avvicinare l'arto amputato al moncherino consente di riattaccarlo all'istante.

GUARDINAL AVORAL

Esterno (Buono, Extraplanare, Guardinal)

Nella loro dimora sull'Elysium, i guardinal avoral sono pacifici e amichevoli. In altri luoghi, fungono da potenti emissari del puro bene, e affrontano il male ovunque lo trovino. Gli avoral avventurieri sono più comuni di quanto ci si aspetterebbe, poiché vagano spesso per i piani in cerca di malvagie attività che attendono solo di essere fermate.

TRATTI RAZZIALI DEI GUARDINAL AVORAL

I personaggi guardinal avoral hanno le seguenti capacità e caratteristiche razziali.

- +2 alla Destrezza, +2 al Carisma.
- Esterno: I guardinal avoral sono esterni nativi dei Campi Benedetti dell'Elysium, e pertanto hanno il tipo esterno. Ottengono il sottotipo extraplanare quando non si trovano sull'Elysium. Non sono soggetti agli incantesimi o agli effetti che colpiscono soltanto gli umanoidi, come per esempio *charme su persone* e *dominare persone*.
- Taglia Media: In quanto creature di taglia Media, i guardinal avoral non hanno bonus o penalità speciali a causa della loro taglia.
- La velocità base sul terreno di un guardinal avoral è di 12 metri. I guardinal avoral hanno anche una velocità di volare di 9 metri con manovrabilità scarsa. La loro velocità di volare e la manovrabilità migliorano man mano che si ottengono nuovi livelli (vedi "Ali", sotto).
- I guardinal avoral possiedono la scurovisione fino a 18 metri e la visione crepuscolare.
- Abilità: I guardinal avoral hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Osservare.
- Linguaggi automatici: Celestiale, Infernale, Draconico. Linguaggi bonus: Comune, Abissale, Auran.
- Classe preferita: Guardinal avoral. La scelta migliore per diventare multiclasse per un avoral è il ranger.
- Modificatore di livello: Un guardinal avoral che sia avanzato nella sua classe di mostro ha 7 Dadi Vita e un modificatore di livello +8, cosa che lo rende a tutti gli effetti un personaggio di 15° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del guardinal avoral (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte singolarmente) (Int), Diplomazia (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Percepire Intenzioni (Sag), Osservare (Sag), Raggirare (Car) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per le descrizioni delle abilità.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di mostro del guardinal avoral.

Competenza nelle armi e nelle armature: I guardinal avoral sono competenti nelle armi semplici e da guerra.

Le armi naturali di un guardinal avoral, così come tutte le armi che impugna, vengono considerate di allineamento buono allo scopo di superare la riduzione del danno.

Talenti: Un guardinal avoral riceve un talento al 1° livello e talenti aggiuntivi al 5° e all'11° livello. Dopo il 15° livello, ottiene i talenti normalmente in base ai suoi Dadi Vita, come viene mostrato nella Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22 del *Manuale del Giocatore*.

Armi naturali: Il guardinal avoral possiede due tipi diversi di attacchi naturali. Sul terreno, ha due attacchi primari con le ali, ciascuno dei quali infligge 1d8 danni. Nell'aria, ha due attacchi primari con gli artigli, ciascuno dei quali infligge 1d6 danni. Non può compiere attacchi sia con le ali sia con gli artigli nello stesso round.

Al 6° livello, i danni inflitti dagli attacchi con le ali di un avoral diventano 2d6, e i danni inflitti dai suoi attacchi con gli artigli diventano 1d8. All'11° livello, questi valori diventano rispettivamente 2d8 e 2d6.

Ali: Un guardinal avoral possiede possenti ali che gli consentono di volare a una velocità di 9 metri con manovrabilità scarsa. La sua velocità di volare aumenta a 12 metri al 3° livello, 15 metri al 5° livello, 18 metri al 7° livello, 21 metri all'11° livello e 24 metri al 13° livello, fino a un massimo di 27 metri al 15° livello. Anche la sua manovrabilità aumenta man mano che ottiene nuovi livelli, diventando media al 5° livello e buona al 9° livello.

Vista acuta: Un guardinal avoral ottiene un bonus razziale di +2 alle prove di Osservare sin dal 1° livello. Questo bonus razziale aumenta a +4 al 4° livello, a +6 all'8° livello e a un massimo di +8 al 12° livello.

Riduzione del danno (Sop): Al 2° livello, un guardinal avoral ottiene riduzione del danno 1/male o argento. La riduzione del danno dell'avoral aumenta di 1 al 4°, 6°, 8°, 10° e 12° livello. Al 14° livello, aumenta a RD 8/male o argento, e al 15° livello aumenta a RD 10/male o argento.

Resistenza all'elettricità (Str): Un guardinal avoral di 2° livello possiede resistenza all'elettricità 5. Tale resistenza aumenta a 10 al 6° livello e a 20 al 10° livello. Al 14° livello, un guardinal avoral ottiene l'immunità all'elettricità.

***Capacità magiche* (Mag):** Al 2° livello, un guardinal avoral ottiene le seguenti capacità magiche. A volontà - *individuazione del magico, luce*; 3 volte al giorno - *comando, dardo incantato*. 1° livello dell'incantatore.

La lista di capacità magiche di un guardinal avoral di 5° livello cambia nel seguente modo: A volontà - *comando, dardo incantato, individuazione del magico, luce*; 3 volte al giorno - *aiuto, folata di vento, sfocatura* (solo su se stesso). 3° livello dell'incantatore.

La lista di capacità magiche di un guardinal avoral di 9° livello cambia nel seguente modo: A volontà - *aiuto, comando,*

dardo incantato, folata di vento, individuazione del magico, luce, sfocatura (solo su se stesso); 3 volte al giorno - *blocca persone, cerchio magico contro il male* (solo su se stesso), *vedere invisibilità*. 5° livello dell'incantatore.

La lista di capacità magiche di un guardinal avoral di 13° livello cambia nel seguente modo: A volontà - *aiuto, blocca persone, cerchio magico contro il male* (solo su se stesso), *comando, dardo incantato, folata di vento, individuazione del magico, luce, sfocatura* (solo su se stesso), *vedere invisibilità*; 3 volte al giorno - *dissolvi magie, fulmine, porta dimensionale*. 7° livello dell'incantatore.

La lista di capacità magiche di un guardinal avoral di 15° livello cambia nel seguente modo: A volontà - *aiuto, blocca persone, cerchio magico contro il male* (solo su se stesso), *comando, dardo incantato, dissolvi magie, folata di vento, individuazione del magico, luce, porta dimensionale, sfocatura* (solo su se stesso), *vedere invisibilità*; 3 volte al giorno - *fulmine*. 8° livello dell'incantatore.

Immunità alla pietrificazione (Str): Al 3° livello, un guardinal avoral ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro la pietrificazione. Al 9° livello, un avoral ottiene l'immunità alla pietrificazione.

Resistenza al veleno (Str): A partire dal 3° livello, un guardinal avoral ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.

Parlare con gli animali (Sop): Al 4° livello, un avoral ottiene la capacità di utilizzare *parlare con gli animali* con un'azione gratuita (8° livello dell'incantatore).

Imposizione delle mani (Sop): Questa capacità, acquisita al 5° livello, funziona come il privilegio di classe del paladino, tranne per il fatto che ogni giorno un guardinal avoral può curare un numero di danni pari al massimo dei suoi punti ferita.

Resistenza al freddo e al suono (Str): Un guardinal avoral ottiene resistenza al freddo 5 e al suono 5 non appena raggiunge il 7° livello. Tali resistenze aumentano a 10 all'11° livello.

Aura di paura (Sop): Una volta al giorno, un guardinal avoral di 13° livello può creare un'aura di paura in un raggio di 6 metri. Per il resto l'effetto è identico all'incantesimo *paura* lanciato da un incantatore di 8° livello (tiro salvezza CD 14 + modificatore di Car).

Visione del vero (Sop): Al 15° livello, un guardinal avoral ottiene la capacità di riconoscere le illusioni, le creature invisibili e simili. Questa capacità è identica all'incantesimo *visione del vero* (14° livello dell'incantatore), tranne per il fatto che ha un raggio personale e che l'avoral deve concentrarsi per 1 round prima che la capacità abbia effetto. Da quel momento in poi, la capacità rimane funzionante fintanto che l'avoral mantiene la concentrazione.

Tabella 1-8: Guardinal avoral

Livello	Dadi Vita	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Punti Abilità	GS	Speciale
1°	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) x 4	1	+2 Des, +2 Car, bonus razziale di +2 alle prove di Osservare, scurovisione, visione crepuscolare, armatura naturale +1, armi naturali (2 ali, 1d8; 2 artigli, 1d6), resistenza agli incantesimi 10 + livello di classe, ali (volare 9 m, scarsa), talento
2°	1d8	+1	+2	+2	+2	-	1	+2 For, +2 Cos, riduzione del danno 1/male o argento, resistenza all'elettricità 5, capacità magiche
3°	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	+2 Des, +2 Sag, volare 12 m (scarsa), armatura naturale +2, bonus di +4 ai tiri salvezza contro pietrificazione e veleno
4°	2d8	+2	+3	+3	+3	-	2	+2 Cos, +2 Car, bonus di +4 alle prove di Osservare, riduzione del danno 2/male o argento, parlare con gli animali
5°	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	3	Volare 15 m (media), imposizione delle mani, armatura naturale +3, capacità magiche, talento
6°	3d8	+3	+3	+3	+3	-	3	+2 Des, +2 Int, riduzione del danno 3/male o argento, armi naturali (2 ali, 2d6; 2 artigli, 1d8), resistenza all'elettricità 10
7°	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	4	Volare 18 m (media), armatura naturale +4, resistenza al freddo 5 e al suono 5
8°	4d8	+4	+4	+4	+4	-	4	+2 Des, +2 Cos, bonus razziale di +6 alle prove di Osservare, riduzione del danno 4/male o argento
9°	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod Int	5	+2 Sag, volare 18 m (buona), immunità alla pietrificazione, armatura naturale +5, capacità magiche
10°	5d8	+5	+4	+4	+4	-	5	+2 Des, +2 Cos, riduzione del danno 5/male o argento, resistenza all'elettricità 20
11°	6d8	+6	+5	+5	+5	8 + mod Int	6	Volare 21 m (buona), armatura naturale +6, armi naturali (2 ali, 2d8; 2 artigli, 2d6), resistenza al freddo 10 e al suono 10, talento
12°	6d8	+6	+5	+5	+5	-	7	+2 Int, +2 Car, bonus razziale di +8 alle prove di Osservare, riduzione del danno 6/male o argento
13°	7d8	+7	+5	+5	+5	8 + mod Int	8	Aura di paura, volare 24 m (buona), armatura naturale +7, capacità magiche
14°	7d8	+7	+5	+5	+5	-	8	+2 For, +2 Des, riduzione del danno 8/male o argento, immunità all'elettricità
15°	7d8	+7	+5	+5	+5	-	9	+2 Cos, +2 Sag, riduzione del danno 10/male o argento, volare 27 m (buona), armatura naturale +8, capacità magiche, visione del vero

JANNI

Esterno (Nativo)

I jann sono composti da tutti e quattro gli elementi e trascorrono la maggior parte del tempo sul Piano Materiale. Preferiscono mantenere un certo riserbo, ma possono facilmente essere scambiati con degli umani. I jann più curiosi (o quelli esiliati) spesso trascorrono del tempo tra gli umani e con altre razze, e a volte sviluppano anche legami di amicizia. Lo stile di vita nomadico di un janni si adatta bene alla vita di un avventuriero, e un janni coraggioso che intraprende un'avventura eccitante spesso si ritrova a inseguirne sempre di nuove.

TRATTI RAZZIALI DEI JANN

I personaggi jann hanno le seguenti capacità e caratteristiche razziali.

- +2 alla Saggezza.
- Esterno: I jann sono esterni nativi del Piano Materiale, e pertanto hanno il tipo esterno (nativo). Ottengono il sottotipo extraplanare quando non si trovano sul Piano Materiale. Non sono soggetti agli incantesimi o agli effetti che colpiscono soltanto gli umanoidi, come per esempio *charme su persone* e *dominare persone*.
- Taglia Media: In quanto creature di taglia Media, i jann non hanno bonus o penalità speciali a causa della loro taglia.
- La velocità base sul terreno di un janni è di 9 metri.
- I jann possiedono la scurovisione fino a 18 metri.
- Iniziativa Migliorata: Un janni ha il talento Iniziativa Migliorata come talento bonus.
- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Abissale, Aquan, Celestiale, Ignan, Infernale, Terran.
- Classi preferite: Janni e ladro.
- Modificatore di livello: Un janni che sia avanzato nella sua classe di mostro ha 6 Dadi Vita e un modificatore di livello +5, cosa che lo rende a tutti gli effetti un personaggio di 11° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del janni (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Muoversi Silenziosamente (Des), Percepire Intenzioni (Sag), Osservare (Sag) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di mostro del janni.

Competenza nelle armi e nelle armature: I jann sono competenti nelle armi semplici e da guerra, e nelle armature leggere e medie.

Talenti: Un janni riceve un talento al 1° livello e talenti aggiuntivi al 5° e all'11° livello. Dopo l'11° livello, ottiene i talenti normalmente in base ai suoi Dadi Vita, come viene mostrato nella Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22 del *Manuale del Giocatore*.

***Cambiare taglia* (Mag):** Due volte al giorno, un janni di 2° livello o superiore può cambiare magicamente la taglia di una creatura. Questa capacità funziona come gli incantesimi *ingrandire persone* o *ridurre persone* (il janni sceglie l'effetto quando utilizza la capacità), eccetto che può funzionare anche sul janni. L'effetto è negato da un tiro salvezza sulla Tempra (CD 12 + modificatore di Car del janni). Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 2° livello.

Armatura naturale: Al 2° livello, un janni ottiene un bonus di armatura naturale +1.

Resistenza al fuoco (Str): Un janni di 3° livello ottiene resistenza al fuoco 5. Questa resistenza aumenta a 10 al 7° livello.

***Parlare con gli animali* (Mag):** Al 3° livello e superiore, un janni può utilizzare *parlare con gli animali* tre volte al giorno come un incantatore di 12° livello.

***Invisibilità* (Mag):** A cominciare dal 4° livello, un janni può utilizzare *invisibilità* (su se stesso) una volta al giorno come un incantatore di 12° livello. Al 6° livello può utilizzare questa capacità due volte al giorno, e all'8° livello tre volte al giorno.

Volare: Al 5° livello, un janni ottiene la capacità di volare a una velocità di 3 metri con manovrabilità perfetta. La sua velocità di volare aumenta a 6 metri quando raggiunge il 10° livello.

TABELLA 1-9: JANNI

Livello	Dadi Vita	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Punti Abilità	GS	Speciale
1°	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) x 4	1	+2 Sag, scurovisione, Iniziativa Migliorata, talento
2°	1d8	+1	+2	+2	+2	-	1	+2 For, +2 Cos, *cambiare taglia* 2 volte al giorno, armatura naturale +1
3°	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	1	Resistenza al fuoco 5, *parlare con gli animali* 3 volte al giorno
4°	2d8	+2	+3	+3	+3	-	2	+2 Int, +2 Des, *invisibilità* (se stesso) 1 volta al giorno
5°	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	Volare 3 m (perfetta), talento
6°	3d8	+3	+3	+3	+3	-	2	+2 For, +2 Car, *invisibilità* (se stesso) 2 volte al giorno
7°	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	3	*Creare cibo e acqua* 1 volta al giorno, resistenza al fuoco 10
8°	4d8	+4	+4	+4	+4	-	3	+2 Sag, +2 Des, *invisibilità* (se stesso) 3 volte al giorno
9°	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod Int	3	Resistenza elementale, *spostamento planare* 1 volta al giorno
10°	5d8	+5	+4	+4	+4	-	3	+2 For, +2 Int, telepatia 30 m, volare 6 m (perfetta)
11°	6d8	+6	+5	+5	+5	8 + mod Int	4	Transizione eterea 1 volta al giorno, *spostamento planare* a volontà, talento

Illustrazione di E. Fiegenschuh

Creare cibo e acqua **(Mag):** Un janni di 7° livello o superiore può utilizzare *creare cibo e acqua* una volta al giorno come un incantatore di 7° livello.

Resistenza elementale (Str): Al 9° livello, un janni ottiene la capacità di sopravvivere sui Piani Elementali di Acqua, Aria, Fuoco o Terra fino a 48 ore. Non riuscire a tornare sul Piano Materiale al termine di questo periodo di tempo infligge al janni 1 danno per ogni ora aggiuntiva trascorsa sul piano elementale, fino a quando non muore o torna al Piano Materiale.

Spostamento planare **(Mag):** Al 9° livello o superiore, un janni può utilizzare *spostamento planare* per entrare in qualsiasi piano elementale, nel Piano Astrale o nel Piano Materiale. Questa capacità funziona una volta al giorno e trasporta il janni e fino ad altre otto creature, purché si stiano tutte tenendo per mano con il janni. Per il resto funziona come l'incantesimo omonimo (13° livello dell'incantatore). All'11° livello, un janni può utilizzare questa capacità a volontà.

Telepatia (Sop): Al 10° livello e superiore, un janni può comunicare telepaticamente con qualsiasi altra creatura che possieda un linguaggio e che si trovi entro 30 metri.

Transizione eterea **(Mag):** Una volta al giorno, un janni di 11° livello può utilizzare *transizione eterea* come capacità magica, fino a una durata di 1 ora.

LILLEND

Esterno (Buono, Caotico, Extraplanare)

I lillend, gli esteti definitivi, considerano la bellezza superiore a qualsiasi altra cosa. I lillend apprezzano la magnificenza in qualsiasi aspetto dell'arte. Adorano oggetti aggraziati, come dipinti e sculture. Anche creazioni più esoteriche, dalla poesia alle composizioni floreali, li rendono felici. I lillend si occupano intensamente di preservare la bellezza naturale di una fonte in mezzo a una foresta, di una montagna spazzata dai venti o di una caverna calcarea mai contaminata. Coloro che intraprendono la vita dell'avventuriero sono motivati dalla voglia di proteggere attivamente i tesori d'arte e di bellezza, o di punire coloro che vorrebbero distruggere tali cose.

TRATTI RAZZIALI DEI LILLEND

I personaggi lillend hanno le seguenti capacità e caratteristiche razziali.

- +2 all'Intelligenza, +2 al Carisma.
- Esterno: I lillend sono nativi dei Domini Eroici di Ysgard, e pertanto hanno il tipo esterno. Ottengono il sottotipo extraplanare quando non si trovano su Ysgard. Non sono soggetti agli incantesimi o agli effetti che colpiscono soltanto gli umanoidi, come per esempio *charme su persone* e *dominare persone*.
- Taglia Grande: In quanto creature di taglia Grande, i lillend hanno una penalità di -1 alla Classe Armatura, una penalità di -1 ai tiri per colpire, una penalità di -4 alle prove di Nascondersi e un bonus di +4 alle prove di lotta. I loro limiti di sollevamento e di carico sono doppi rispetto a quelli di un personaggio di taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un lillend è di 6 metri. I lillend hanno anche una velocità di volare di 21 metri con manovrabilità media.

- I lillend possiedono la scurovisione fino a 18 metri.
- Abilità: I lillend hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza.
- Linguaggi automatici: Celestiale, Infernale, Abissale, Comune.
- Classe preferita: Lillend. La scelta migliore per diventare multiclasse per un lillend è il bardo.
- Modificatore di livello: Un lillend che sia avanzato nella sua classe di mostro ha 7 Dadi Vita e un modificatore di livello +6, cosa che lo rende a tutti gli effetti un personaggio di 13° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del lillend (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Osservare (Sag), Sapienza Magica (Int), Sopravvivenza (Sag) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di mostro del lillend.

Competenza nelle armi e nelle armature: I lillend sono competenti nelle armi semplici e da guerra.

Le armi naturali di un lillend, così come tutte le armi che impugna, vengono considerate di allineamento buono e caotico allo scopo di superare la riduzione del danno.

Tiri salvezza: Un lillend ha un bonus razziale di +5 ai tiri salvezza contro il veleno.

Colpo di coda: Un lillend ha un attacco con il colpo di coda che va considerata un'arma naturale e che infligge danni come indicato nella Tabella 1-10, più metà del bonus di Forza del lillend.

Talenti: Un lillend riceve un talento al 1° livello e talenti aggiuntivi al 4° e al 10° livello. Dopo il 13° livello, ottiene i talenti normalmente in base ai suoi Dadi Vita, come viene mostrato nella Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22 del *Manuale del Giocatore*.

Stritolare (Str): Un lillend infligge danni pari a 2d6 + il suo modificatore di For con una prova di lotta effettuata con successo. Per stritolare utilizza completamente la parte inferiore del corpo, quindi mentre sta stritolando non può compiere azioni di movimento, anche se può continuare ad attaccare con la sua arma.

Afferrare migliorato (Str): Per poter utilizzare questa capacità, il lillend deve colpire con un attacco di colpo di coda. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere la vittima e può stritolarla.

Capacità bardiche: Un lillend possiede le capacità da incantatore e le capacità di musica bardica di un bardo di metà del suo livello di classe.

Capacità magiche: Man mano che avanzano di livello, i lillend ottengono certe capacità magiche, oppure più utilizzi quotidiani di una capacità esistente.

Al 2° livello, un lillend può utilizzare *parlare con gli animali* una volta al giorno.

Al 3° livello, ottiene *charme su persone*, *oscurità* e *scassinare*, ciascuno per una volta al giorno.

Al 4° livello, *oscurità* e *scassinare* possono essere utilizzati due volte al giorno.

Al 5° livello, un lillend ottiene *parlare con i vegetali* una volta al giorno e può utilizzare *oscurità* e *scassinare* tre volte al giorno.

All'8° livello, ottiene *terreno illusorio* tre volte al giorno.

TABELLA 1-10: LILLEND

Livello	Dadi Vita	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Punti Abilità	GS	Speciale
1°	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) x 4	1	+2 Int, +2 Car, *luce* 3 volte al giorno, bonus razziale di +5 ai tiri salvezza contro veleno, armatura naturale +1, talento
2°	2d8	+2	+3	+3	+3	8 + mod Int	2	+2 Int, +2 Sag, capacità bardiche 1° livello, *parlare con gli animali* 1 volta al giorno
3°	2d8	+2	+3	+3	+3	-	2	+2 For, +2 Des, *charme su persone*, *oscurità*, *scassinare* 1 volta al giorno, colpo di coda 1d6
4°	3d8	+3	+3	+3	+3	8 + mod Int	3	+2 Car, capacità bardiche 2° livello, *oscurità*, *scassinare* 2 volte al giorno, talento
5°	3d8	+3	+3	+3	+3	-	3	+2 For, +2 Sag, *oscurità*, *scassinare* 3 volte al giorno, *parlare con i vegetali* 1 volta al giorno
6°	4d8	+4	+4	+4	+4	8 + mod Int	4	Capacità bardiche 3° livello, bonus razziale di +10 ai tiri salvezza contro veleno, resistenza al fuoco 5
7°	4d8	+4	+4	+4	+4	-	5	+2 For, +2 Sag, stritolare, afferrare migliorato, armatura naturale +2
8°	5d8	+5	+4	+4	+4	8 + mod Int	5	+2 Des, +2 Car, capacità bardiche 4° livello, *terreno illusorio* 1 volta al giorno
9°	5d8	+5	+4	+4	+4	-	5	+2 For, immunità al veleno, colpo di coda 2d6, armatura naturale +3
10°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	8 + mod Int	6	Capacità bardiche 5° livello, resistenza al fuoco 10, talento
11°	6d8	+6/+1	+5	+5	+5	-	6	+2 For, +2 Cos, armatura naturale +4
12°	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	8 + mod Int	7	+2 Des, capacità bardiche 6° livello
13°	7d8	+7/+2	+5	+5	+5	-	7	+2 Car, +2 Cos, armatura naturale +5

Illustrazione di D. Kovacs

Un avventuriero planare può essere alla ricerca di fama, potere e conoscenza al fine di raddrizzare un torto, diffondere la parola divina o a volte perpetrare il male. I metodi utilizzati da ciascun avventuriero per raggiungere i suoi obiettivi variano a seconda della classe. Le classi standard includono quelle che utilizzano il combattimento, la magia, le abilità o una combinazione di questi diversi approcci; tali classi si trovano nel *Manuale del Giocatore*.

Ma le possibilità di classe sono più ampie se si considera l'infinita varietà offerta dal multiverso. Naturalmente, i membri delle classi standard possono avventurarsi oltre il Piano Materiale con gli strumenti di cui sono già forniti; o almeno, questo vale per molte classi di incantatori. A volte però i giocatori bramano ad ottenere nuovi punti di vista e nuove opportunità.

LIVELLI DI SOSTITUZIONE PLANARE

Le classi di prestigio di questo manuale possiedono un'impronta chiaramente planare, ma non tutti i personaggi scelgono l'opzione di seguire tali carriere. Acquisire allora dei livelli di sostituzione planare per una classe base potrebbe essere un buon modo per continuare ad acquisire livelli della classe preferita, migliorando al contempo la propria capacità di avventurarsi in una campagna multiplanare.

I livelli di sostituzione sono livelli di una classe standard che si acquisiscono per ottenere certi benefici al posto dei benefici descritti per il livello successivo della classe standard. Acquisire un livello di sostituzione non significa diventare multiclasse: il personaggio rimane all'interno della classe per la quale è concepito il livello di sostituzione. Non si può prendere un livello di sostituzione e applicarlo a un'altra classe per cui tale livello non è stato concepito. Ad esempio, un guerriero non può prendere un livello di sostituzione per la classe del ladro o del monaco.

Per aspirare ad acquisire un livello di sostituzione planare, il personaggio deve soddisfare uno qualsiasi tra i seguenti criteri.

- Possedere almeno 1 grado in Conoscenze (piani).
- Possedere un talento ereditario (descritto in seguito in questo capitolo).
- Possedere il sottotipo extraplanare quando si trova sul Piano Materiale.
- Avere visitato un piano diverso dal Piano Materiale.

Ogni classe prevede un certo numero di livelli di sostituzione planare, e ciascuno può essere selezionato ad uno specifico livello di classe. Quando si acquisisce un livello di sostituzione per una certa classe a un dato livello, si rinuncia ai benefici ottenuti normalmente a quel livello per la classe standard, e al suo posto si guadagnano i benefici previsti dal livello di sostituzione. Non è possibile tornare indietro e ottenere i benefici per il livello che si è barattato: quando si prende il livello successivo nella classe standard, si acquista quel livello come se si possedesse anche normalmente il livello precedente. Ad esempio, se un guerriero di 3° livello prende il livello di sostitu-

zione planare per il 4° livello di guerriero, perde per sempre i benefici normalmente forniti per un guerriero di 4° livello (e ottiene invece il beneficio di sostituzione planare per un guerriero di 4° livello). Quando ottiene un altro livello come guerriero, guadagna i benefici di 5° livello nella classe standard del guerriero.

A meno che non sia evidenziato altrimenti nella descrizione di un beneficio per un livello di sostituzione planare, un personaggio che prende un livello di sostituzione planare ottiene le capacità di lanciare incantesimi (aumento degli incantesimi al giorno e degli incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito questo livello nella classe standard.

Un personaggio non deve necessariamente prendere tutti i livelli di sostituzione planare concepiti per una classe. Ad esempio, un barbaro potrebbe decidere di prendere solo il livello di sostituzione planare previsto per la sua classe al 7° livello, ignorando i precedenti livelli di sostituzione.

La descrizione di ciascun beneficio per i livelli di sostituzione spiega cosa succede alla capacità di classe standard cui si rinuncia, se quella capacità fosse normalmente aumentata con un incremento specifico (come per esempio il privilegio di classe di percepire trappole per un barbaro).

BARBARO

I barbari che si allontanano dalla loro patria a volte scoprono di avere percorso davvero molta strada. I barbari non hanno alcun problema nell'affrontare i pericoli, i chilometri e le meraviglie insite nel girovagare. I viaggi planari, essendo di maggiore portata, offrono loro una possibilità di raffinare le proprie capacità pensando ai nemici extraplanari.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione planare da barbaro, un personaggio deve essere in procinto di ottenere il suo 3°, 7° o 11° livello da barbaro.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione planare da barbaro hanno le abilità di classe del barbaro standard più Conoscenze (piani) (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione planare da barbaro.

Percepire portali (Sop): Gli istinti primordiali di un barbaro forniscono al personaggio un sesto senso soprannaturale riguardo ai portali, ai varchi planari e agli altri passaggi tra i piani. Un barbaro che acquisisce il 3° livello di sostituzione planare diventa istantaneamente consapevole di qualsiasi portale entro 9 metri dal luogo in cui si trova, anche se tale portale è normalmente invisibile.

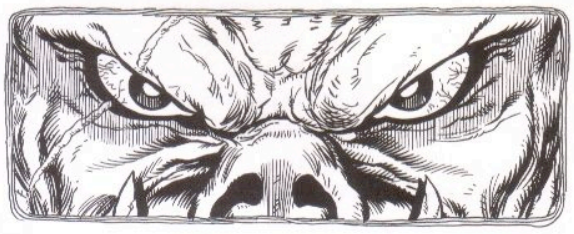


Illustrazione di D. Day

In un certo senso, è come se il barbaro "annusasse" il portale. Se il barbaro impiega alcuni round ad "annusare" nei paraggi (cosa che per ogni round richiede un'azione standard), apprende informazioni aggiuntive sul portale (i round trascorsi ad analizzare il portale non devono per forza essere consecutivi):

Round 1: Se il portale è a senso unico oppure a due vie.

Round 2: Qualsiasi circostanza speciale che regoli l'uso del portale, come per esempio sapere che può essere attivato solo in uno specifico momento del giorno (ma non quali sono questi momenti speciali) o se c'è bisogno di una chiave speciale o di una parola di comando per attivare il portale (ma non qual è la chiave o la parola di comando).

Round 3: Una breve sensazione della zona a cui conduce il portale; in sostanza, il barbaro apprende le informazioni che gli sarebbero disponibili se guardasse la destinazione del portale per 10 secondi, senza il beneficio di altri sensi o di altre analisi.

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe percepire trappole ottenuto da un barbaro standard al 3° livello. Da questo momento in poi, tutte le volte che il barbaro acquisisce un livello standard da barbaro che fornisca un miglioramento al suo percepire trappole, ottiene il bonus indicato meno 1 (percepire trappole +1 al 6° livello, percepire trappole +2 al 9° livello, e così via).

Riduzione del danno planare (Str): Il barbaro irrobustisce il suo corpo contro i danni provocati dalle creature innaturali. Un barbaro che acquisisce il 7° livello di sostituzione planare ottiene la capacità di ignorare alcuni danni provenienti da ogni colpo o attacco compiuto da creature esterne o extraplanari. Si sottraggano 2 punti dal danno subito dal barbaro per ogni colpo che una creatura esterna o extraplanare gli infligge con un'arma o un attacco naturale. In pratica, questo beneficio fornisce riduzione del danno 2/- contro gli attacchi delle creature esterne o extraplanari.

Questo beneficio sostituisce la riduzione del danno 1/- ottenuta da un barbaro standard al 7° livello. Da questo momento in poi, tutte le volte che il barbaro acquisisce un livello standard da barbaro che fornisca un miglioramento alla sua riduzione del danno, ottiene il bonus indicato meno 1 (1/- al 10° livello, 2/- al 13° livello, e così via). Tuttavia, il punteggio della riduzione del danno planare si somma alla riduzione del danno del barbaro contro gli attacchi di creature esterne o extraplanari. Ad esempio, un barbaro di 10° livello avrebbe riduzione del danno 3/- contro le creature esterne o extraplanari, ma riduzione del danno 1/- contro tutte le altre creature.

Ira minacciosa (Sop): Il barbaro ottiene una furia particolarmente potente contro le creature innaturali che non siano originarie del Piano Materiale. Un barbaro che acquisisce l'11° livello di sostituzione planare genera un'intangibile aura di pericolo ogni volta che entra in ira. Questa aura indebolisce le creature esterne e quelle con il sottotipo extraplanare, purché si trovino entro 6 metri. Qualsiasi creatura esterna o extraplanare entro questa area deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà del livello di classe del barbaro + il modificatore di Cos del barbaro). Coloro che falliscono subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire, alle prove e ai tiri salvezza contro il barbaro per 24 ore. Questa è una capacità di

influenza mentale. Una creatura che superi il tiro salvezza iniziale non è influenzata dall'ira minacciosa di quello stesso barbaro per 24 ore.

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe ira superiore ottenuto da un barbaro standard all'11° livello. Se in seguito il barbaro ha diritto a ottenere il privilegio di classe ira possente, ottiene al suo posto ira superiore.

Tabella 2-1: Livelli di sostituzione planare del barbaro

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
3°	+3	+3	+1	+1	Percepire portali
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Riduzione del danno planare
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Ira minacciosa

BARDO

Alcuni ritengono che, per chi lo guarda con gli occhi giusti, il mondo non sia altro che una sinfonia di musica celestiale, in cui ogni tema ha il suo ruolo sul palcoscenico della realtà. Per alcuni bardi, questa intuizione si rivela corretta. Quando il velo cade dai loro occhi, osservano l'accordo musicale nascosto che connette tutti i livelli della realtà. Con tale consapevolezza, ottengono una certa capacità di aggiungere qualche ritornello modellato a loro gusto. Questa accordatura di precisione è più potente del lancio degli incantesimi, e ha effetto direttamente su ciò che gli altri percepiscono come realtà.

Dado Vita: d6.

Illustrazione di W. Reynolds

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione planare da bardo, un personaggio deve essere in procinto di ottenere il suo 3°, 6° o 12° livello da bardo.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione planare da bardo hanno le abilità di classe del bardo standard.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione planare da bardo. Ciascun beneficio prende il posto di una delle capacità standard di musica bardica e costa un utilizzo giornaliero della musica bardica.

Ispirazione planare (Sop): Un bardo di 3° livello o superiore con 6 o più gradi in un'abilità di Intrattenere e che selezioni questo beneficio di sostituzione planare può utilizzare la sua musica o la sua poesia per proteggere i suoi alleati dai tratti di allineamento di un piano. Il bardo deve cantare, suonare o recitare per un minuto intero, trascorrendo un'azione standard per concentrarsi ogni round sulla sua esecuzione. Al termine di quest'ultima, effettua una prova di Intrattenere (CD 15 per i tratti di allineamento leggeri, oppure CD 25 per i tratti di allineamento forti). Il bardo non può prendere 10 su questa prova.

Il successo indica che il bardo e tutti gli alleati che si trovano entro 9 metri e che ascoltano il bardo in esecuzione per l'intero minuto non subiscono le normali penalità alle prove effettuate sui piani il cui allineamento differisce dal loro (vedi "Tratti di allineamento", pagina 149 della *Guida del Dungeon Master*) per 24 ore. Questa è una capacità di influenza mentale.

Questo beneficio sostituisce la capacità di musica bardica di ispirare competenza ottenuta da un bardo standard al 3° livello.

Dissonanza del portale (Sop): Un bardo di 6° livello o superiore con 9 o più gradi in un'abilità di Intrattenere e che selezioni questo beneficio di sostituzione planare può utilizzare la sua musica o la sua poesia per influenzare i portali intraplanari o extraplanari, i varchi planari minori e parziali e qualsiasi altro passaggio minore tra i piani (i varchi planari completi non possono essere influenzati). Il portale, varco o altro passaggio in questione deve avere il suo centro entro 18 metri. Il bardo deve conoscere l'esistenza del portale.

Ad ogni round dell'esecuzione il personaggio effettua una prova di Intrattenere con CD 20. Il bardo non può prendere 10 su questa prova. Il successo indica che il bardo può deviare la destinazione del portale verso un altro portale o varco attivo nel quale abbia viaggiato personalmente negli ultimi 30 giorni. La deviazione fallisce automaticamente se il portale selezionato come arrivo temporaneo non è più attivo. Solo le creature e gli oggetti vengono influenzati dalla deviazione, non i tratti (che si perdono attraverso i varchi planari). Le creature che entrano nel portale dal lato del bardo, o le creature che normalmente, attraversando il portale, arriverebbero nel luogo in cui si trova il bardo, arrivano invece in un altro portale scelto dal bardo nel round in questione. Il portale verso il quale il bardo devia i viaggiatori continua a collegare la sua destinazione originaria; se una creatura deviata prova a tornare indietro attraverso il portale influenzato dal bardo, non tornerà nel luogo in cui si trova il bardo, ma arriverà invece al termine regolare del portale.

Il bardo può tenere attiva la dissonanza per 10 round consecutivi (e ciò conta come uno degli utilizzi della musica bardica per quel giorno).

Questo beneficio sostituisce la capacità di musica bardica di *suggestione* ottenuta da un bardo standard al 6° livello. Se in seguito il bardo ha diritto a ottenere il privilegio di classe *suggestione di massa*, ottiene al suo posto *suggestione*.

Discordanza planare (Sop): Un bardo di 12° livello o superiore con 15 o più gradi in un'abilità di Intrattenere e che selezioni questo beneficio di sostituzione planare può tentare di creare un varco planare minore (come l'incantesimo *schiudere il varco* nel Capitolo 5). Il bardo deve cantare, suonare o recitare per un minuto intero, trascorrendo un'azione standard per concentrarsi ogni round sulla sua esecuzione.

Al termine di quest'ultima, il varco minore appare con un tempo di innesco di 1d4 round, come indicato nella descrizione dell'incantesimo *schiudere il varco*. Se il bardo possiede altri utilizzi della sua capacità di musica bardica per quel giorno, può tentare di esacerbare ulteriormente il varco, come indicato nella descrizione dell'incantesimo.

Questo beneficio sostituisce la capacità di musica bardica *canto di libertà* ottenuta da un bardo standard al 12° livello.

Tabella 2-2: Livelli di sostituzione planare del bardo

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
3°	+2	+1	+3	+3	Ispirazione planare
6°	+4	+2	+5	+5	Dissonanza del portale
12°	+9/+4	+4	+8	+8	Discordanza planare

CHIERICO

I chierici che si concentrano sui piani scambiano la loro capacità di scacciare non morti in cambio del controllo sulle creature extraplanari. Gli esterni considerano con reverenza o timore i chierici planari di talento.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione planare da chierico, un personaggio deve essere in procinto di ottenere il suo 4°, 7° o 11° livello da chierico.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione planare da chierico hanno le abilità di classe del chierico standard.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione planare da chierico.

Congedo planare (Sop): Selezionando questo beneficio di sostituzione planare al 4° livello, un chierico cede parte del suo potere sui non morti per ottenere la capacità di congedare una creatura extraplanare che sia stata evocata (come ad esempio un lupo immondo comparso come effetto di un incantesimo *evoca mostri II*), incanalando il potere della sua fede attraverso il suo simbolo sacro (o sacrilego).

Per questo tentativo, il chierico utilizza un tentativo di scacciare/intimorire ed effettua una prova di livello (1d20 + il livello da chierico) contro una CD di 11 + il livello dell'incantatore di chi ha evocato la creatura. Se quest'ultima non possiede un livello dell'incantatore, si devono utilizzare al suo posto i Dadi Vita. Il chierico ottiene un bonus di +2 a questa prova se l'allineamento della creatura evocata ha almeno una componente opposta alle sue (ad esempio, un chierico legale buono ottiene un bonus di +2 se l'allineamento della creatura include la componente caotica o quella malvagia, mentre un chierico legale neutrale ottiene il bonus solo contro le creature evocate che siano caotiche). Un successo indica che la creatura evocata ritorna al suo piano originario.

Ogni tentativo ha effetto solo su un'unica creatura, scelta dal chierico, che si trovi entro 18 metri e sia visibile. Un chierico non può congedare una creatura evocata i cui Dadi Vita superino il suo livello dell'incantatore + il suo modificatore di Car.

Un chierico che selezioni questo beneficio di sostituzione planare riduce il suo livello da chierico di tre allo scopo di scacciare non morti. Ad esempio, un chierico di 4° livello con la capacità di congedo planare scaccia i non morti come un chierico di 1° livello.

Dominio planare: Un chierico di 7° livello il cui allineamento sia diverso da neutrale può cedere i due domini che ha ottenuto come chierico di 1° livello in cambio di un dominio planare che sia adatto al suo allineamento (vedi Tabella 2-3: "Domini planari"). Il chierico non deve necessariamente venerare una divinità elencata tra quelle tipiche per il dominio. Un chierico neutrale non può selezionare un dominio planare.

Una chierica di Tondalla rispedisce un diavolo ai Nove Inferi

Illustrazione di J. Pavelec

Il chierico perde immediatamente i poteri concessi dai domini che ha scambiato. Le abilità che venivano trattate come abilità di classe a causa di un potere concesso vengono trattate come abilità di classe incrociata per questo e per tutti i livelli da chierico successivi (anche se il chierico non perde i gradi di abilità dovuti ai punti abilità già spesi nei livelli precedenti). Il personaggio non può più utilizzare gli slot dei domini per incantesimi che provenivano dai domini cui ha rinunciato.

In cambio, il chierico ottiene un nuovo dominio planare che si adatta al suo allineamento, ottiene il suo potere concesso, e da questo momento in poi può utilizzare gli slot dei domini per incantesimi che provengano dal nuovo dominio. Vedi Capitolo 5: "Incantesimi" per maggiori informazioni sui domini planari.

Tabella 2-3: Domini planari

Dominio	Allineamento richiesto
Abisso	Caotico malvagio
Ade	Neutrale malvagio
Arborea	Caotico buono
Baator	Legale malvagio
Celestia	Legale buono
Elysium	Neutrale buono
Limbo	Caotico neutrale
Mechanus	Legale neutrale

Esilio planare (Sop): Selezionando questo beneficio di sostituzione planare all'11° livello, un chierico cede la sua capacità di lanciare spontaneamente gli incantesimi *curare* o *infliggere* di 6° livello o superiore per ottenere invece la capacità di esiliare le creature extraplanari via dal suo piano originario. Il chierico può "perdere" qualsiasi incantesimo preparato di 6° livello o superiore che non sia un incantesimo di dominio per lanciare al suo posto *esilio* (se il chierico perde un incantesimo di 7° livello o superiore, si calcoli la CD del tiro salvezza come se l'incantesimo *esilio* fosse stato intensificato fino a quel livello).

Tabella 2-4: Livelli di sostituzione planare del chierico

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
4°	+3	+4	+1	+4	Congedo planare
7°	+5	+5	+2	+5	Dominio planare
11°	+8/+3	+7	+3	+7	Esilio planare

DRUIDO

Le forze della natura, tanto silenziose quando maestose, sono manifestazioni di una realtà più profonda, in cui le sfere cosmiche girano l'una intorno all'altra in un'imponente danza celestiale. Tale danza genera l'energia che sta dietro la furia di una tempesta, il sole splendente e anche la stessa energia vitale. Il druido che comprende il legame ecologico tra il visibile e l'invisibile è più preparato, più esperto e più in sintonia con gli eventi che accadono in tutti i regni dell'esistenza.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione planare da druido, un personaggio deve essere in procinto di ottenere il suo 4°, 9° o 13° livello da druido.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione planare da druido hanno le abilità di classe del druido standard più Conoscenze (piani) (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione planare da druido.

Resistenza al potere extraplanare (Str): Un druido di 4° livello che selezioni questo beneficio di sostituzione planare ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro le capacità magiche degli esterni.

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe resistenza al richiamo della natura ottenuto da un druido standard al 4° livello.

Tolleranza planare (Str): Un druido planare di 9° livello o superiore si adatta alla natura dei piani che visita e ottiene l'immunità ai loro effetti planari naturali. Qualsiasi effetto che verrebbe negato dall'incantesimo *tolleranza planare* (vedi pagina 106) viene negato da questa capacità druidica. Diversamente dall'incantesimo, questa capacità ha effetto solo sul druido.

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe immunità ai veleni ottenuto da un druido standard al 9° livello.

Controevocazione (Sop): Alcuni druidi che viaggiano tra i piani giungono a credere che l'eccessiva evocazione delle creature extraplanari costituisca un abuso dei piani stessi, e imparano a risolvere il problema alla fonte. Un druido planare di 13° livello o superiore può preparare un'azione standard per contrastare un incantesimo *evoca mostri* o qualsiasi capacità magica che evochi una creatura extraplanare. Questa capacità funziona esattamente come un controincantesimo che utilizza *dissolvi magie*, tranne per il fatto che il druido non deve necessariamente lanciare un incantesimo per effettuare il tentativo. Il druido deve effettuare una prova di livello dell'incantatore contro una CD di 11 + il livello dell'incantatore dell'avversario (se l'avversario non ha un livello dell'incantatore per la sua capacità di evocazione, si utilizzino invece i suoi Dadi Vita). Un successo indica che l'incantesimo o la capacità magica vengono contrastati.

Illustrazione di D. Day

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe mille volti ottenuto da un druido standard al 13° livello.

Tabella 2-5: Livelli di sostituzione planare del druido

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
4°	+3	+4	+1	+4	Resistenza al potere extraplanare
9°	+6/+1	+6	+3	+6	Tolleranza planare
13°	+9/+4	+8	+4	+8	Controevocazione

GUERRIERO

Spesso i viaggiatori planari hanno qualche talento nel combattimento. Coloro che dedicano buona parte del loro tempo e dei loro sforzi a ricercare la potenza planare ottengono poteri e tattiche aggiuntivi che risultano utili contro gli avversari planari.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione planare da guerriero, un personaggio deve essere in procinto di ottenere il suo 4°, 8° o 12° livello da guerriero.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione planare da guerriero hanno le abilità di classe del guerriero standard più Conoscenze (piani) (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione planare da guerriero.

Studio planare (Str): Al 4° livello, un guerriero planare apprende il segreto di come combattere gli avversari che incontra sui piani. Ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri per i danni con le armi contro gli elementali, gli esterni e le creature che hanno il sottotipo extraplanare quando si trovano sul Piano Materiale (come ad esempio un lupo crudele immondo).

Questo beneficio sostituisce il talento bonus ottenuto da un guerriero standard al 4° livello.

Allineare la potenza (Sop): Una volta al giorno e per un numero di round pari al suo livello di classe di guerriero, un guerriero planare di 8° livello o superiore può utilizzare un'azione standard per allinearsi in modo tale che qualsiasi arma brandita sia di allineamento buono, malvagio, legale o caotico, a sua scelta. Un'arma allineata può superare la riduzione del danno di alcune creature, di solito gli esterni di allineamento opposto.

Questa capacità non ha effetto su un'arma che possieda già un allineamento, come ad esempio una spada sacra. Ha effetto su tutte le altre armi brandite dal guerriero, ma non sui colpi senz'armi o sulle armi naturali. La capacità deriva dal guerriero, non dall'arma, e pertanto se il personaggio cede o perde l'arma, questa non rimane allineata. Allo stesso modo, mentre il guerriero si trova sotto l'effetto di questa capacità, qualsiasi arma che raccolga funziona come se avesse l'allineamento da lui attivato.

Questo beneficio sostituisce il talento bonus ottenuto da un guerriero standard all'8° livello.

Aura di stabilità (Sop): Con un'azione standard, un guerriero planare di 12° livello o superiore può attivare un effetto di *ancora dimensionale* (vedi pagina 203 del *Manuale del Giocatore*) su se stesso con una durata di un numero di round pari al suo livello di classe. Inoltre, anche tutti coloro con cui sta lottando si trovano sotto l'effetto dell'*ancora dimensionale* mentre sono in lotta. Si applica la resistenza agli incantesimi, e il livello dell'incantatore della capacità è pari al livello di classe del guerriero.

Questo beneficio sostituisce il talento bonus ottenuto da un guerriero standard al 12° livello.

Tabella 2-6: Livelli di sostituzione planare del guerriero

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
4°	+4	+4	+1	+1	Studio planare
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Allineare la potenza
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Aura di stabilità

LADRO

L'unica cosa più varia e imprevedibile delle intenzioni di un ladro sono gli infiniti piani della realtà. Qualsiasi cosa un ladro voglia fare, qualsiasi tesoro o informazione stia cercando, sui piani lo potrà trovare.

Un ladro trascorre la sua vita a esplorare le realtà tortuose, e i sottili muri che le circondano cadono giù non appena si dà un'occhiata al funzionamento del cosmo. Forse il ladro non ha la capacità di uno studioso necessaria a capire il cosmo, o l'abilità poetica necessaria a descriverlo, ma possiede qualcosa di chiaramente più utile: conosce le scorciatoie che si ergono tra le leggi della realtà, e sa come piegarle impercettibilmente a suo favore.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione planare da ladro, un personaggio deve essere in procinto di ottenere il suo 6°, 10° o 16° livello da ladro.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione planare da ladro hanno le abilità di classe del ladro standard più Conoscenze (piani) (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 8 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione planare da ladro.

Percepire varchi (Str): Un ladro planare di 6° livello ottiene un intuito che lo avvisa dell'imminente apertura

Illustrazione di W. Reynolds

di un vicino condotto tra i piani. Individua automaticamente l'attivazione di qualsiasi portale o di qualsiasi varco planare entro 9 metri da lui, così come ogni incantesimo o effetto che attraversa i piani (come ad esempio *evoca mostri*, *teletrasporto* o *spostamento planare*) utilizzato entro 9 metri da lui. Il ladro può tentare immediatamente una prova di Osservare con CD 25 per localizzare il punto esatto del portale, del varco o dell'effetto, fintantoché rientri nel suo campo visivo.

Ad esempio, un ladro planare potrebbe individuare un demone che si teletrasporta fino a un punto entro 9 metri da lui, e con una prova di Osservare con CD 25 potrebbe anche localizzare il punto preciso in cui il demone è comparso (anche se perderebbe tale precisione non appena il demone dovesse muoversi).

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe percepire trappole ottenuto da un ladro standard al 6° livello. Da questo momento in poi, tutte le volte che il ladro acquisisce un livello standard da ladro che fornisca un miglioramento al suo percepire trappole, ottiene il bonus indicato meno 1 (percepire trappole +2 al 9° livello, percepire trappole +3 al 12° livello, e così via).

Sfuggire ai legami (Sop): Un ladro che scelga questo beneficio di sostituzione planare al 10° livello sa come sfuggire momentaneamente nella periferia del piano in cui si trova. Una volta al giorno, con un'azione gratuita, può diventare etereo per un unico round.

Questo beneficio sostituisce la capacità speciale ottenuta da un ladro standard al 10° livello.

***Intermittenza* (Mag):** Giunto al 16° livello, un ladro planare sa talmente bene come muoversi verso la periferia di un piano che può utilizzare un effetto di *intermittenza* su se stesso una volta al giorno. Questo effetto dura per un numero di round pari a metà del livello di classe del ladro (arrotondato per difetto).

Questo beneficio sostituisce la capacità speciale ottenuta da un ladro standard al 16° livello.

Tabella 2-7: Livelli di sostituzione planare del ladro

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
6°	+4	+2	+5	+2	Percepire varchi
10°	+7/+2	+3	+7	+3	Sfuggire ai legami
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	*Intermittenza*

MAGO

Se gli altri incantatori possono anche avere un interesse specifico sui piani, il mago preferisce un approccio più aperto nei confronti del multiverso. Per un mago, i piani rappresentano la conoscenza e il potere, e il mago che è in grado di imparare i segreti dei piani senza preoccuparsi dell'allineamento o degli altri tratti dei piani è un vero maestro della magia.

Più di tante altre classi, il mago possiede già la caratteristica di adattare le proprie capacità tenendo in considerazione i piani, semplicemente attraverso gli incantesimi che impara e prepara ogni giorno. Se un mago impara *spostamento planare* e *tolleranza planare*, allora si è già adattato alle avventure tra i piani. Ma il mago planare va oltre questo semplice adattamento, imparando a incanalare il puro potere dei piani stessi nei suoi incantesimi.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione planare da mago, un personaggio deve essere in procinto di ottenere il suo 6°, 10° o 14° livello da mago.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione planare da mago hanno le abilità di classe del mago standard.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione planare da mago.

Magia senza ostacoli (Sop): Un mago planare di 6° livello impara a superare gli ostacoli planari al lancio dei suoi incantesimi. Quando lancia un incantesimo da mago che normalmente verrebbe ostacolato a causa dei tratti magici di un piano (come ad esempio un incantesimo di fuoco sul Piano Elementale dell'Acqua), l'incantesimo funziona normalmente senza bisogno di una prova di Sapienza Magica.

Questo beneficio sostituisce lo slot incantesimo di 3° livello ottenuto da un mago standard al 6° livello. Da questo momento in poi, il mago può preparare un incantesimo in meno di 3° livello rispetto a quelli indicati nella Tabella 3-11, pagina 42 del *Manuale del Giocatore*.

Incantatore planare (Sop): Un mago planare di 10° livello impara il modo di incanalare l'energia planare attraverso i suoi incantesimi. Quando ottiene questa capacità, il mago sceglie se rendere i suoi incantesimi anarchici (caotici), assiomatici (legali), celestiali (buoni) o immondi (malvagi). I suoi incantesimi ottengono il descrittore di allineamento indicato. Il mago può selezionare una qualsiasi tra le quattro opzioni, a prescindere dal suo allineamento. Contro le creature di allineamento opposto, ottiene un bonus di +1 alle prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza agli incantesimi, e le CD dei tiri salvezza per i suoi incantesimi vengono aumentate di 1. Se lancia un incantesimo che normalmente avrebbe lo stesso descrittore di allineamento che sta applicando, oppure quando lancia un incantesimo su un piano con un tratto di allineamento che si adatta all'allineamento che ha scelto, il bonus sale a +2. Tali effetti si applicano solo agli incantesimi da mago del personaggio; qualsiasi capacità di lanciare incantesimi ottenuta da un'altra classe funziona normalmente.

Ad esempio, gli incantesimi di un mago che sceglie di lanciare incantesimi immondi ottengono il descrittore malvagio. Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi delle creature di allineamento buono, e queste

Illustrazione di W. Reynolds

ultime, quando tentano di effettuare un tiro salvezza contro i suoi incantesimi, hanno una CD più alta di 1 rispetto al solito. Se il mago lancia un incantesimo che normalmente avrebbe un descrittore malvagio (come ad esempio *contagio*) oppure se lancia qualsiasi incantesimo su un piano di allineamento malvagio (come ad esempio l'Abisso o i Nove Inferi), tali valori aumentano di 2 anziché di 1.

Questo beneficio sostituisce il talento bonus ottenuto da un mago standard al 10° livello, nonché i due incantesimi che un mago di 10° livello impara gratis.

Magia potenziata (Sop): Un mago planare di 14° livello impara come incanalare l'essenza del tratto magia potenziata, tratto che è proprio di un particolare piano, attraverso i suoi incantesimi. Quando ottiene questa capacità, il mago deve selezionare un particolare piano che abbia visitato (diverso dal Piano Materiale). Tre volte al giorno, il mago può utilizzare un'azione standard per incanalare l'essenza magica di quel piano. Il successivo incantesimo che lancia (se il lancio avviene entro 1 minuto) viene potenziato come se il mago stesse lanciando l'incantesimo su quel piano, applicando qualsiasi tratto magico normale su quel piano. Questa capacità non applica nessun altro tratto di magia planare agli incantesimi del mago, come ad esempio la magia selvaggia o ostacolata.

Ad esempio, un mago planare che abbia scelto di incanalare l'essenza del Piano Elementale del Fuoco potrebbe massimizzare e ingrandire il successivo incantesimo che lancia dopo avere attivato questa capacità (come se avesse applicato i talenti metamagici Incantesimi Massimizzati e Incantesimi Ingranditi, ma senza aggiustare lo slot di livello utilizzato), fintantoché quell'incantesimo possiede il descrittore fuoco.

Questo beneficio sostituisce lo slot incantesimo di 7° livello ottenuto da un mago standard al 14° livello. Da questo momento in poi, il mago può preparare un incantesimo in meno di 7° livello rispetto a quelli indicati nella Tabella 3-11, pagina 42 del *Manuale del Giocatore*.

Illustrazione di V. Rams

Un monaco con resistenza al fuoco

MONACO

I monaci che viaggiano tra i piani sono spinti da molte e diverse ragioni, che vanno dal tentativo di riportare un antico artefatto al loro tempio a una molto più generica ricerca dell'illuminazione. La straordinaria diversità dei piani conduce molti monaci all'avventura, e pochi tornano al tranquillo studio monastico senza avere trascorso almeno qualche tempo in esplorazione. Per confermare un classico paradosso, molti trovano contemporaneamente di più e di meno rispetto a quanto si aspettavano.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione planare da monaco, un personaggio deve essere in procinto di ottenere il suo 5°, 13° o 16° livello da monaco.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione planare da monaco hanno le abilità di classe del monaco standard più Conoscenze (piani) (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di livelli di sostituzione planare da monaco.

Corpo resistente (Str): Al 5° livello, un monaco planare rafforza il suo corpo contro un tipo di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro), ottenendo resistenza 5.

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe purezza del corpo ottenuto da un monaco standard al 5° livello.

Anima assiomatica (Str): Al 13° livello, un monaco planare ottiene resistenza agli incantesimi pari al suo livello di classe +15. Tale resistenza agli incantesimi si applica solo agli effetti generati dagli esterni caotici.

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe anima adamantina ottenuto da un monaco standard al 13° livello.

Colpo *ki* (Sop): Al 16° livello, gli attacchi senz'armi di un monaco planare vengono considerati come armi di ferro freddo ai fini di superare la riduzione del danno.

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe colpo *ki* (adamantino) ottenuto da un monaco standard al 16° livello.

TABELLA 2-8: LIVELLI DI SOSTITUZIONE PLANARE DEL MAGO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
6°	+3	+2	+2	+5	Magia senza ostacoli
10°	+5	+3	+3	+7	Incantatore planare
14°	+7/+2	+4	+4	+9	Magia potenziata

TABELLA 2-9: LIVELLI DI SOSTITUZIONE PLANARE DEL MONACO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Bonus di attacco della raffica di colpi	Danni senz'armi	Bonus CA	Bonus velocità senza armatura
5°	+3	+4	+4	+4	Corpo resistente	+2/+2	1d8	+1	+3 m
13°	+9/+4	+8	+8	+8	Anima assiomatica	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12 m
16°	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Colpo *ki* (ferro freddo), caduta lenta (24 m)	+12/+12/+12/+7+/2	2d8	+3	+15 m

PALADINO

I paladini, dediti a sostenere la legge, promuovere il bene e servire da esempio per gli altri nel nome del loro dio, sembrano trascorrere le loro esistenze nello sforzo di diffondere ovunque vadano una parte del piano in cui vive la loro divinità. Se svolgono bene i loro incarichi, allora passare un po' di tempo sul piano in questione avrà il sapore di un ritorno a casa, e diffondere il medesimo senso di trasformazione benefica anche negli altri piani è una sfida che un campione degno di tal nome non rinnegherà mai. Più dei membri delle altre classi, i paladini possono essere gli agenti che impersonano i precetti di un intero piano di esistenza.

Allineamento: Legale buono.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione planare da paladino, un personaggio deve essere in procinto di ottenere il suo 4°, 6° o 10° livello da paladino.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione planare da paladino hanno le abilità di classe del paladino standard più Conoscenze (piani) (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione planare da paladino.

Punire gli esterni malvagi (Sop): Un paladino planare di 4° livello o superiore può tentare di punire un esterno malvagio con un normale attacco in mischia. Aggiunge il suo bonus di Carisma (se presente) al danno inflitto dall'attacco. Inoltre, l'attacco viene considerato di allineamento buono ai fini di superare la riduzione del danno. Se il paladino punisce accidentalmente una creatura che non sia un esterno malvagio, la punizione non ha effetto, ma conta sempre come un uso della capacità. Un paladino può utilizzare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 1 + il suo modificatore di Car (minimo 1).

Se il paladino si trova su un piano che è di allineamento tanto buono quanto legale (come ad esempio i Sette Cieli Ascendenti di Celestia), aggiunge anche il suo bonus di Carisma (se presente) al tiro per colpire.

Un paladino planare può utilizzare punire il male e punire gli esterni malvagi nello stesso attacco, e i bonus si sommano.

Questo beneficio sostituisce la capacità di scacciare non morti ottenuta da un paladino standard al 4° livello.

Cavalcatura celestiale: Un paladino che selezioni questo beneficio di sostituzione planare al 6° livello può applicare l'archetipo celestiale (vedi pagina 41 del *Manuale dei Mostri*) alla sua cavalcatura speciale.

La cavalcatura ottiene scurovisione fino a 18 metri, resistenza agli incantesimi pari ai suoi Dadi Vita + 5 (massimo 25), e resistenza all'acido, all'elettricità e al freddo 5 (o resistenza 10 se ha 8 Dadi Vita o più). Se la cavalcatura ha 4 Dadi Vita o più, ottiene anche riduzione del danno (5/magia per un numero di Dadi Vita da 4 a 11, oppure 10/magia per 12 Dadi Vita o più), e le sue armi naturali vengono considerate come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno. Ottiene anche un attacco di punire il male, che gli consente di infliggere una volta al giorno danni extra pari ai suoi Dadi Vita (massimo +20) con un unico attacco in mischia contro un avversario malvagio.

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe *rimuovi malattia* ottenuto da un paladino standard al 6° livello. Da questo momento in poi, tutte le volte che il paladino acquisisce un livello standard da paladino che gli consenta di utilizzare più spesso *rimuovi malattia*, ottiene il numero di utilizzi settimanali indicato meno 1 (1 volta alla settimana al 9° livello, 2 volte alla settimana al 12° livello, e così via).

Purezza dell'allineamento (Str): Un paladino di 10° livello che scelga questo beneficio di sostituzione planare può ignorare la penalità alle prove basate sull'Intelligenza, la Saggezza e/o il Carisma, penalità in cui incorrerebbe normalmente qualora si trovasse su un piano di allineamento caotico o malvagio. Il suo spirito e la sua determinazione sono così puri da consentirgli di portare concretamente con sé ovunque vada i suoi tratti di allineamento planare.

Questa capacità ha effetto solo sul paladino, non sugli alleati o avversari nei suoi paraggi.

Questo beneficio sostituisce la capacità di punire il male tre volte al giorno ottenuta da un paladino standard al 10° livello. Da questo momento in poi, tutte le volte che il paladino acquisisce un livello standard da paladino che gli consenta di utilizzare più spesso punire il male, ottiene il numero di utilizzi quotidiani indicato meno 1 (3 volte al giorno al 15° livello, 4 volte al giorno al 20° livello, e così via).

TABELLA 2-10: LIVELLI DI SOSTITUZIONE PLANARE DEL PALADINO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
4°	+4	+4	+1	+1	Punire gli esterni malvagi
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Cavalcatura celestiale
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Purezza dell'allineamento

RANGER

I ranger del Piano Materiale si aggirano tra foreste e colline per proteggerle, e questo è vero anche per i ranger che vivono in altri piani. Naturalmente, può trattarsi di foreste di cristallo e colline di fiamme, ma l'intimo legame e la devozione rimangono esattamente i medesimi.

Quale che sia la natura della patria scelta da un ranger planare, il personaggio si sentirà comunque a suo agio lì, come un nobile seduto sul trono. Avvertirà il pericolo nel vento, racimolerà dettagli di un recente evento a partire da una semplice orma, e conoscerà i costumi della flora e della fauna locali come una madre orsa conosce i suoi orsacchiotti.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione planare da ranger, un personaggio deve essere in procinto di ottenere il suo 4°, 8° o 13° livello da ranger.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione planare da ranger hanno le abilità di classe del ranger standard più Conoscenze (piani) (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione planare da ranger.

Compagno animale planare (Str): Al 4° livello, un ranger planare può selezionare un animale celestiale o immondo come compagno animale. Questa scelta riduce il livello effettivo da druido posseduto dal ranger di uno.

Ad esempio, un ranger planare di 4° livello (con un 1° livello effettivo da druido) può selezionare un animale dalla normale lista di compagni potenziali. Quando raggiunge l'8° livello, quel compagno otterrebbe i Dadi Vita bonus e le altre capacità speciali fornite al compagno animale di un druido di 3° livello. Non potrebbe selezionare un leopardo celestiale o un ghiottone immondo finché non raggiungesse il 10° livello (4° livello effettivo da druido).

Diversamente da un normale compagno animale, il compagno animale planare è una bestia magica. Tuttavia, il ranger (e solo il ranger) può influenzarlo con i suoi incantesimi come se fosse un animale.

Per ottenere un compagno celestiale, un ranger deve avere un allineamento non malvagio. Per ottenere un compagno immondo, un ranger deve avere un allineamento non buono. Se l'allineamento del ranger cambia e diventa uno non adatto al compagno, il compagno si ribella contro il ranger oppure lo abbandona alla prima occasione, a seconda delle sue tendenze naturali.

Intuizione dei portali (Str): All'8° livello, un ranger planare diviene esperto nel seguire le prede tra i piani e attraverso vari portali e varchi. Quando esamina un portale, il ranger può provare a determinare verso quale piano conduce. Per far ciò, deve superare una prova sia di Sopravvivenza con CD 20 sia di Conoscenze (piani) con CD 20.

Il ranger può anche utilizzare questa capacità per determinare se un varco planare si è aperto entro 6 metri da un punto particolare o meno, effettuando una prova di Cercare con CD 20. Se il ranger determina che si è aperto un varco nell'area, può utilizzare la presente capacità per accertare dove conduce il varco.

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe rapido segugio ottenuto da un ranger standard all'8° livello.

***Seguire tracce planari* (Mag):** Una volta al giorno, un ranger che seleziona questo beneficio di sostituzione planare può utilizzare *spostamento planare* come capacità magica (con un livello dell'incantatore pari al suo livello di classe) per seguire la sua preda. Deve andare in cerca di un nemico prescelto, e deve trovarsi nel punto in cui la creatura ha viaggiato da un piano all'altro.

Diversamente dall'incantesimo *spostamento planare*, il ranger non ha possibilità di deviare dalla destinazione stabilita. Insieme a chiunque altro trasporti, arriva nel punto esatto in cui è giunta la sua preda. Gli incantesimi che impediscono il viaggio planare (come ad esempio *serratura dimensionale*) hanno su questa capacità lo stesso effetto che avrebbero su *spostamento planare*.

Il ranger non trova immediatamente le tracce della sua preda una volta arrivato sul nuovo piano. Deve utilizzare il suo talento Seguire Tracce per trovare le tracce della creatura e inseguirla. Ha però il vantaggio di sapere che il bersaglio è sicuramente passato da lì.

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe mimetizzarsi ottenuto da un ranger standard al 13° livello.

Tabella 2-11: Livelli di sostituzione planare del ranger

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
4°	+4	+4	+4	+1	Compagno animale planare
8°	+8/+3	+6	+6	+2	Intuizione dei portali
13°	+13/+8/+3	+8	+8	+4	*Seguire tracce planari*

STREGONE

Benché molti sostengano che i poteri di uno stregone derivino dai suoi antenati draconici, alcuni stregoni ritengono che la loro maestria arcana provenga da una fonte ancora più pura: i piani stessi. Non è raro vedere stregoni che viaggiano per il multiverso in cerca di supporto per la loro fede.

Diversamente da altri incantatori, lo stregone possiede una capacità limitata di adattare il proprio ingegno al viaggio planare. Avendo alle spalle una breve lista di incantesimi conosciuti, lo stregone che desideri adeguarsi alla vita sui piani deve scegliere con cautela i suoi strumenti. E anche così, le molteplici sfide che attendono uno stregone planare richiedono un approccio un po' più flessibile nei confronti della magia.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione planare da stregone, un personaggio deve essere in procinto di ottenere il suo 5°, 9° o 13° livello da stregone.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione planare da stregone hanno le abilità di classe dello stregone standard più Conoscenze (piani) (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione planare da stregone.

Energia con carica di forza (Sop): Al 5° livello, uno stregone planare può intessere i suoi incantesimi con la pura forza, per avere maggiore effetto sui diversi elementali ed esterni resistenti all'energia. A scelta dello stregone, metà dei danni da energia inflitti da un incantesimo da lui lanciato vengono sostituiti da danni di forza. Questo effetto può essere applicato a qualsiasi incantesimo che infligga danni da acido, da elettricità, da freddo, da fuoco o sonori.

Il massimo livello di incantesimo a cui uno stregone planare può applicare questo effetto è più basso di uno rispetto al massimo livello di incantesimi da stregone che può lanciare. Ad esempio, uno stregone planare di 5° livello può applicare questo effetto agli incantesimi da stregone di livello 0 e 1° livello, mentre uno stregone planare di 18° livello può applicarlo agli incantesimi fino all'8° livello.

Questo beneficio sostituisce la capacità di imparare un nuovo incantesimo di 2° livello ottenuta da uno stregone standard al 5° livello. Da questo momento in poi, il numero

di incantesimi di 2° livello conosciuti dallo stregone a qualsiasi livello è inferiore di uno rispetto al valore indicato nella Tabella 3-17, pagina 55 del *Manuale del Giocatore*.

Incantesimi inarrestabili extraplanari (Str): Uno stregone planare di 9° livello può infondere nei suoi incantesimi la capacità di penetrare più agevolmente la resistenza agli incantesimi delle creature extraplanari. Tre volte al giorno, per 1 round ogni volta, lo stregone può aggiungere il suo bonus di Carisma a tutte le prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza agli incantesimi delle creature extraplanari.

Questo beneficio sostituisce la capacità di imparare un nuovo incantesimo di 4° livello ottenuta da uno stregone standard al 9° livello. Da questo momento in poi, il numero di incantesimi di 4° livello conosciuti dallo stregone a qualsiasi livello è inferiore di uno rispetto al valore indicato nella Tabella 3-17, pagina 55 del *Manuale del Giocatore*.

Evocazione planare spontanea (Sop): Uno stregone planare di 13° livello impara come evocare spontaneamente le creature extraplanari. Quando sceglie questo beneficio di sostituzione planare, uno stregone seleziona una delle seguenti categorie: elementali (creature del tipo elementale), creature celestiali (creature con l'archetipo celestiale) oppure creature immonde (creature con l'archetipo immondo). Può utilizzare qualsiasi slot incantesimo per lanciare spontaneamente un incantesimo *evoca mostri* dello stesso livello, ma può utilizzare quell'incantesimo solo per evocare creature della categoria selezionata.

Ad esempio, uno stregone di 13° livello che ha selezionato gli elementali potrebbe utilizzare uno dei suoi slot incantesimi di 6° livello per lanciare *evoca mostri VI*. Potrebbe utilizzare quell'incantesimo per evocare un unico elementale di taglia Grande, oppure 1d3 elementali di taglia Media (dalla lista di evocazioni del 5° livello). Non potrebbe utilizzare l'incantesimo per evocare creature che non fossero elementali.

Questo beneficio sostituisce la capacità di imparare un nuovo incantesimo di 6° livello ottenuta da uno stregone standard al 13° livello. Da questo momento in poi, il numero di incantesimi di 6° livello conosciuti dallo stregone a qualsiasi livello è inferiore di uno rispetto al valore indicato nella Tabella 3-17, pagina 55 del *Manuale del Giocatore*.

Tabella 2-12: Livelli di sostituzione planare dello stregone

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
5°	+2	+1	+1	+4	Energia con carica di forza
9°	+4	+3	+3	+6	Incantesimi inarrestabili extraplanari
13°	+6/+1	+4	+4	+8	Evocazione planare spontanea

TALENTI

I talenti descritti in questo capitolo includono molti esempi che possono essere appresi solo attraverso un contatto diretto con le creature, i luoghi o le conoscenze provenienti da piani diversi dal Piano Materiale.

TALENTI EREDITARI

Un talento ereditario indica una specifica origine del personaggio (nel caso dei talenti di questo libro, un'eredità extraplanare specifica). Il giocatore e il DM dovrebbero concordare un background che spieghi l'eredità del personaggio, anche se l'esatta fonte di questo legame ancestrale non è cruciale per il funzionamento del talento (e può anche rimanere un mistero per il personaggio).

Un personaggio può selezionare un talento ereditario a qualsiasi livello. Scegliere un talento ereditario dopo il 1° livello significa che il potere ancestrale del personaggio si sta manifestando solamente in seguito.

Una volta che un personaggio seleziona un talento ereditario, non può sceglierne un altro a meno che quest'ultimo non elenchi il primo talento come prerequisito. Ad esempio, un personaggio che seleziona Eredità del Fuoco non può scegliere anche Eredità delle Ombre, ma potrebbe selezionare altri talenti ereditari che hanno come prerequisito Eredità del Fuoco (come ad esempio Eredità Elementale Migliorata).

DESCRIZIONE DEI TALENTI

I talenti di questa sezione seguono il normale formato per le descrizioni dei talenti.

Alleato Planare Vigoroso [Generale]

Gli alleati evocati da un piano specifico sono più robusti del solito.

Prerequisiti: Car 13, Sapienza Magica 5 gradi, Piattaforma Planare.

Beneficio: Quando il personaggio utilizza un incantesimo o una capacità magica per evocare una creatura nativa di un piano che possiede una piattaforma planare con cui si è stabilito un legame (vedi il talento Piattaforma Planare), si infonde nella creatura una resistenza eccezionale. La creatura ottiene un bonus di +4 alla sua Classe Armatura e ai tiri salvezza per la durata dell'effetto di evocazione.

Inoltre, la durata dell'effetto di evocazione che ha richiamato la creatura viene raddoppiata. (Gli effetti con una durata di concentrazione, istantanea o permanente non vengono influenzati.)

Ad esempio, un chierico che abbia usato il suo talento Piattaforma Planare per stabilire un legame con il Lago di Empyrea (una piattaforma planare che si trova nei Sette Cieli Ascendenti di Celestia) concede questi bonus a qualsiasi creatura che evoca da Celestia, come per esempio un arconte segugio.

Speciale: Se l'ambiente indicato per una creatura non specifica un particolare piano di origine, ma piuttosto un gruppo di piani collegati (ad esempio "qualsiasi piano di allineamento buono"), il personaggio può scegliere di evocare una creatura di quel tipo che sia nativa del piano originario e pertanto applicare normalmente gli effetti di questo talento. Tuttavia, nessuna componente dell'allineamento della creatura da evocare può essere opposto ai tratti di allineamento del piano selezionato per il funzionamento del talento.

Ad esempio, il chierico dell'esempio precedente potrebbe applicare gli effetti del talento a un orso nero celestiale evocato (legale buono) o a un bisonte celestiale (neutrale buono), poiché le creature celestiali riportano nella descri-

Tabella 2-13: Talenti

Talenti generali	Prerequisiti	Benefici
Alleato Planare Vigoroso	Car 13, Sapienza Magica 5 gradi, Piattaforma Planare	Aumenta la resistenza e la durata della creatura evocata
Carica Neraph	Sag 15, Conoscenze (piani) 5 gradi	Camuffa l'attacco di carica cosicché il nemico perda il bonus di Des alla CA
Famiglio Planare	Capacità di acquisire un nuovo famiglio, allineamento compatibile, livello dell'incantatore arcano sufficiente, Conoscenze (piani) 5 gradi	Aggiunge creature planari alla lista di famigli disponibili
Incantesimi Elementali	Conoscenze (piani) 2 gradi	Lancia gli incantesimi con il descrittore scelto a +1
Incantesimi Non Verbali	-	Lancia incantesimi che hanno la componente verbale senza verbalizzare le parole
Lancio Neraph	Des 15, Conoscenze (piani) 5 gradi	Camuffa l'attacco da lancio cosicché il nemico perda il bonus di Des alla CA
Piattaforma Personale	Piattaforma Planare, oggetto acquisito in un luogo con piattaforma planare, Conoscenze (piani) 8 gradi	Raddoppia gli usi della capacità di ordine superiore di una piattaforma planare
Piattaforma Planare	Oggetto acquisito in un luogo con piattaforma Planare, Conoscenze (piani) 8 gradi	Ottiene la capacità base di una piattaforma planare
Raffica dell'Acheronte	Des 15, Sag 15, Colpo Senz'Armi Migliorato, Conoscenze (piani) 4 gradi	Distrae l'avversario con delle finte
Specialista nell'Evocazione Celestiale	Allineamento non malvagio, Conoscenze (piani) 2 gradi, Conoscenze (religioni) 2 gradi, capacità di lanciare *evoca mostri*	Evoca un numero aggiuntivo di creature di allineamento buono
Specialista nell'Evocazione Immonda	Allineamento non buono, Conoscenze (piani) 2 gradi, Conoscenze (religioni) 2 gradi, capacità di lanciare *evoca mostri*	Evoca un numero aggiuntivo di creature di allineamento malvagio

zione del loro ambiente la dicitura "qualsiasi piano di allineamento buono". Non può tuttavia applicarli a un leone celestiale evocato (caotico buono), poiché l'allineamento del leone possiede almeno una componente (caotico) che si oppone ai tratti di allineamento dei Sette Cieli Ascendenti di Celestia (legale).

Carica Neraph [Generale]

Il personaggio padroneggia l'arte marziale neraph, originaria del Limbo, di camuffare il movimento quando effettua una carica.

Prerequisiti: Sag 15, Conoscenze (piani) 5 gradi.

Benefici: Il personaggio può caricare in modo tale da ingannare il proprio avversario e fargli credere che non si stia avvicinando, o che si stia avvicinando troppo lentamente per condurre un attacco efficace. Una vittima di un attacco con Carica Neraph non può applicare il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura. Tutte le condizioni pertinenti quando un avversario non può applicare il bonus di Destrezza alla Classe Armatura vanno applicate anche all'attacco di Carica Neraph, se ve ne sono (ad esempio, un attacco furtivo potrebbe essere utilizzato congiuntamente a questo attacco se il personaggio ne è capace).

Una volta usato l'attacco di Carica Neraph contro un nemico (a prescindere dal successo dell'attacco), qualsiasi successivo tentativo di utilizzare Carica Neraph contro quel nemico nello stesso incontro fallisce automaticamente. Una volta che il nemico vede l'attacco in corso contro di lui, è in grado di distinguerlo per il resto del combattimento.

Speciale: Carica Neraph non ha effetto contro gli avversari che non sono in grado di vedere il personaggio.

Eredità dell'Acqua [Ereditario]

Il personaggio discende dalle creature originarie del Piano Elementale dell'Acqua. Condivide parte dei talenti acquatici dei suoi progenitori.

Beneficio: Il personaggio ottiene una velocità di nuotare di 6 metri, oppure la sua velocità di nuotare aumenta di 6 metri.

Il personaggio ottiene anche un bonus di +4 alle prove di Costituzione effettuate per trattenere il fiato.

Speciale: Una creatura con una velocità di nuotare ottiene anche un bonus razziale di +8 alle prove effettuate per eseguire azioni speciali o evitare pericoli, e può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

Eredità dell'Aria [Ereditario]

Il personaggio discende dalle creature originarie del Piano Elementale dell'Aria. Condivide parte dell'agilità e della grazia naturale dei suoi progenitori.

Beneficio: La velocità di volare aumenta di 9 metri (fino a un incremento massimo pari alla normale velocità di volare). Se il personaggio non possiede una velocità di volare come capacità razziale, questo beneficio non ha effetto.

Il personaggio ottiene anche un bonus di +2 alle prove di Equilibrio e Saltare quando trasporta un carico leggero o nessun carico e indossa un'armatura leggera o nessuna armatura.

Eredità Anarchica [Ereditario]

Il personaggio discende dalle creature originarie dei piani del caos. Condivide parte della resistenza naturale dei suoi progenitori agli effetti che modificherebbero la sua forma, ed è resistente alla magia degli avversari legali.

Prerequisito: Allineamento non legale.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di metamorfosi o pietrificazione.

Ottiene anche un bonus di +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi o gli altri effetti creati dalle creature legali.

Talenti ereditari	Prerequisiti	Benefici
Eredità dell'Acqua	-	Ottiene velocità di nuotare 6 metri o la aumenta di 6 metri, +4 alle prove di Cos per trattenere il fiato
Eredità dell'Aria	-	Velocità di volare +9 metri, +2 alle prove di Equilibrio e Saltare
Eredità Anarchica	Allineamento non legale	+4 ai tiri salvezza contro metamorfosi/pietrificazione, +1 ai tiri salvezza contro incantesimi delle creature legali
Eredità Assiomatica	Allineamento non caotico	+4 ai tiri salvezza contro ammaliamento, +1 ai tiri salvezza contro incantesimi delle creature caotiche
Eredità Celestiale	Allineamento non malvagio	+4 ai tiri salvezza di Tempra contro malattie, +1 ai tiri salvezza contro incantesimi delle creature malvagie
Eredità Elementale Migliorata	Eredità dell'Acqua, dell'Aria, del Fuoco o della Terra	Resistenza 5 all'acido, all'elettricità, al freddo o al fuoco; +2 ai tiri salvezza contro incantesimi del descrittore corrispondente
Eredità del Fuoco	-	+1 alle prove di iniziativa, +1 danno da fuoco con gli attacchi senz'armi/naturali
Eredità Immonda	Allineamento non buono	+4 ai tiri salvezza di Tempra contro veleni, +1 ai tiri salvezza contro incantesimi delle creature buone
Eredità delle Ombre	-	+3 alle prove di Muoversi Silenziosamente o Nascondersi quando nell'oscurità o nelle ombre
Eredità dei Piani Esterni Migliorata	Eredità Anarchica, Assiomatica, Celestiale o Immonda	Gli attacchi senz'armi o naturali sono considerati come se avessero l'allineamento corrispondente
Eredità della Terra	-	+4 alle prove per evitare di essere spinto o sbilanciato, +1 ai danni dell'arma se il personaggio e l'avversario toccano terra
Pesantezza Naturale	-	Raddoppia la capacità di trasporto, +2 alle prove di Saltare e Scalare in gravità normale (+4 in gravità leggera)

Eredità Assiomatica [Ereditario]

Il personaggio discende dalle creature originarie dei piani della legge. Condivide parte della resistenza naturale dei suoi progenitori agli ammaliamenti, ed è resistente alla magia degli avversari caotici.

Prerequisito: Allineamento non caotico.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli incantesimi e gli effetti di ammaliamento (charme).

Ottiene anche un bonus di +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi o gli altri effetti creati dalle creature caotiche.

Eredità Celestiale [Ereditario]

Il personaggio discende dalle creature originarie dei Piani Superiori. Condivide parte della resistenza naturale dei suoi progenitori alle malattie, ed è resistente alla magia degli avversari malvagi.

Prerequisito: Allineamento non malvagio.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro le malattie.

Ottiene anche un bonus di +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi o gli altri effetti creati dalle creature malvagie.

Eredità Elementale Migliorata [Ereditario]

Il personaggio manifesta un legame ancora più forte con i suoi progenitori elementali, e il risultato è una certa resistenza agli effetti elementali.

Prerequisito: Eredità dell'Acqua, Eredità dell'Aria, Eredità del Fuoco o Eredità della Terra.

Beneficio: Il personaggio ottiene resistenza 5 a uno specifico tipo di energia, in base alla sua eredità elementale: acido (terra), elettricità (aria), freddo (acqua) o fuoco (fuoco).

Il personaggio ottiene anche un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi con il descrittore corrispondente all'eredità elementale che ha selezionato (acqua, aria, fuoco o terra).

Illustrazione di S. Roller

Eredità del Fuoco [Ereditario]

Il personaggio discende dalle creature originarie del Piano Elementale del Fuoco. Condivide parte della velocità di reazione naturale dei suoi progenitori, e i suoi attacchi naturali sono roventi.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di iniziativa.

Inoltre, i suoi attacchi senz'armi e con armi naturali infliggono 1 danno extra da fuoco.

Eredità Immonda [Ereditario]

Il personaggio discende dalle creature originarie dei Piani Inferiori. Condivide parte della resistenza naturale dei suoi progenitori al veleno, ed è resistente alla magia degli avversari buoni.

Prerequisito: Allineamento non buono.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni.

SR Ottiene anche un bonus di +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi o gli altri effetti creati dalle creature buone.

Eredità delle Ombre [Ereditario]

Il personaggio discende dalle creature originarie del Piano delle Ombre. Condivide parte della natura furtiva dei suoi progenitori, ma solo nelle zone con scarsa o nessuna illuminazione.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +3 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi quando si trova in aree ombrose o con illuminazione scarsa.

Eredità dei Piani Esterni Migliorata [Ereditario]

Il legame ancestrale con i Piani Esterni si manifesta sotto forma di capacità di infliggere danni con i propri attacchi naturali come se questi corrispondessero all'allineamento dei propri progenitori.

Prerequisito: Eredità Anarchica, Eredità Assiomatica, Eredità Celestiale o Eredità Immonda.

Beneficio: Gli attacchi senz'armi e le armi naturali del personaggio (ma non le armi che brandisce) vengono considerate come se avessero un allineamento ai fini di superare la riduzione del danno. L'allineamento dipende dal talento ereditario utilizzato come prerequisito per questo talento: buono (Eredità Celestiale), caotico (Eredità Anarchica), legale (Eredità Celestiale) o malvagio (Eredità Immonda).

Illustrazione di S. Roller

Eredità della Terra [Ereditario]

Il personaggio discende dalle creature originarie del Piano Elementale della Terra. Condivide parte della stabilità e del potere fisico naturale dei suoi progenitori.

Beneficio: La stabilità del personaggio fornisce un bonus di +4 alle prove per evitare di essere spinto o sbilanciato mentre poggia i piedi in terra. Questo bonus si somma ai benefici di effetti simili, come per esempio la stabilità di un nano.

Il personaggio ottiene anche un bonus di +1 ai tiri per i danni con le armi se sia lui sia l'avversario toccano terra.

Famiglio Planare [Generale]

Permette al personaggio di scegliere un famiglio da una lista non standard, nel momento in cui potrebbe acquisire un nuovo famiglio.

Prerequisiti: Capacità di acquisire un nuovo famiglio, allineamento compatibile, livello dell'incantatore arcano sufficiente, Conoscenze (piani) 5 gradi.

Beneficio: Quando sceglie un famiglio, il personaggio può aggiungere le creature seguenti alla sua lista di opzioni. Può scegliere un famiglio con un allineamento che differisce al massimo di un grado su ciascuno degli assi dell'allineamento (da legale a caotico e da buono a malvagio).

Il famiglio migliorato è magicamente legato al suo padrone proprio come un normale famiglio. Il famiglio utilizza le statistiche base di una creatura della sua specie, come indicato nel *Manuale dei Mostri* o in questo manuale, tranne per i seguenti cambiamenti.

Famigli planari

Famiglio	Allineamento dell'incantatore arcano	Livello richiesto
Animale anarchico* [1]	Qualsiasi caotico	5°
Animale assiomatico* [1]	Qualsiasi legale	5°
Animale celestiale [1]	Qualsiasi buono	3°
Animale immondo [1]	Qualsiasi malvagio	3°
Arconte lanterna	Legale buono	7°
Elementale Piccolo [2]	Neutrale	5°
Imp [3]	Legale malvagio	7°
Mephit	Neutrale	7°
Quasit	Caotico malvagio	7°

*Nuovo archetipo; vedi Capitolo 6: "Creature dei piani".
[1] Applicare l'archetipo anarchico, assiomatico, celestiale o immondo a qualsiasi animale della lista standard dei famigli. Diversamente da altri famigli migliorati, queste creature forniscono ai loro padroni i benefici standard legati al possesso di un famiglio animale di quel tipo.
[2] Solo elementali di acqua, aria, fuoco o terra.
[3] Solo standard. Se si utilizza *Abissi e Inferi*, si può invece selezionare un imp della sporcizia.

Dadi Vita: Ai fini degli effetti legati al numero dei Dadi Vita, utilizzare il livello del personaggio del padrone o il normale totale di DV del famiglio, quale dei due sia più alto.

Punti ferita: Il famiglio ha metà dei punti ferita totali del padrone o il normale totale del famiglio, quale dei due sia più alto.

Attacchi: Utilizzare il bonus di attacco base del padrone o quello del famiglio, quale dei due sia più alto.

Tiri salvezza: Per ogni tiro salvezza, utilizzare i bonus ai tiri salvezza base del famiglio o quelli del padrone (come calcolati in base al suo livello di classe), quali che siano i migliori.

Capacità speciali del famiglio: Utilizzare la seconda tabella nel riquadro "Famigli", pagine 56 e 57 del *Manuale del Giocatore*, per determinare le capacità aggiuntive, come si farebbe per un normale famiglio. Ad eccezione degli animali anarchici, assiomatici, celestiali e immondi, i famigli planari non forniscono ai loro padroni alcuno dei benefici che compaiono nella prima tabella di quel riquadro.

Incantesimi Elementali [Generale]

Selezionare un elemento (acqua, aria, fuoco o terra). Gli incantesimi con quel descrittore vengono lanciati a un'efficacia superiore alla norma.

Prerequisito: Conoscenze (piani) 2 gradi.

Beneficio: Il personaggio lancia gli incantesimi con il descrittore selezionato a un livello dell'incantatore +1.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte. I suoi effetti non si sommano. Ogni volta che si seleziona questo talento, lo si applica a un nuovo elemento.

Incantesimi Non Verbali [Generale]

Il personaggio può lanciare incantesimi con componenti verbali senza verbalizzare concretamente le parole.

Beneficio: Il personaggio può lanciare incantesimi con componenti verbali senza bisogno di pronunciare le componenti verbali vere e proprie. Emette comunque dei rumori quando lancia un incantesimo (qualsiasi cosa da un discorso riconoscibile a un canto elaborato a semplici grugniti), ma tali rumori non possono essere riconosciuti come componenti verbali di un incantesimo. (Un incantesimo *silenzio* impedisce comunque di completare l'incantesimo, ad esempio.) Gli incantesimi privi di componenti verbali non vengono influenzati.

Questo talento è particolarmente utile alle razze che non sono capaci di parlare in senso tradizionale, ma che sono comunque capaci di comunicare. Tuttavia, può anche risultare utile ai personaggi che desiderano camuffare le componenti verbali dei loro incantesimi.

Lancio Neraph [Generale]

Il personaggio padroneggia l'arte marziale neraph, originaria del Limbo, di camuffare il movimento quando attacca con armi da lancio.

Prerequisiti: Des 15, Conoscenze (piani) 5 gradi.

Benefici: Il personaggio può lanciare un'arma in modo tale da ingannare il proprio avversario e fargli credere che l'arma da lancio non si stia avvicinando, o che si stia avvicinando troppo lentamente per condurre un attacco efficace. Una vittima di un attacco con Lancio Neraph non può applicare il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura. Tutte le condizioni pertinenti quando un avversario non può applicare il bonus di Destrezza alla Classe Armatura vanno applicate anche all'attacco di Lancio Neraph, se ve ne sono (ad esempio, un attacco furtivo potrebbe essere utilizzato congiuntamente a questo attacco se il personaggio ne è capace).

Una volta usato l'attacco di Lancio Neraph contro un nemico (a prescindere dal successo dell'attacco), qualsiasi successivo tentativo di utilizzare Lancio Neraph contro quel nemico nello stesso incontro fallisce automaticamente. Una volta che il nemico vede l'attacco in corso contro di lui, è in grado di distinguerlo per il resto del combattimento.

Speciale: Lancio Neraph non ha effetto contro gli avversari che non sono in grado di vedere il personaggio.

Pesantezza Naturale [Ereditario]

Il personaggio discende da creature originarie di un piano a gravità superiore. Sui piani con gravità normale si sente leggero e svolazzante.

Beneficio: La capacità di trasporto del personaggio è raddoppiata. Si raddoppino i valori forniti nella Tabella 9-1, pagina 162 del *Manuale del Giocatore*, per determinare i carichi leggeri, medi e pesanti.

Su un piano con gravità normale, si ottiene un bonus di circostanza +2 alle prove di Saltare e di Scalare, ma anche una penalità di -2 alle prove di Acrobazia, Cavalcare, Equilibrio e Nuotare. Su un piano con gravità inferiore, questi bonus e penalità vanno raddoppiati (e sostituiscono i normali bonus e penalità a queste prove di abilità).

Un attacco con il talento Lancio Neraph

Piattaforma Personale [Generale]

Il personaggio estrae maggior potere da un luogo di piattaforma planare con il quale ha creato un legame.

Prerequisiti: Piattaforma Planare, un oggetto trasportabile del valore di almeno 250 mo originario di un piano con una piattaforma planare, Conoscenze (piani) 8 gradi.

Beneficio: Selezionare qualsiasi piattaforma planare per la quale si sono precedentemente soddisfatte le condizioni di ricarica della capacità di ordine superiore (vedi pagina 154); questa risulta adesso una piattaforma planare personale. Ogni volta che si visita la propria piattaforma da questo momento in poi, il personaggio ottiene il doppio del numero di utilizzi della capacità di ordine superiore quando si soddisfano le sue condizioni di ricarica. Il personaggio può continuare a visitare altri luoghi planari e ottenere il numero standard di utilizzi dell'ordine superiore con ogni visita a quei luoghi (perdendo gli utilizzi della capacità di ordine superiore del suo luogo personale che non ha sfruttato, a meno che non abbia preso Piattaforma Planare per un numero di volte sufficiente a consentirgli di mantenere contemporaneamente gli utilizzi di più capacità di ordine superiore).

Speciale: È possibile acquisire ottenere questo talento più di una volta. Ogni volta che lo si seleziona, lo si applica a una nuova piattaforma planare.

Piattaforma Planare [Generale]

Il personaggio stabilisce un legame con luoghi planari molto potenti, cui ci si riferisce con il termine di piattaforme planari (vedi "Piattaforme planari", pagina 153).

Prerequisiti: Un oggetto trasportabile del valore di almeno 250 mo originario di un piano con una piattaforma planare, Conoscenze (piani) 8 gradi.

Beneficio: Selezionare qualsiasi luogo indicato come piattaforma planare per il quale il personaggio possiede anche un oggetto originario di quel luogo, come notato tra i prerequisiti di questo talento. Quando si seleziona questo talento, stabilire un legame tra il personaggio e la piattaforma planare selezionata richiede 24 ore di concentra-

Illustrazione di E. Fiegenschuh

zione ininterrotta. Per stabilire un legame, il personaggio deve spendere 10 punti esperienza e consumare l'oggetto descritto nel prerequisito di questo talento.

Una volta che il legame è stato stabilito, il personaggio ottiene la capacità base descritta per quella piattaforma planare. Se visita fisicamente la piattaforma planare dopo che ha stabilito il legame, ottiene anche una capacità di ordine superiore con un numero limitato di utilizzi, come viene descritto per quella piattaforma planare. Può visitare ripetutamente la piattaforma planare, ricaricando di volta in volta i propri utilizzi della capacità di ordine superiore. Gli utilizzi di una capacità di ordine superiore non si sommano, e perciò visitare la propria piattaforma planare prima di spendere un qualsiasi utilizzo della capacità di ordine superiore non conferisce benefici aggiuntivi.

Una volta stabilito il legame con una piattaforma planare acquisendo questo talento, il personaggio può anche visitare liberamente le altre piattaforme planari. In questo caso, se soddisfa le condizioni di ricarica della capacità di ordine superiore per il luogo alternativo, il personaggio ottiene immediatamente la capacità base della nuova piattaforma planare e perde la capacità base del luogo precedente. Il personaggio perde anche tutti gli utilizzi rimanenti della capacità di ordine superiore del luogo che aveva scelto precedentemente (se esisteva), e ottiene invece il numero specificato di utilizzi della capacità di ordine superiore appropriata al nuovo luogo.

In questo modo, il personaggio può "scollegarsi" da un luogo e "collegarsi" a un nuovo luogo con piattaforma planare tutte le volte che lo desidera. Pertanto, dopo avere speso le materie prime e i punti esperienza per effettuare la prima connessione, stabilire connessioni successive con diversi luoghi è facile quanto soddisfare la condizione di ricarica della capacità di ordine superiore.

Speciale: È possibile acquisire questo talento più di una volta. Ogni volta che lo si seleziona, lo si applica a una nuova piattaforma planare in aggiunta alla capacità precedente. Il personaggio ottiene anche la possibilità di conservare utilizzi di una capacità di ordine superiore di una piattaforma planare in più rispetto al normale. Pertanto, si potrebbero mantenere le capacità base sia per l'Obelisco del Varco che per l'Ecoperduto (luoghi di piattaforme planari descritti nel Capitolo 7), così come gli utilizzi delle capacità di ordine superiore per entrambi i luoghi, simultaneamente. Se il personaggio visita poi una terza piattaforma planare e soddisfa la condizione di ricarica, a meno che non abbia preso questo talento per tre volte, deve scegliere quale delle capacità provenienti dalle due piattaforme planari che ha già visitato vuole ora perdere per ottenere in cambio le capacità della terza piattaforma planare.

Raffica dell'Acheronte [Generale]

Il personaggio padroneggia la tecnica segreta, sviluppata dalle forze speciali originarie dell'Acheronte, di limitare le opzioni di un avversario in combattimento corpo a corpo.

Prerequisiti: Des 15, Sag 15, Colpo Senz'Armi Migliorato, Conoscenze (piani) 4 gradi.

Beneficio: Durante il suo turno, il personaggio può indicare un avversario a portata a cui abbia inflitto danni durante l'incontro attuale utilizzando un colpo senz'armi.

Il personaggio può utilizzare un'azione standard per confondere e distrarre il nemico selezionato con una serie costante di finte che ne distolgano l'attenzione. Ciò lascia il personaggio vulnerabile agli attacchi (infliggendo una penalità di -2 alla sua Classe Armatura), ma l'avversario può compiere solo un'azione standard o di movimento al suo prossimo turno.

Se il personaggio si allontana (oppure non è più cosciente o adiacente all'avversario) prima del successivo turno dell'avversario selezionato, quest'ultimo può agire normalmente.

Specialista nell'Evocazione Celestiale [Generale]

Il personaggio può selezionare un numero più vasto di opzioni quando evoca creature buone.

Prerequisiti: Allineamento non malvagio, Conoscenze (piani) 2 gradi, Conoscenze (religioni) 2 gradi, capacità di lanciare qualsiasi incantesimo *evoca mostri*.

Beneficio: Il personaggio aggiunge una creatura di allineamento buono alla lista di creature per ciascun incantesimo *evoca mostri* che è in grado di lanciare. (Occorre discutere con il DM per selezionare creature appropriate alla lista di creature evocabili dall'incantesimo.) Ogni volta che si ottiene la capacità di lanciare un nuovo incantesimo *evoca mostri*, il personaggio può aggiungere una creatura di allineamento buono alla lista.

Normale: Senza questo talento, aggiungere una creatura alla lista di evocazioni richiede che il personaggio ne rimuova una che si trova già nella lista.

Specialista nell'Evocazione Immonda [Generale]

Il personaggio può selezionare un numero più vasto di opzioni quando evoca creature malvagie.

Prerequisiti: Allineamento non buono, Conoscenze (piani) 2 gradi, Conoscenze (religioni) 2 gradi, capacità di lanciare qualsiasi incantesimo *evoca mostri*.

Beneficio: Il personaggio aggiunge una creatura di allineamento malvagio alla lista di creature per ciascun incantesimo *evoca mostri* che è in grado di lanciare. (Occorre discutere con il DM per selezionare creature appropriate alla lista di creature evocabili dall'incantesimo.) Ogni volta che si ottiene la capacità di lanciare un nuovo incantesimo *evoca mostri*, il personaggio può aggiungere una creatura di allineamento malvagio alla lista.

Normale: Senza questo talento, aggiungere una creatura alla lista di evocazioni richiede che il personaggio ne rimuova una che si trova già nella lista.

Illustrazione di D. Roach

Quando si è pronti a contemplare le meraviglie di altri piani, le divinità nelle loro stesse dimore e le più contorte filosofie, è difficile restare impassibili. C'è tanto da imparare. Molti di quelli che vivono oltre il Piano Materiale sentono di possedere una visione più ampia sul funzionamento reale della vita. Per questo motivo, esistono diversi gruppi, organizzazioni e fazioni che insegnano modi di fronteggiare la scioccante immensità del multiverso. Alcune di queste fazioni sono piuttosto gerarchiche e immerse nella politica delle metropoli planari su cui si basano. Altre sono aperte a 360 gradi, ma meno organizzate.

Certi gruppi sono così attaccati a particolari filosofie che insegnano tipi speciali di capacità prestigiose ai loro membri. Tali capacità e insegnamenti filosofici possono condurre un personaggio verso una direzione radicalmente diversa da quella che seguiva inizialmente.

Naturalmente, solo una parte di coloro che aderiscono a fazioni filosofiche ispirate ai piani adottano effettivamente una classe di prestigio collegata a quel gruppo. Inoltre, è possibile che una determinata fazione offra più di una singola classe di prestigio.

ATHAR

Gli "dei" sono tutti bugiardi, falsi e fraudolenti. Non sono affatto divinità. Sono esseri mortali... certo, mortali estremamente potenti, ma nulla più. Si abbandonano a emozioni infantili, hanno bisogno di sostentamento sotto forma di preghiere e della fede dei loro seguaci, e muoiono se non ricevono tale fede. Pensateci: se gli dei sono davvero la fonte di ogni creazione, perché tanti chierici possono lanciare magie divine senza venerare alcuna divinità? Potrebbe senz'altro esistere un'entità onnipotente (o una serie di entità) responsabile della creazione e della supervisione della realtà, ma se fosse così, tale potere dovrebbe essere completamente incomprensibile per le menti dei semplici mortali. I cosiddetti Athar parlano di questo ipotetico vero dio come del "Grande Ignoto".

Gli Athar a volte vengono definiti "sfidanti" o "perduti", perché le loro credenze li portano allo scontro filosofico (e talora fisico) con praticamente tutte le religioni mai stabilite nel multiverso. Provano a convincere i seguaci delle varie divinità di essere vittime di una congiura di proporzioni cosmiche. È raro che gli Athar arrivino ad accusare personalmente gli stessi "dei". Dopo tutto, anche se si tratta solo di mortali che fingono di essere divinità, sono sempre mortali straordinariamente *potenti* che giocano a fare le divinità, e non è saggio incorrere nelle loro ire senza motivo.

Gli Athar trascorrono gran parte del loro tempo sul Piano Astrale. Lì hanno stabilito un osservatorio dalle molte finestre, da cui i visitatori possono scrutare i corpi degli "dei" morti e morenti. Tale vista riempie i membri della fazione di una giusta allegria, poiché la considerano la prova definitiva e inoppugnabile della correttezza delle loro opinioni.

DOTTRINA DEGLI ATHAR

Botte di Cristallo del Grande Ignoto: Gli Athar narrano una storia che riguarda la Botte di Cristallo del Grande Ignoto. Secondo la fazione, questo potente artefatto precede le divinità per come sono note oggi. Si dice che la Botte contenga l'essenza della divinità, quel potere che, una volta liberato, ha consentito l'improvvisa moltiplicazione di falsi dei. Il motivo per cui la Botte fu distrutta è qualcosa che tutti gli Athar (almeno quelli che credono a questa leggenda) aspirano a conoscere. Alcuni tra gli Athar ritengono che, se tutti i frammenti della Botte di Cristallo potessero essere radunati, la "libera energia divina" che oggi dà potere alle divinità maggiori e minori sarebbe nuovamente imprigionata. I falsi dei verrebbero distrutti, e il Grande Ignoto verrebbe finalmente rivelato come il vero artefice di tutto ciò che esiste.

Germi di ribellione: Una setta di Athar, un tempo fedeli, si è distaccata dall'organizzazione principale. Questi Athar ribelli sono guidati da un membro della fazione, conosciuto solo come il Predicatore. Costui ha proclamato un editto prima della rottura con l'ordine, e tale editto può essere così riassunto: "Il Nemico conosce tutto, vede tutto, penetra in ogni mente e disorienta qualsiasi previsione. Il Grande Ignoto non è che un altro velo. Lasciate che il velo cada, e abbracciate la vera conoscenza della realtà".

Gli Athar ribelli vivono di nascosto, perseguitati dagli Athar fedeli, ma raramente vengono identificati, essendo fin troppo addestrati nelle conoscenze accettate dagli Athar per essere riconosciuti attraverso semplici inquisizioni filosofiche. Tali germi di ribellione interni all'organizzazione degli Athar sono l'oggetto di racconti ammonitori narrati dagli anziani ai novellini, al fine di illustrare i pericoli di un eccessivo allontanamento dalla dottrina ufficiale. Cosa credono davvero gli Athar ribelli? Questa domanda affligge le menti di molti.

CLASSE DI PRESTIGIO: SFIDANTE

Anche tra i fanatici Athar esistono alcuni esseri speciali, guardati con rispetto e timore per la dedizione alla loro causa. Tali individui, chiamati sfidanti, un tempo veneravano gli esseri divini per il potere che ne ricavavano, ma ora hanno deviato dal percorso. Adesso seguono gli insegnamenti degli Athar in un modo tale che brandiscono un terribile potere contro coloro che invocano la possanza divina.

I chierici che non sono affiliati a una particolare divinità diventano buoni sfidanti, così come i druidi, i monaci, i ranger e altri individui che si dedicano con passione a determinate credenze. I paladini e i chierici che perdono la fede nel loro dio protettore possono diventare sfidanti, in particolare se sono giunti a mettere in dubbio la validità del titolo "divino" del loro ex-benefattore.

Come PNG, gli sfidanti cercano di scuotere la credenze del popolo negli dei. Non perdono un'opportunità per dimostrare che le divinità venerate dai più non sono altro che mortali che accedono a incredibili poteri. Interrompono le cerimonie religiose, compiono attività che mettono in dubbio l'esistenza delle divinità, e arringano i più noti servitori degli dei.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere uno sfidante, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus ai tiri salvezza base sulla Volontà: +5.

Abilità: Conoscenze (piani) 4 gradi, Conoscenze (religioni) 8 gradi.

Speciale: Gli sfidanti non possono venerare alcuna divinità o averne una come patrona. Qualsiasi personaggio connesso in qualche modo con un dio, un semidio o un'altra entità divina deve rinunciare a tale connessione prima di prendere un livello in questa classe di prestigio.

Un paladino o chierico di un dio specifico non può diventare uno sfidante fintantoché non rinuncia a qualsiasi credenza e fede in tale divinità, diventando un ex-chierico o un ex-paladino e perdendo tutti gli incantesimi e i privilegi di classe, tranne per la competenza nelle armature e negli scudi e la competenza nelle armi semplici. Questa restrizione non ha effetto sui chierici che venerano una causa o una fonte impersonale di magia divina.

Abilità di classe

Le abilità di classe di uno sfidante (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car) e Sapienza Magica (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Tabella 3-1: Sfidante

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+0	+2	Resistenza agli incantesimi
2°	+1	+3	+0	+3	Resistenza divina
3°	+2	+3	+1	+3	Immunità ai danni divini
4°	+3	+4	+1	+4	Cancellazione divina
5°	+3	+4	+1	+4	Colpo allineato
6°	+4	+5	+2	+5	Prevenzione divina
7°	+5	+5	+2	+5	Anti-individuazione
8°	+6	+6	+2	+6	Castigo divino
9°	+6	+6	+3	+6	Interferenza divina
10°	+7	+7	+3	+7	Sconfessione divina

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dello sfidante.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli sfidanti non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Resistenza agli incantesimi (Sop): Uno sfidante ottiene resistenza agli incantesimi pari a 15 + il livello di classe contro tutti gli incantesimi divini di influenza mentale. Non può abbassare volontariamente tale resistenza. Questo beneficio non si somma alle altre fonti di resistenza agli incantesimi. Quando uno sfidante viene colpito da un incantesimo divino di influenza mentale, utilizza il valore più alto di resistenza agli incantesimi.

Resistenza divina (Sop): A partire dal 2° livello, uno sfidante aggiunge il suo modificatore di Carisma (se presente) al suo tiro salvezza contro gli incantesimi divini.

Immunità ai danni divini (Sop): Al 3° livello, uno sfidante ottiene l'immunità ai danni derivanti dal potere divino, come per esempio quelli inflitti da un incantesimo *colpo infuocato*.

Cancellazione divina (Str): Al 4° livello, uno sfidante impara a controincantare gli incantesimi divini senza lanciare un incantesimo. Lo sfidante deve preparare un'azione per controincantare (come di norma), ma non ha bisogno di identificare l'incantesimo servendosi di Sapienza Magica. Si tratti questa capacità come se lo sfidante stesse utilizzando *dissolvi magie* per contrastare l'incantesimo, ad un livello dell'incantatore pari a 5 + il livello di classe dello sfidante. Uno sfidante può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 1 + il suo bonus di Carisma (minimo 1).

Colpo allineato (Sop): Uno sfidante di 5° livello o superiore può allineare un'arma o un'arma naturale toccandola, in modo che venga trattata come di allineamento specifico allo scopo di superare la riduzione del danno. Lo sfidante può scegliere qualsiasi allineamento (buono, caotico, legale o malvagio), anche se tale allineamento è opposto al suo. Non può utilizzare questa capacità su un'arma che possieda già un allineamento. Può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 5° livello e due volte al giorno al 10° livello. Ogni utilizzo dura per un numero di minuti pari al suo livello di classe.

Prevenzione divina (Sop): Una volta al giorno, uno sfidante di 6° livello o superiore può utilizzare un'azione standard per impartire a un singolo bersaglio una temporanea resistenza agli incantesimi (15 + livello di classe). La resistenza agli incantesimi ha effetto solo sul successivo incantesimo divino mirato al bersaglio, anche se si tratta di un incantesimo benefico come *benedizione* o *cura ferite leggere*. Se il bersaglio non utilizza la resistenza agli incantesimi entro 24 ore, il potere svanisce.

Se il bersaglio non è consenziente, lo sfidante deve effettuare con successo un attacco di contatto con un'azione standard. Se l'attacco riesce, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello di classe dello sfidante + il modificatore di Car dello sfidante). Se il tiro salvezza fallisce, la resistenza agli incantesimi entra in azione.

Anti-individuazione (Sop): Al 7° livello, uno sfidante ottiene il beneficio continuo di un incantesimo *anti-individuazione* come se fosse lanciato da uno stregone di livello pari al livello di classe dello sfidante. La CD di qualsiasi tentativo per superare l'effetto è pari a 15 + il livello di classe dello sfidante.

Uno sfidante può scegliere di interrompere questa capacità. Interrompere o riprendere questa capacità è un'azione gratuita.

Castigo divino (Sop): All'8° livello, uno sfidante espande la versatilità della sua capacità di cancellazione divina. Se contrasta con successo un incantesimo divino, lo sfidante può far sì che l'incantesimo rimbalzi sull'incantatore originario, anziché fallire. Questa capacità può essere utilizzata solo contro gli incantesimi divini che assumono come bersaglio lo sfidante, non contro gli incantesimi che hanno effetto su un'area o che prendono come bersaglio un'altra creatura.

Interferenza divina (Sop): Al 9° livello, il legame di uno sfidante con il Grande Ignoto diventa tanto forte da interferire con qualsiasi lancio di incantesimi divini. Qualsiasi incantatore entro 9 metri dallo sfidante deve superare una prova di Concentrazione (CD 15 + il livello di classe dello sfidante + il livello dell'incantesimo) per lanciare con successo un incantesimo divino. Se la prova fallisce, l'incantesimo non funziona e viene perso. Uno sfidante non può scegliere di interrompere questa capacità.

Sconfessione divina (Sop): Al 10° livello, la resistenza agli incantesimi di uno sfidante arriva a coprire tutti gli incantesimi divini. Non si può sopprimere volontariamente tale resistenza agli incantesimi. Questo beneficio non si somma alle altre fonti di resistenza agli incantesimi. Quando uno sfidante viene preso come bersaglio da un incantesimo divino, utilizza il suo valore più alto di resistenza agli incantesimi.

Chierici decaduti

I chierici allontanatisi dalle loro divinità diventano i migliori sfidanti in assoluto. Hanno ascoltato e creduto per qualche tempo alle bugie degli dei, cosa che li rende estremamente abili nel pronunciarsi a sfavore delle loro precedenti credenze. Un chierico che veneri una divinità specifica (e non un allineamento, una causa o una filosofia) prima di prendere un livello nella classe di prestigio dello sfidante, può immediatamente scambiare fino a nove livelli tra i suoi livelli di classe come chierico con un pari numero di livelli di sfidante. Ad esempio, un chierico di 7° livello/guerriero di 1° livello che prende un livello di sfidante può scambiare tutti i suoi livelli di chierico con livelli di sfidante, diventando un guerriero di 1° livello/sfidante di 8° livello. I gradi delle sue abilità rimangono gli stessi (anche se la lista delle sue abilità di classe cambia), e i punti abilità guadagnati in futuro verranno utilizzati considerando solo la lista di abilità dell'attuale classe del personaggio. Si tratta di uno scambio favorevole per un ex-chierico, poiché deve comunque rinunciare ai privilegi della sua vecchia classe per diventare uno sfidante.

Inoltre, il personaggio ottiene benefici extra in base al numero di livelli di chierico scambiati. Tali benefici sono cumulativi.

Uno o più livelli: Lo sfidante può curare le proprie ferite come capacità soprannaturale. Ogni giorno, può guarire un numero di danni pari al suo livello di classe di sfidante x il suo modificatore di Car, e può suddividere tale guarigione in diversi momenti.

Tre o più livelli: Lo sfidante può acquisire per se stesso, per tre volte al giorno e come capacità soprannaturale, una forza, salute, preveggenza o forza di personalità particolari. Ottiene un bonus di potenziamento +4 a Forza, Costituzione, Saggezza o Carisma per un numero di minuti pari al suo livello di classe di sfidante.

Cinque o più livelli: Una volta al giorno, lo sfidante può fornire a se stesso la capacità soprannaturale di parlare e comprendere il linguaggio di qualsiasi creatura intelligente. Questa capacità dura per 1 ora e per il resto funziona come l'incantesimo *linguaggi*.

Sette o più livelli: Lo sfidante può utilizzare *congedo* come capacità magica due volte al giorno.

Nove o più livelli: Lo sfidante può utilizzare *spostamento planare* come capacità magica tre volte al giorno.

Ex-sfidanti

Essere uno sfidante vuol dire aderire e praticare un rigido stile che non prevede la venerazione. Un vero sfidante non farà mai alcuna delle seguenti azioni:

- Utilizzare il nome di qualsiasi divinità come parte di un giuramento o di una maledizione (gli Athar a volte utilizzano a tal fine il termine "Grande Ignoto").
- Utilizzare per qualsiasi motivo un simbolo sacro o acquasanta (ciò comprende anche i simboli di qualsiasi divinità o l'acqua di qualunque allineamento).
- Leggere o citare i libri sacri.
- Essere il bersaglio consenziente di un incantesimo lanciato da un chierico, paladino o altro incantatore divino che proclami di ottenere il proprio potere da una qualsiasi divinità specifica.

Compiere queste azioni, o altre attività simili, comporta che lo sfidante perda tutte le capacità speciali fornitegli da questa classe di prestigio. Non può ottenere in seguito altri livelli come sfidante finché non espia le sue colpe (vedi descrizione dell'incantesimo *espiazione*, pagina 229 del *Manuale del Giocatore*, tenendo a mente che l'incantesimo *espiazione* deve essere lanciato da un vero Athar nel nome del Grande Ignoto).

Aton Hollysprig, sfidante

In origine, Aton Hollysprig era un chierico umano. Da una certa età in poi, provò affinità con le pratiche spirituali, ma nessun dio gli rivolse mai la parola, nonostante l'enorme numero di templi in cui pregò per ottenere una guida. Trascorse molti anni devoto alla vita in sé, pregando che gli dei gli parlassero e facilitassero il suo percorso. La sua vita cambiò nel giorno in cui incontrò un guerriero Athar e lo ascoltò descrivere l'inganno perpetrato per secoli e secoli dalle religioni organizzate. Aton da allora ha combattuto nel nome del Grande Ignoto, e si è opposto alla diffusione di ogni setta religiosa.

Aton Hollysprig: Umano chierico 7/sfidante 4; GS 11; umanoide Medio; DV 7d8+14 più 4d8+8; pf 71; Iniz -1; Vel 6 m; CA 22, contatto 10, colto alla sprovvista 22; Att base +8; Lotta +9; Att +11 in mischia (1d8+2, *morning star+1*) o +8 a distanza (1d10/19-20, *balestra pesante+1*); Att comp +11/+6 in mischia (1d8+2, *morning star+1*) o +8 a distanza (1d10/19-20, *balestra pesante+1*); AS scacciare non morti 8 volte al giorno (+3, 2d6+8, 7°); QS cancellazione divina, immunità ai danni divini, resistenza divina, resistenza agli incantesimi 19; AL NB; TS Temp +11, Rifl +4, Vol +12; For 13, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 17, Car 12.

Abilità e talenti: Concentrazione +16, Conoscenze (piani) +14, Conoscenze (religioni) +14; Arma Focalizzata (morning star), Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Scacciare Extra.

Cancellazione divina (Str): Aton sa controincantare gli incantesimi divini senza lanciare un incantesimo. Deve preparare un'azione per controincantare (come di norma), ma non ha bisogno di identificare l'incantesimo servendosi di Sapienza Magica. Si tratti questa capacità come se Aton stesse utilizzando *dissolvi magie* per contrastare l'incantesimo, 9° livello dell'incantatore. Aton può utilizzare questa capacità due volte al giorno.

Immunità ai danni divini (Sop): Aton è immune ai danni derivanti dal potere divino.

Resistenza divina (Sop): Aton aggiunge +1 al suo tiro salvezza contro gli incantesimi divini.

Aton Hollysprig

Illustrazione di D. Crabapple

Incantesimi da chierico preparati (6/6/5/5/3): 0 - *guida* (2), *individuazione del magico* (2), *luce*, *resistenza*; 1° - *anatema* (CD 14), *benedizione* (2), *santuario* (CD 14), *scudo su altri*; 2° - *aiuto*, *cura ferite moderate*, *forza del toro*, *suono dirompente* (CD 15); 3° - *cerchio magico contro il male*, *dissolvi magie* (2), *protezione dall'energia* (2); 4° - *ancora dimensionale*, *immunità agli incantesimi*, *interdizione alla morte*.

Equipaggiamento: Armatura completa+1, scudo pesante di metallo, anello di protezione+1, talismano della saggezza+2, morning star+1, balestra pesante+1, 4.000 mo.

CUSTODI DEL FATO

I Custodi del Fato ritengono che il multiverso stia lentamente volgendo al collasso, e si rallegrano della sua ineluttabile distruzione. Spesso li si chiama con il soprannome di "affondatori". I loro capi più potenti sono i signori del fato, che ottengono grandi poteri legati all'entropia e alla distruzione.

I Custodi del Fato si vantano di possedere quattro grandi cittadelle nei Piani Interni, e ciascuna è retta da un signore del fato di 10° livello. I visitatori appartenenti ai Custodi del Fato ricevono ospitalità, ma chi non appartiene all'organizzazione non trova certo un benvenuto.

In una zona particolarmente polverosa e terrosa del Piano Elementale dell'Aria si trova la Cittadella Alluvius, una possente torre che tanto tempo fa si piegò di lato. Adesso i soffitti e i pavimenti originari sono diventati pareti laterali, e le mura ricurve originarie ora fungono da pavimenti concavi e soffitti convessi. Le scalinate di pietra sono inutilizzabili, poiché corrono di lato per tutta la lunghezza della torre.

Sul Piano Elementale del Fuoco, la Cittadella Fatiscente sta pian piano cadendo in rovina.

Tabella 3-2: Signore del fato

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti
1°	+1	+2	+0	+0	Colpo entropico 1 volta al giorno, resistenza alla guarigione	-
2°	+2	+3	+0	+0	Maestria distruttiva, talento bonus	+1 livello di classe esistente
3°	+3	+3	+1	+1	Adattamento negativo	-
4°	+4	+4	+1	+1	Corpo o anima (Cos +1 o Car +1)	+1 livello di classe esistente
5°	+5	+4	+1	+1	Colpo entropico 2 volte al giorno	-
6°	+6	+5	+2	+2	Talento bonus	+1 livello di classe esistente
7°	+7	+5	+2	+2	*Magia del disfacimento*	-
8°	+8	+6	+2	+2	Corpo o anima (Cos +1 o Car +1)	+1 livello di classe esistente
9°	+9	+6	+3	+3	*Disintegrazione*	-
10°	+10	+7	+3	+3	Colpo entropico 3 volte al giorno, talento bonus	+1 livello di classe esistente

La Cittadella Sigillata è una vasta e rimbombante volta scavata in una sezione del Piano Elementale della Terra, ed è fatta di sale cristallizzato.

La Cittadella Exhalus, circondata da tutti i lati dal nulla del Piano dell'Energia Negativa, volteggia nel vuoto.

DOTTRINA DEI CUSTODI DEL FATO

Canto di dissoluzione: A volte si può udire un suono particolare che sembra provenire dagli interstizi dei tanti piani. Quando uno specchio si frantuma, se ne può discernere una nota. Quando un muro crolla, il suono è più forte. Quando una città brucia, le note formano un accordo. E quando un continente affonda tra le onde, il canto di dissoluzione risuona a pieno volume, per chi ha orecchie per intenderlo.

Questa mitica melodia è qualcosa che tutti i Custodi del Fato bramano di ascoltare. Alcuni ritengono che, se i toni venissero registrati e formulati correttamente, il membro di una fazione che ha fatto sua quella musica potrebbe avere un potere senza paragoni: ogni suo mormorio sarebbe una maledizione, ogni colpo della sua spada sarebbe mortale, e la sua semplice presenza sarebbe un anatema.

Amuleti delle Cittadelle: È risaputo che i Custodi del Fato tempo fa acquisirono potenti oggetti magici conosciuti complessivamente con il nome di Amuleti delle Cittadelle. Ne esistono quattro tipi: l'*Amuleto della Cittadella Sigillata*, il *Ciondolo della Cittadella Exhalus*, il *Talismano della Cittadella Alluvius* e l'*Amuleto della Cittadella Fatiscente*. Si presuppone che ciascuna di tali reliquie conferisca al suo possessore la capacità di passare immediatamente da qualsiasi punto del multiverso alla soglia della cittadella in questione, e una protezione totale contro le condizioni avverse che potrebbero esistere sul piano di quella cittadella. Gli Amuleti delle Cittadelle sono scomparsi da molto tempo, ma tutti i Custodi del Fato sarebbero felici di trovare e possedere tali reliquie della loro organizzazione.

CLASSE DI PRESTIGIO: SIGNORE DEL FATO

Le mura dell'esistenza stanno crollando. Forse gli scricchiolii non sono percepibili da chiunque, ma la consapevolezza di questo continuo deterioramento è l'impeto che spinge la visione del mondo del signore del fato. Nulla può consentire di evitare tale crollo, quindi perché non unirsi ai ranghi e godere dell'inevitabile fine del mondo?

La vita di un signore del fato è perfetta per quei guerrieri e barbari che si rallegrano nel colpire e distruggere qualsiasi cosa. Anche alcuni ladri, ranger e chierici, in particolare quelli devoti alle divinità con i domini di Distruzione e Morte, si uniscono alle fila della fazione.

I PNG signori del fato includono soldati, guardie nere, anarchici e chiunque altro uccida la gente o distrugga oggetti con piacere. Sono ottimi avversari o interessanti alleati perché possono essere di qualsiasi allineamento. Agiscono concentrandosi sull'entropia, non sul male.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per aspirare ad essere un signore del fato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +7.

Talenti: Arma Focalizzata (qualsiasi spada), Spezzare Migliorato.

Speciale: Deve spezzare un'arma, sparpagliare 500 mo tra la folla e distruggere un edificio. Tali azioni devono essere testimoniate o verificate da un membro dei Custodi del Fato.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un signore del fato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (architettura e ingegneria) (Int), Disattivare Congegni (Int), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del signore del fato.

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori del fato sono competenti nelle armi da guerra.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello pari da signore del fato, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile), come se avesse anche ottenuto un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene però gli altri benefici che avrebbe ottenuto un personaggio di quella classe (miglioramento della possibilità di controllare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un signore del fato, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello da signore del fato per determinare gli incan-

tesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore.

Colpo entropico (Sop): In qualità di vassallo dell'entropia, un signore del fato può incanalare energie distruttive, infliggendo danni aggiuntivi con un attacco in mischia. Aggiunge il suo bonus di Carisma al tiro per colpire, e infligge 2 danni extra per livello di signore del fato. Il colpo entropico è particolarmente utile per disfare ciò che lega insieme la materia inanimata. Ignora automaticamente la durezza, così come ogni riduzione del danno posseduta dai costrutti o dai non morti (a prescindere dalla fonte della riduzione del danno).

Un signore del fato può utilizzare il suo colpo entropico una volta al giorno al 1° livello, due volte al giorno al 5° livello e tre volte al giorno al 10° livello, ma non più di una volta per round. L'uso del colpo entropico deve essere dichiarato prima di effettuare l'attacco. Se l'attacco non va a segno, il colpo viene perduto.

Resistenza alla guarigione (Str): In segno di devozione all'entropia, un signore del fato diventa resistente alla magia di guarigione. Gli incantesimi e gli effetti di evocazione (guarigione) utilizzati su un signore del fato curano solo metà dei danni normalmente guariti.

Maestria distruttiva (Str): Essendo agenti di distruzione, i signori del fato di 2° livello imparano come promuovere l'entropia nei modi più efficaci. Il signore del fato può aggiungere metà del suo livello di classe come bonus alle prove di Conoscenze (architettura e ingegneria) e Disattivare Congegni quando prova a disattivare in qualsiasi modo le trappole e altri oggetti analoghi.

Talento bonus: Al 2°, 6° e 10° livello, un signore del fato ottiene un talento bonus. Questi talenti bonus devono essere selezionati dalla seguente lista: Critico Migliorato, Duro a Morire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Resistenza Fisica e Robustezza. Il signore del fato deve comunque rispettare tutti i prerequisiti per i talenti bonus.

Adattamento negativo (Str): A partire dal 3° livello, un signore del fato non perde punti ferita e non ha bisogno di effettuare tiri salvezza sulla Tempra quando si trova in un ambiente a energia negativa dominante.

Corpo o anima (Str): Man mano che acquisisce potere, un signore del fato impara o a rafforzare il suo corpo contro le forze del disfacimento o a rinsaldare la sua anima per prepararsi meglio alla battaglia. Al 4° livello e poi di nuovo all'8° livello, un signore del fato può aumentare o il suo punteggio di Costituzione o il suo punteggio di Carisma di 1. Non è necessario che scelga ogni volta la stessa caratteristica.

***Magia del disfacimento* (Mag):** Al 7° livello, un signore del fato ottiene la capacità di usare *dissolvi magie* tre volte al giorno. Il suo livello dell'incantatore è pari al suo livello di classe. Il signore del fato può aggiungere il suo bonus di Carisma (se presente) alle prove per dissolvere magie, e ottiene un bonus aggiuntivo di +5 quando prova a dissolvere un incantesimo *permanenza*.

***Disintegrazione* (Mag):** Una volta al giorno, con un'azione di round completo, un signore del fato di 9° livello o superiore può utilizzare *disintegrazione* come uno stregone di livello pari al livello del personaggio del signore del fato. La CD del tiro salvezza è 16 + il suo modificatore di Carisma.

Cado, neraph signore del fato

Cado deride chi pensa che un ranger ami la natura e basta. Per lui, il percorso del ranger è centrato sull'astio, e sull'odio ben riposto.

Quando era giovane, una bestia del caos uccise suo padre, e ciò gettò in lui il seme dell'odio verso gli esterni caotici. Crescendo e apprendendo molto sul multiverso, Cado capì che ben poco sopravvive: tutti muoiono, e tutte le opere cadono in rovina.

Mentre scambiava discorsi filosofici in presenza di un boccale di birra, Cado fu ascoltato da un affondatore che viaggiava tra i piani. Il Custode del Fato rimase impressionato dalle filippiche di Cado contro il multiverso, e gli offrì di affrontare le sfide che conducono a diventare signore del fato.

Cado: Neraph ranger 7/signore del fato 5; GS 12; Esterno Medio (nativo); DV 7d8+14 più 5d12+10; pf 87; Iniz +1; Vel 9 m; CA 18, contatto 13, colto alla sprovvista 17; Att base +12; Lotta +17; Att +19 in mischia (1d6+5/17-20, *spada corta+1*) o +13 a distanza (1d6+5/17-20, annulat); Att comp +17/+12 in mischia (1d6+5/17-20, *spada corta+1*) e +16/+11 in mischia (1d6+5/17-20, *spada corta+1*) oppure +13/+8 a distanza (1d6+5/17-20, annulat); AS colpo entropico, mimetismo neraph; QS compagno animale (falco; legame, condividere incantesimi), corpo o anima, stile di combattimento (combattere con due armi), scurovisione 18 m, maestria distruttiva, nemico prescelto esterni caotici +4, nemico prescelto esterni malvagi +2, resistenza alla guarigione, stile di combattimento migliorato (combattere con due armi), salto, legame con il compagno, condividere incantesimi, empatia selvatica +4 (+0 con le bestie magiche), andatura nel bosco; AL CN; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +5; For 20, Des 12, Cos 14, Int 10, Sag 16, Car 10.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +13, Ascoltare +13, Conoscenze (architettura e ingegneria) +2, Disattivare Congegni +18, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +13, Saltare +15, Scalare +15; Allerta, Arma Focalizzata (annulat), Arma Focalizzata (spada corta), Combattere con Due Armi[B], Combattere con Due Armi Migliorato[B], Critico Migliorato (annulat), Critico Migliorato (spada corta)[B], Seguire Tracce[B], Spezzare Migliorato.

Colpo entropico (Sop): Due volte al giorno, Cado può infliggere 10 danni aggiuntivi con un attacco in mischia. L'attacco ignora automaticamente la durezza, così come ogni riduzione del danno posseduta dai costrutti o dai non morti (a prescindere dalla fonte della riduzione del danno). L'uso del colpo entropico deve essere dichiarato prima di effettuare l'attacco. Se l'attacco non va a segno, il colpo viene perduto.

Mimetismo neraph (Str): Quando carica un nemico o usa un'arma da lancio, Cado può usare un attacco di mimetismo neraph per ogni nemico per incontro (una volta che l'avversario vede l'attacco in azione, può riconoscerlo per ciò che è realmente per tutta la durata di quel combattimento). Le creature puntate nella carica di un neraph o prese a bersaglio da un'arma da lancio di un neraph non possono applicare il loro bonus di Destrezza alla Classe Armatura. Tutte le condizioni che si applicano quando un nemico non può utilizzare il bonus di Destrezza alla Classe Armatura si applicano anche all'attacco del neraph (per

esempio, se il neraph ne è capace, può effettuare anche un attacco furtivo all'interno di questo attacco).

Compagno animale (Str): Cado ha come compagno animale un falco chiamato Ala. La creatura è un compagno leale che accompagna il ranger in tutte le avventure, come appropriato alla sua specie. Le sue caratteristiche e capacità sono riassunte di seguito.

Ala, falco compagno animale: GS -; Animale Minuscolo; DV 3d8; pf 12; Iniz +7; Vel 3 m, volare 18 m (media); CA 20, contatto 16, colto alla sprovvista 16; Att base +2; Lotta -8; Att +8 in mischia (1d4-2, artigli); Att comp +8 in mischia (1d4-2, artigli); Spazio/Portata 0,75 m/0; AS -; QS comandi bonus, eludere, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +3, Rifl +7; Vol +3; For 7, Des 18, Cos 10, Int 2, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Osservare +18; Allerta, Arma Accurata[B], Iniziativa Migliorata.

Comandi bonus: Ala è capace di imparare due comandi in aggiunta a quelli che Cado potrebbe decidere di insegnargli (vedi l'abilità Addestrare Animali, pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). Questi comandi bonus non richiedono alcun periodo di addestramento o prova di Addestrare Animali, né contano per il normale limite di comandi conosciuti dalla creatura. Cado ha scelto "proteggi" e "recupera" come comandi bonus e usa spesso Ala per recuperare i suoi annulat.

Eludere (Str): Se Ala è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza.

Corpo o anima (Str): Cado ha rafforzato il suo corpo, aggiungendo +1 al suo punteggio di Costituzione.

Maestria distruttiva (Str): Cado ha un bonus cognitivo di +2 alle prove di Conoscenze (architettura e ingegneria) e Disattivare Congegni quando prova a disattivare in qualsiasi modo le trappole e altri oggetti analoghi.

Nemico prescelto (Str): Cado ottiene il bonus indicato alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando utilizza tali abilità contro questo tipo di creatura. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni con le armi contro le creature di questo tipo.

Resistenza alla guarigione (Str): Cado è resistente alla magia di guarigione. Gli incantesimi e gli effetti di evocazione (guarigione) utilizzati su di lui curano solo metà dei danni normalmente guariti.

Salto (Str): Cado ha un bonus razziale di +5 alle prove di Saltare.

Legame (Str): Cado può gestire le azioni di Ala con un'azione gratuita. Ottiene anche un bonus di +4 alle prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali che riguardano il suo falco.

Cado, il neraph signore del fato, scaglia un annulat

Adattamento negativo (Str): Cado non perde punti ferita e non ha bisogno di effettuare tiri salvezza sulla Tempra quando si trova in un ambiente a dominante negativa.

Condividere incantesimi (Str): Cado può condividere qualsiasi incantesimo che lancia su se stesso con Ala se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri nel momento del lancio. Può anche lanciare un incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" su Ala.

Andatura nel bosco (Str): Cado può muoversi attraverso qualsiasi tipo di sottobosco (come rovi, sterpi naturali, zone infestate e terreni simili) alla sua velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e aree infestate che sono incantati o manipolati magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche su di lui.

Incantesimi da ranger preparati (2): 1° - *passo veloce, resistere all'energia.*

Equipaggiamento: Giaco di mithril+1, 2 spade corte+1, guanti del potere orchesco +2, talismano della saggezza +2, mantello del carisma +2, perla del potere (1°), *borsa dei trucchi* (ruggine), *pozione di volare, pozione di sfocatura, pozione di cura ferite leggere,* 10 annulat, 20 mo.

OCCHIO DELLA MENTE

In tutti i piani, molti gruppi sono alla ricerca dell'illuminazione. Una società devota a questa ricerca è l'Occhio della Mente, che ha il suo quartier generale nelle Terre Esterne. I membri di questa organizzazione si fanno chiamare ricercatori, e i loro membri più elitari sono noti come ricercatori visionari. Costoro si concentrano su un viaggio di scoperta interiore attraverso la ricerca di sfide nel multiverso.

I ricercatori credono, tra le altre cose, che per scoprire la vera conoscenza sia necessario dapprima conoscere davvero se stessi. Alcuni potrebbero interpretare la dottrina dei ricercatori affermando che "ogni conoscenza è insita in se stessi", ma questo non spiegherebbe tutta la storia. Il percorso del ricercatore comincia semplicemente con la scoperta dell'interiorità. Quando questa è stata svelata e compresa, le barriere frapposte all'accettazione della conoscenza, barriere che il multiverso alimenta ogni giorno, si indeboliscono e crollano. Per chi è davvero illuminato, si dice che la conoscenza sgorghi come acqua da una diga esplosa.

I ricercatori prediligono il Dominio Concordante delle Terre Esterne perché si trova al centro dei Piani Esterni e fornisce facile accesso al resto del multiverso. Mantengono una sede in ciascuna delle città portale.

Illustrazione di V. Rams

DOTTRINA DELL'OCCHIO DELLA MENTE

Sfera dell'Onniscienza: Come tante altre organizzazioni, l'Occhio della Mente ha le sue leggende preferite e i suoi aneddoti importanti per la filosofia del gruppo. Pertanto, qualsiasi ricercatore viene presto a conoscenza della Sfera dell'Onniscienza. Si presume che la Sfera, che si dice essere l'occhio cavato da un dio morto da secoli, offra una visione della realtà chiara e senza macchie a chiunque scruti attraverso il suo cristallo. Secondo la leggenda, tuttavia, solo coloro che abbiano già ottenuto una certa dose di autocoscienza dovrebbero intraprendere questa azione. Le menti più deboli rischiano di esplodere a causa della conoscenza assimilata, che risulta troppo pura e priva di censure. Attualmente, si mormora che la Sfera dell'Onniscienza sia in possesso di un individuo che ha talmente perfezionato la sua mente da avere sviluppato poteri psionici.

CLASSE DI PRESTIGIO: RICERCATORE VISIONARIO

Ogni creatura ha un potenziale simile a una pianura infinita e celata dalla nebbia: apparentemente vuota, ma pregna di possibilità. Tutti gli esseri sono dotati della possibilità di costruire in questa pianura le basi della loro conoscenza, o di penetrare le nebbie che la oscurano per trovare i tesori mentali e spirituali ivi celati. Un ricercatore visionario sa bene come navigare nella pianura della mente, è capace di trovare gli approdi giusti e di scoprire davvero cosa significhi conoscere qualcosa.

Chiunque sia dotato di una forte autocoscienza e di uno spirito atto alla ricerca può diventare un ricercatore visionario. Tuttavia, gli incantatori devono rinunciare a gran parte della loro progressione con gli incantesimi. Possedere alcune capacità di lancio degli incantesimi potenzia la ricerca di illuminazione propria di un ricercatore visionario, fornendo qualche scintilla di intuizione in più. I maghi multiclasse, in particolare i divinatori, trovano particolarmente attraente la vita di un ricercatore visionario. Gli stregoni, a causa dei loro poteri magici innati, spesso si sentono attratti dalla corrente più introversa del gruppo, che i detrattori indicano con il nome de "l'Io della Mente". Di tanto in tanto, un chierico o druido multiclasse potrebbe decidere di raggiungere l'illuminazione personale e di diventare un membro di questa classe di prestigio.

Capita di trovare PNG ricercatori visionari praticamente ovunque nel multiverso. Di norma si danno da fare per raggiungere i loro obiettivi personali, e spesso non si preoccupano degli altri.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un ricercatore visionario, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (una abilità qualsiasi) 8 gradi oppure Sopravvivenza 8 gradi.

Speciale: Deve essere iniziato da un membro dell'Occhio della Mente.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un ricercatore visionario (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qualsiasi) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte singolarmente) (Int), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (qualsiasi) (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del ricercatore visionario.

Competenza nelle armi e nelle armature: I ricercatori visionari non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello dispari da ricercatore visionario, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile), come se avesse anche ottenuto un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene però gli altri benefici che avrebbe ottenuto un personaggio di quella classe (miglioramento della possibilità di controllare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un ricercatore visionario, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello da ricercatore visionario per determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore.

Maestria divinatoria (Str): Un ricercatore visionario può aggiungere il suo livello di classe al suo livello dell'incantatore quando lancia incantesimi di divinazione.

Tabella 3-3: Ricercatore visionario

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+2	+0	Maestria divinatoria	+1 livello di classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+3	+0	*Imitare incantesimi* 1 volta al giorno	-
3°	+2	+1	+3	+1	Intuizione (+2)	+1 livello di classe di incantatore esistente
4°	+3	+1	+4	+1	Piegare il destino	-
5°	+3	+1	+4	+1	-	+1 livello di classe di incantatore esistente
6°	+4	+2	+5	+2	*Imitare incantesimi* 2 volte al giorno	-
7°	+5	+2	+5	+2	Intuizione (+4)	+1 livello di classe di incantatore esistente
8°	+6	+2	+6	+2	Ingannare il destino	-
9°	+6	+3	+6	+3	-	+1 livello di classe di incantatore esistente
10°	+7	+3	+7	+3	*Imitare incantesimi* 3 volte al giorno, *momento di prescienza* 1 volta al giorno	

Questo bonus si somma a quello ottenuto per i livelli dell'incantatore aggiuntivi che si prendono ad ogni livello dispari di questa classe di prestigio. Ad esempio, un mago di 10° livello/ricercatore visionario di 4° livello lancerebbe gli incantesimi di divinazione come un personaggio di 16° livello (10 per i livelli da mago, 4 per i livelli da ricercatore visionario e 2 per i livelli dell'incantatore aggiuntivi derivati dai livelli di classe del ricercatore visionario).

Imitare incantesimi **(Mag):** Una volta al giorno, un ricercatore visionario di 2° livello o superiore può imitare qualsiasi incantesimo (arcano o divino) di un livello non superiore al suo livello di classe. Deve avere assistito al lancio di quell'incantesimo nelle 24 ore precedenti, e deve fornire tutte le componenti materiali o i focus richiesti dall'incantesimo. Il tempo di lancio per l'incantesimo è quello normale. Il ricercatore visionario non può applicare effetti di metamagia all'incantesimo, neanche se l'incantesimo originale includeva tali effetti. Si consideri il suo livello dell'incantatore per l'incantesimo imitato come se fosse pari al più alto livello dell'incantatore posseduto in una qualsiasi classe.

Al 6° livello, un ricercatore visionario può utilizzare questa capacità due volte al giorno, e al 10° livello può utilizzarla tre volte al giorno.

Intuizione (Str): Un ricercatore visionario di 3° livello ottiene un bonus cognitivo di +2 alle prove di iniziativa e ai tiri salvezza sulla Volontà contro le illusioni. Questo bonus aumenta a +4 al 7° livello.

Piegare il destino (Sop): Al 4° livello, un ricercatore visionario ottiene la capacità di manipolare il destino in suo favore. Una volta al giorno, può aggiungere 1d6 a qualsiasi tiro d20 che effettua. Deve dichiarare l'uso di questa capacità prima di tirare il d20.

Ingannare il destino (Sop): Una volta al giorno, un ricercatore visionario di 8° livello può lanciare nuovamente un tiro appena effettuato prima che il DM dichiari se il tiro ha avuto successo o meno. Deve comunque accettare il risultato del nuovo tiro, anche se è peggiore del primo.

Momento di prescienza **(Mag):** Una volta al giorno, un ricercatore visionario di 10° livello può utilizzare *momento di prescienza* come capacità magica. Considerare il suo livello dell'incantatore come se fosse il più alto livello dell'incantatore in qualsiasi classe.

Sebastian avanza sicuro verso la meta

Sebastian, ricercatore visionario

Sebastian aveva sempre saputo di essere destinato a grandi imprese. Da giovane, i suoi poteri da stregone cominciarono a manifestarsi, e sentì che il sentiero verso il potere era stato tracciato davanti a lui. Con il passare degli anni, crebbe in abilità e capacità, ma avvertiva sempre il vago desiderio di comprendere il suo posto nel multiverso. La sua brama di acquisire potere arcano lasciò gradualmente il posto alla voglia di affrontare nuove sfide. Quando Sebastian incontrò il primo ricercatore visionario della sua vita, seppe che anche lui voleva diventare tale. Quale sia il magnifico destino verso il quale Sebastian si dirige è ancor oggi un mistero, ma il ricercatore è sicuro dei suoi progressi in quella direzione.

Sebastian: Umano stregone 5/ricercatore visionario 2; GS 7; umanoide Medio; DV 5d4+5 più 2d6+2; pf 28; Iniz +6; Vel 9 m; CA 17, contatto 17, colto alla sprovvista 15 (con *armatura magica*); Att base +3; Lotta +4; Att +5 in mischia (1d8+2, *morning star+1*) oppure +6 a distanza (1d8, balestra perfetta); Att comp +5 in mischia (1d8+2, *morning star+1*) oppure +6 a distanza (1d8, balestra perfetta); AS *imitare incantesimi*, incantesimi; QS maestria divinatoria, evocare famiglio*; AL N; TS Temp +3, Rifl +7, Vol +4; For 12, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 8, Car 16.

*Sebastian al momento non ha un famiglio. Non gli interessano tutti i problemi legati al prendersi cura di un famiglio.

Abilità e talenti: Conoscenze (arcane) +10, Conoscenze (piani) +10, Raggirare +11, Sapienza Magica +8; Incantesimi Immobili, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata.

Imitare incantesimi (Mag): Una volta al giorno, Sebastian può imitare qualsiasi incantesimo (arcano o divino) di 2° livello o inferiore. Deve avere assistito al lancio di quell'incantesimo nelle 24 ore precedenti, e deve fornire tutte le componenti materiali o i focus richiesti dall'incantesimo. Il tempo di lancio per l'incantesimo è quello normale. Sebastian non può applicare effetti metamagici all'incantesimo, neanche se l'incantesimo originale includeva tali effetti. Lo si consideri come un incantatore di 6° livello.

Maestria divinatoria (Str): Sebastian lancia gli incantesimi di divinazione come un incantatore di 8° livello.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/5): 0 - *fiotto acido, individuazione del magico*, lettura del magico*, luce, resistenza, sigillo arcano, tocco di affaticamento* (CD 13); 1° - *armatura*

magica, colpo accurato, dardo incantato, scudo, stretta folgorante*; 2° - *freccia acida di Melf, invisibilità, vedere invisibilità**; 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza*, palla di fuoco* (CD 16).

*Incantesimi di divinazione.

Equipaggiamento: Morning star+1, balestra perfetta, *anello di protezione +1, mantello della resistenza +1, perla del potere* (1°), *pozione di cura ferite moderate*, 57 mo.

ORDINE TRASCENDENTE

Il multiverso è davvero una gigantesca entità organica che si muove per uno scopo superiore, che va oltre la comprensione dei mortali. Ciascuno di questi è solo una parte infinitesimale del tutto, e gioca un ruolo il cui ultimo fine è imprevedibile. Poiché il multiverso non agisce contro i suoi stessi interessi, tutti nascono con la perfetta conoscenza di cosa dovrebbero fare. Tuttavia, la maggior parte delle persone seppellisce il proprio istinto al di sotto di paura, dubbio, assurde banalità che alcuni definiscono "educazione" e, quel che è peggio, al di sotto dell'ego.

L'Ordine Trascendente ritiene che, con il necessario addestramento di corpo e mente, una persona possa entrare in tale sintonia con l'ordine naturale (e il suo ruolo in esso) che le azioni corrette scorrano attraverso il suo corpo senza alcuno sforzo. La riflessione crea esitazione, pianta i semi del dubbio e azzittisce l'istinto. Una volta che il corpo e la mente sono in armonia, lo spirito riesce ad accordarsi con il multiverso. Allora si riesce a capire dove e come si dovrebbe vivere.

L'Ordine Trascendente è molto forte sull'Elysium, il piano del bene armonioso. Gestisce un monastero su Amoria, lo strato superiore di quel piano, laddove i visitatori sono sempre benvenuti e gli individui vengono incoraggiati a studiare, impratichirsi, oppure meditare su tutto ciò che li interessa maggiormente.

I membri dell'Ordine Trascendente vengono spesso chiamati cifrati, e quelli più in vista tra loro sono noti come adepti cifrati.

DOTTRINA DELL'ORDINE TRASCENDENTE

Frammenti del Mauvignon: Il Codice Mauvignon è andato perduto, distrutto da pretendenti senza scrupoli. Tuttavia, rimangono ancora dei frammenti di questo tomo antichissimo, e vengono studiati dall'Ordine Trascendente. Attraverso una combinazione di contemplazione e studio dei frammenti, i cifrati si avvicinano al raggiungimento della zona, del luogo in cui le azioni scorrono senza il pensiero e in cui il tempo perde ogni suo significato (e magari il tempo stesso non ha più alcun legame con la coscienza). Coloro che studiano i frammenti imparano diversi principi, noti complessivamente come "correnti". Quando un cifrato arriva a padroneggiare una corrente, la sua consapevolezza si espande, e gli consente di intraprendere azioni istintive più significative, oltre che di studiare la corrente successiva. Sfortunatamente, le correnti sono tutt'altro che complete, e molte presunte correnti del Codice originale rimangono per sempre al di fuori della portata degli studi, a meno che il tempo stesso non possa essere invertito sicché il Codice venga prelevato dal passato.

Pinnacolo della perfetta conoscenza: Questo "luogo" viene per lo più considerato inesistente, e non un luogo fisico. Ciononostante, alcuni cifrati sono ben lieti di esprimere la loro fede nel Pinnacolo, laddove si raggiunge la perfetta conoscenza. Altri parlano del Pinnacolo non come di un luogo fisico verso il quale si può viaggiare, ma come di una metafora che indica il "posto" ricercato da tutti gli appartenenti all'Ordine Trascendente. Quando un cifrato sembra agire con perfetta conoscenza, gli altri diranno di lui che ha "scalato il Pinnacolo".

CLASSE DI PRESTIGIO: ADEPTO CIFRATO

Quando un'azione segue le altre in maniera continua, sicura, senza alcuna esitazione o ansia, allora si raggiunge l'unità con il multiverso, anche se per breve tempo. Quando l'eloquenza scorre senza sforzo dalla penna, allora le soluzioni ai problemi si presentano senza difficoltà, provenendo da serbatoi mentali di solito inutilizzati. Quando la lama o l'incantesimo passano da un nemico all'altro in perfetta continuità, allora l'adepto cifrato non si limita a conoscere la beatitudine… no, l'adepto cifrato *diventa* la beatitudine.

Coloro che più spesso selezionano questa classe sono barbari, stregoni, guerrieri e ladri. La loro natura pratica li condiziona a credere che c'è un "modo migliore" per eseguire un particolare compito, e un "sentiero con poche resistenze" da percorrere. Maghi, druidi, bardi, chierici e paladini in genere non sono validi adepti cifrati. Costoro trascorrono le loro vite nella ricerca della conoscenza, apprendendo qual è il modo "giusto" di eseguire determinate azioni, credendo che la crescita personale derivi dal seguire rigidamente un particolare codice o sistema di condotta.

Come PNG, gli adepti cifrati possono essere trovati ovunque, anche nei posti più impensati. La loro fiducia nel potere degli incontri apparentemente casuali li porta spesso a vagare tra luoghi che molta gente considererebbe eccessivamente pericolosi o inospitali.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un adepto cifrato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

TABELLA 3-4: ADEPTO CIFRATO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Colpire il punto debole, Colpo Senz'Armi Migliorato
2°	+1	+0	+3	+0	Eludere
3°	+2	+1	+3	+1	Istinto da combattimento +1
4°	+3	+1	+4	+1	Talento bonus
5°	+3	+1	+4	+1	Colpo combinato
6°	+4	+2	+5	+2	Istinto da combattimento +2
7°	+5	+2	+5	+2	Eludere migliorato
8°	+6	+2	+6	+2	Talento bonus
9°	+6	+3	+6	+3	Istinto da combattimento +3
10°	+7	+3	+7	+3	Muoversi senza barriere

Tarhorn è sempre al posto giusto nel momento giusto

Illustrazione di D. Roach

Allineamento: Neutrale.

Abilità: Ascoltare 10 gradi, Equilibrio 5 gradi, Sopravvivenza 5 gradi.

Talenti: Agile, Iniziativa Migliorata, Schivare.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un adepto cifrato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Addestrare Animali (Car), Artista della Fuga (Des), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raggirare (Car), Sopravvivenza (Sag), Utilizzare Oggetti Magici (Car).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'adepto cifrato.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli adepti cifrati non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Colpire il punto debole (Str): Un adepto cifrato può attaccare un oggetto incustodito in quello che gli sembra il suo punto debole, utilizzando un'azione standard. Se colpisce, può provare una prova di Concentrazione (CD 10 + la durezza dell'oggetto). Se questa prova ha successo, può ignorare la durezza dell'oggetto quando calcola i danni di questo attacco.

Colpo Senz'Armi Migliorato: Un adepto cifrato sa istintivamente come usare il proprio corpo come un'arma. Al 1° livello, ottiene Colpo Senz'Armi Migliorato come talento bonus.

Eludere (Str): Al 2° livello, un adepto cifrato ottiene la capacità di eludere. Se è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo. La capacità di eludere può essere utilizzata solo se l'adepto cifrato indossa un'armatura leggera oppure nessuna armatura.

Istinto da combattimento (Str): Al 3° livello, un adepto cifrato ottiene un bonus cognitivo di +1 alla sua Classe Armatura e alle prove di iniziativa. Questo bonus aumenta a +2 al 6° livello e a +3 al 9° livello.

Talento bonus: Al 4° livello e all'8° livello, un adepto cifrato ottiene un talento bonus. Ogni talento bonus deve essere selezionato dalla seguente lista, e l'adepto cifrato deve rispondere ai prerequisiti necessari per il talento che seleziona: Acrobatico, Affinità Animale, Allerta, Attacco Rapido, Autosufficiente, Critico Migliorato, Disarmare Migliorato, Dita Sottili, Manolesta, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Spezzare Migliorato, Tiro Preciso.

Colpo combinato (Str): Al 5° livello, la velocità e i riflessi in combattimento consentono a un adepto cifrato di eseguire una manovra secondaria dopo un attacco devastante. Se conferma un colpo critico con un attacco in mischia, può tentare immediatamente una prova di disarmare o spezzare contro lo stesso avversario con un'azione gratuita. Questo tentativo di disarmare o spezzare provoca attacchi di opportunità come di consueto, a meno che l'adepto cifrato non possieda il talento appropriato a evitarli.

Eludere migliorato (Str): Al 7° livello, un adepto cifrato ottiene la capacità di eludere migliorato. Questa capacità funziona come eludere, tranne per il fatto che l'adepto cifrato continua sempre a non subire danni se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro attacchi come il soffio di un drago o una *palla di fuoco*, ma subisce solo metà dei danni se fallisce il tiro salvezza. Un adepto cifrato indifeso (se ad esempio è paralizzato o privo di sensi) non ottiene i benefici di eludere migliorato.

Muoversi senza barriere (Sop): Al 10° livello, un adepto cifrato diventa capace di passare nel Piano Etereo per brevi periodi di tempo. Il personaggio può diventare etereo per un numero di round al giorno pari a 1 + il suo modificatore di Sag (minimo 1). Questi round non devono necessariamente essere consecutivi. Questa capacità funziona per il resto come l'incantesimo *transizione eterea*.

Tarhorn, adepta cifrata

Come per molti della sua tribù, l'obiettivo ultimo di Tarhorn, la mezzorca barbara, era seguire ovunque il naso, la gola e tutti gli altri organi istintivi. Grazie all'ambizioso gruppo di avventurieri che lei considera suoi amici, questo principio includeva diversi viaggi avanti e indietro per il multiverso. All'inizio, Tarhorn si sentì sopraffatta dall'immensità del tutto, e cominciò a dubitare che i suoi semplici istinti l'avrebbero guidata nella vastità dei piani. Ma gli insegnamenti da adepto cifrato la tranquillizzarono e le diedero una rinnovata fiducia non solo in se stessa, ma nelle abitudini e tradizioni della sua gente.

Tarhorn: Mezzorca barbara 7/adepta cifrata 3; GS 10; umanoide Medio (orco); DV 7d12+28 più 3d8+12; pf 97; Iniz +7; Vel 9 m; CA 21, contatto 13, colto alla sprovvista 21; Att base +9; Lotta +13; Att +15 in mischia (1d12+10/x3, *ascia bipenne+2*) o +12 a distanza (1d8+4/x3, *arco lungo composito+1*); Att comp +15/+10 in mischia (1d12+10/x3, *ascia bipenne+2*) o +12/+7 a distanza (1d8+4/x3, *arco lungo composito+1*); AS -; QS istinto da combattimento, scurovisione 18 m, eludere, tratti dei mezzorchi, schivare prodigioso migliorato, ira 2 volte al giorno, colpire il punto debole, percepire trappole +1, schivare prodigioso; AL N; TS Temp +6, Rifl +8, Vol +3; For 18, Des 14, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +4, Ascoltare +13, Equilibrio +9, Sopravvivenza +12; Agile, Arma Focalizzata (ascia bipenne), Colpo Senz'Armi Migliorato[B], Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare.

Istinto da combattimento (Str): Tarhorn ha un bonus cognitivo di +1 alla sua Classe Armatura e alle prove di iniziativa.

Eludere (Str): Se Tarhorn è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo.

Tratti dei mezzorchi: Per tutti gli effetti relativi alla razza, Tarhorn va considerata come un orco.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Tarhorn non può essere attaccata ai fianchi e può subire un attacco furtivo solo da un ladro di 11° livello o superiore.

Ira (Str): Due volte al giorno, Tarhorn può cadere in preda ad un'urlante frenesia omicida che dura per 7 round. Quando è in preda all'ira, valgono le seguenti modifiche: pf 117; CA 19, contatto 11, colto alla sprovvista 19; Lotta +15; Att +17 in mischia (1d12+13/x3, *ascia bipenne+2*); Att comp +17/+12 in mischia (1d12+13/x3, *ascia bipenne+2*); TS Temp +8, Vol +5; For 22, Cos 18. Al termine della sua ira, Tarhorn è affaticata per la durata dell'incontro.

Colpire il punto debole (Str): Tarhorn può attaccare un oggetto incustodito in quello che le sembra il suo punto debole, utilizzando un'azione standard. Se l'attacco ha successo, Tarhorn deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + la durezza dell'oggetto). Se questa prova ha successo, può ignorare la durezza dell'oggetto quando calcola i danni di quest'attacco.

Schivare prodigioso (Str): Tarhorn mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colta alla sprovvista o presa come bersaglio da un nemico invisibile (ma perde il suo bonus di Destrezza se viene paralizzata o resa immobile in altro modo).

Equipaggiamento: Corazza di piastre+2, amuleto dell'armatura naturale +1, ascia bipenne+2, arco lungo composito+1 (bonus di For +4), 1.000 mo.

PREDESTINATI

Il multiverso appartiene a chi se lo merita. Ognuno è artefice del proprio destino, ed è una vittima solo se sceglie di esserlo. Una persona può raggiungere il successo solo se lo insegue con vigore e senza esitazioni. Secondo gli "avidi" (nome dato ai membri dei Predestinati), chiunque può raggiungere la grandezza, ma questa non è garantita a nessuno. Prima e dopo deve esserci il duro lavoro.

Gli avidi appartengono alla fazione dei Predestinati, che prevede, tra le altre cose, la sopravvivenza del più forte. Alcuni interpretano la filosofia degli avidi come un "se riesci ad averlo e a tenertelo, vuol dire che doveva essere tuo", ma altri considerano simili affermazioni piuttosto semplicistiche. Gli avidi ritengono che il successo non consista solo nell'accumulo di agi e nella conquista violenta contro i nemici. Il successo, oltre a quelle cose, è determinato in parte dal rispetto verso gli altri. Con il rispetto, la semplice felicità è già una misura del successo. Per alcuni, la strada del successo è cosparsa di gentilezza, ma non di debolezza; di compassione, ma non di codardia; per altri invece prevale un punto di vista più spietato, e la felicità si raggiunge rubandola agli altri.

I Predestinati hanno il loro quartier generale, la Sala Spietata, sul primo strato di Ysgard. Questa fortezza è un'unica grande cittadella di pietra e legno, che sale come una montagna dal bel mezzo di una grande foresta. Alcuni membri la chiamano anche la "Sala di Rowan", in onore dell'ex-comandante della loro fazione.

DOTTRINA DEI PREDESTINATI

Avido Erede: Ogni sette generazioni nasce nel multiverso una persona che impersona tutti gli ideali dei Predestinati (o almeno così prevede la dottrina della fazione). Questa persona, chiamata l'Avido Erede, non si fa immediatamente riconoscere come tale. Solo quando l'erede si fa individuare per le sue azioni particolarmente significative (in accordo al credo dei Predestinati), si considera la possibilità che tale persona sia l'erede. Naturalmente l'erede non conosce il suo "titolo", e spesso accade che rimanga sorpreso quando i rappresentanti della fazione si avvicinano a lui offrendogli di diventare un membro (e mettendolo alla prova). Di norma, le prove rivelano che la persona in questione è solo un pallido riflesso del presunto erede. Ma anche in tal caso, all'ex-aspirante si chiede di unirsi ai Predestinati, poiché le sue azioni e filosofie sono apparentemente di buon livello, anche se non al livello di un erede.

Glifo Porta Fortuna: Dipinto su un muro, in una caverna custodita dai giganti su Muspelheim, il secondo strato del piano di Ysgard, vi è un potente glifo conosciuto come Glifo Porta Fortuna. Si dice che chi supera le molte prove necessarie per vedere il glifo possa in seguito vantarsi di possedere un po' più della normale dose di fortuna concessa ai mortali. Che questa convinzione sia veritiera o meno, dare un'occhiata al glifo è un modo sicuro per diventare un membro della cricca di Predestinati che si sono fatti strada tra le montagne note come la Spina Dorsale del Serpente, hanno combattuto o raggirato i giganti del fuoco e infine hanno esaminato il glifo stesso, lieti di essere entrati a buon diritto in questa speciale brigata dei Predestinati.

CLASSE DI PRESTIGIO: ARTEFICE DEL DESTINO

La vita è il risultato delle tue azioni. La tua vita può essere grandiosa, eccitante, gloriosa e ricordata per secoli e secoli... a patto che tu scelga questo destino. Chi spera che fortuna e circostanze conducano a uno splendido destino o alla fama immortale viene raramente soddisfatto. Ogni mattino al risveglio, pronti ad affrontare un nuovo giorno,

gli artefici del destino ripetono a se stessi il loro credo: "Ci sono due strade da intraprendere; una è facile, e in ciò risiede la sua unica ricompensa".

In genere i personaggi giocanti sono attratti dalla filosofia dell'artefice del destino, poiché forgiare il proprio fato è una motivazione primaria per le avventure. I guerrieri e i barbari tendono a giocare più il ruolo dei bulli, mentre le altre classi intraprendono approcci un po' più fini.

I PNG artefici del destino si ritrovano a capo di imprese rischiose, oppure si danno da fare per raggiungere le vette. Altri trovano il successo nella riscossione delle imposte, nelle azioni buone (o malvagie), oppure in ruoli importanti nel governo.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un artefice del destino, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Diplomazia, Intimidire o Raggirare 8 gradi; 5 gradi nelle due altre abilità.

Talenti: Abilità Focalizzata (Diplomazia), Abilità Focalizzata (Intimidire) oppure Abilità Focalizzata (Raggirare).

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un artefice del destino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte singolarmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Utilizzare Oggetti Magici (Car, abilità esclusiva) e Valutare (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'artefice del destino.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli artefici del destino sono competenti nelle armi semplici, più arco corto, frusta, manganello, spada corta, spada lunga e stocco. Gli artefici del destino sono competenti nelle armature leggere e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Dal momento che le componenti somatiche richieste per gli incantesimi da artefice del destino sono relativamente semplici, un artefice del destino può lanciare incantesimi da artefice del destino mentre indossa un'armatura leggera senza incorrere nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Tuttavia, come qualsiasi altro incantatore arcano, un artefice del destino che indossa un'armatura media o pesante o che utilizza uno scudo incorre nella probabilità di fallimento degli incantesimi arcani, se gli incantesimi in questione possiedono componenti somatiche (e molti le hanno). Un artefice del destino incorre comunque nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani ricevute dalle altre classi.

Incantesimi: A cominciare dal 1° livello, un artefice del destino ottiene la capacità di lanciare un certo numero di incantesimi arcani. Per lanciare un incantesimo, un artefice del destino deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo, per cui un artefice del destino con un Carisma di 10 o meno non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus di un artefice del destino sono basati sul Carisma, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma dell'artefice del destino. Quando la Tabella 3-5 indica che un artefice del destino ottiene 0 incantesimi al giorno di un determinato livello (ad esempio, gli incantesimi di 1° livello per un artefice del destino di 1° livello), il personaggio ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Carisma per il livello di incantesimi in questione. La lista degli incantesimi di un artefice del destino appare qui di seguito. Un artefice del destino lancia gli incantesimi allo stesso modo di uno stregone.

Una volta raggiunto il 6° livello, e a ogni livello pari ulteriore (8° e 10°), un artefice del destino può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di un incantesimo che già conosce. Il livello del nuovo incantesimo deve essere identico a quello dell'incantesimo che è stato scambiato, e deve essere almeno di due livelli inferiore del più alto livello di incantesimo da artefice del destino che il personaggio è in grado di lanciare. Un artefice del destino può scambiare solamente un incantesimo di qualsiasi livello e deve decidere se scambiare o meno l'incantesimo nel momento in cui guadagna i nuovi incantesimi conosciuti per quel livello.

Tabella 3-5: Artefice del destino

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	— Incantesimi al giorno — 1°	2°	3°	4°
1°	+0	+0	+2	+2	Fascino dell'avido	0	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+3	Baldanza del Predestinato 1 volta al giorno	1	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+3	Attacco furtivo +1d6	2	0	-	-
4°	+3	+1	+4	+4	Aura di baldanza (+1)	3	1	-	-
5°	+3	+1	+4	+4	Fascino dell'avido	3	2	0	-
6°	+4	+2	+5	+5	Attacco furtivo +2d6	3	3	1	-
7°	+5	+2	+5	+5	Baldanza del Predestinato 2 volte al giorno	3	3	2	0
8°	+6	+2	+6	+6	Aura di baldanza (+2)	3	3	3	1
9°	+6	+3	+6	+6	Attacco furtivo +3d6	3	3	3	2
10°	+7	+3	+7	+7	Fascino dell'avido, manifestazione dell'ego	3	3	3	3

Incantesimi conosciuti dall'artefice del destino

Livello	1°	2°	3°	4°
1°	2[1]	-	-	-
2°	3	-	-	-
3°	3	2[1]	-	-
4°	4	3	-	-
5°	4	3	2[1]	-
6°	4	4	3	-
7°	4	4	3	2[1]
8°	4	4	4	3
9°	4	4	4	3
10°	4	4	4	4

1 A patto che l'artefice del destino abbia un Carisma sufficiente per avere un incantesimo bonus di questo livello.

Fascino dell'avido (Str): Un artefice del destino è un capo naturale. Aggiunge 1 punto al suo punteggio di Carisma al 1°, 5° e 10° livello.

Baldanza del Predestinato (Sop): Una volta al giorno, un artefice del destino di 2° livello o superiore può aggiungere il suo livello di classe come bonus morale a qualsiasi tiro per colpire, tiro per i danni, tiro salvezza o prova di abilità.

Al 7° livello e superiore, può utilizzare questa capacità due volte al giorno, ma solo una volta per ogni round.

Attacco furtivo (Str): A cominciare dal 3° livello, un artefice del destino infligge 1d6 danni aggiuntivi per ogni attacco in mischia effettuato con successo contro un bersaglio colto alla sprovvista o attaccato ai fianchi, o contro un bersaglio al quale sia stato negato per qualunque motivo il bonus di Destrezza. Questo danno si applica anche agli attacchi a distanza contro i bersagli che si trovino a un massimo di 9 metri di distanza. Le creature con occultamento, quelle prive di un'anatomia distinguibile e quelle immuni ai danni extra dei colpi critici sono immuni agli attacchi furtivi. Un artefice del destino può decidere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando utilizza un'arma creata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Al 6° livello, il danno aggiuntivo inferto dall'attacco furtivo di un artefice del destino aumenta a 2d6 danni, e al 9° livello aumenta a 3d6 danni.

Aura di baldanza (Sop): La spavalderia di un artefice del destino tende a coinvolgere anche i suoi alleati. A cominciare dal 4° livello, un artefice del destino offre un bonus morale di +1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità a tutti gli alleati adiacenti (ma non a lui stesso). Questa capacità funziona solo fintantoché l'artefice del destino è cosciente.

All'8° livello, il bonus aumenta a +2.

Illustrazione di E. Fiegenschuh

Andrea Lethyr

Manifestazione dell'ego **(Mag):** Al 10° livello, la baldanza interiore e l'ego di un artefice del destino sono in grado di manifestarsi fisicamente, aumentando la taglia e il potere del personaggio. Questo effetto è equivalente all'incantesimo *giusto potere* (livello dell'incantatore pari al livello di classe), tranne per il fatto che l'artefice del destino non ottiene riduzione del danno, ma invece ottiene un bonus di +4 alle prove di Intimidire. Può utilizzare questa capacità una volta al giorno.

Lista degli incantesimi dell'artefice del destino

Gli artefici del destino scelgono i loro incantesimi dalla seguente lista.

1° livello: *camuffare se stesso, charme su persone, colpo accurato, ritirata rapida, saltare, santuario.*

2° livello: *astuzia della volpe, forza del toro, frastornare mostri, grazia del gatto, invisibilità, movimenti del ragno, resistenza dell'orso, resistere all'energia, saggezza del gufo, scurovisione, splendore dell'aquila.*

3° livello: *anti-individuazione, linguaggi, protezione dall'energia, suggestione, velocità.*

4° livello: *charme sui mostri, neutralizza veleno, pelle di pietra, rimuovi maledizione, ristorare.*

Andrea Lethyr, artefice del destino

Seguendo la sua naturale avidità, la ladra halfling Andrea Lethyr si imbatté in un nascondiglio dei Predestinati. Abbandonato ben presto il monotono Piano Materiale, partì alla ricerca della fazione dei Predestinati. Da allora, Andrea è diventata una delle più famose artefici del destino, avendo ricevuto un addestramento speciale dai Predestinati. Un giorno, si augura di arrivare ai vertici dell'organizzazione.

Andrea Lethyr: Halfling femmina ladra 6/artefice del destino 3; GS 9; umanoide Piccolo; DV 6d6+12 +3 più 3d6+6; pf 55; Iniz +8; Vel 9 m; CA 19, contatto 15, colto alla sprovvista 19; Att base +6; Lotta +2; Att +8 in mischia (1d4/19-20, pugnale perfetto) oppure +13 a distanza (1d4/19-20, pugnale perfetto); Att comp +8/+3 in mischia (1d4/19-20, pugnale perfetto); oppure +14/+9 a distanza (1d4/x3, *arco corto*+2); oppure +13/+8 a distanza (1d4/19-20, pugnale perfetto); AS attacco furtivo +4d6, incantesimi; QS eludere, scoprire trappole, percepire trappole +1, schivare prodigioso, fascino dell'avido; AL N; TS Temp +5, Rifl +12, Vol +5 (+7 contro paura); For 10, Des 18, Cos 14, Int 14, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Acrobazia +11, Ascoltare +11, Cercare +10, Conoscenze (piani) +7, Diplomazia +9, Disattivare Congegni +13, Equilibrio +6, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +23, Osservare +3, Raggirare +9, Saltare +2, Scassinare Serrature +15, Utilizzare Oggetti Magici +6, Valutare +10; Iniziativa Migliorata, Lancio Neraph, Robustezza.

Aura di baldanza (*Sop*): Andrea fornisce un bonus morale di +1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità a tutti gli alleati adiacenti. Questa capacità funziona solo fintantoché è cosciente.

Baldanza del Predestinato (*Sop*): Una volta al giorno, Andrea può aggiungere un bonus morale di +3 a qualsiasi tiro per colpire, tiro per i danni, tiro salvezza o prova di abilità.

Eludere (*Str*): Se Andrea è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo.

Fascino dell'avido (*Str*): Andrea ha aggiunto 1 punto al suo punteggio di Carisma in quanto artefice del destino di 1° livello.

Scoprire trappole (*Str*): Andrea è in grado di trovare, disarmare o superare le trappole con CD pari a 20 o superiore. Può utilizzare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare una trappola magica (CD 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla). Se la sua prova di Disattivare Congegni supera la CD di una trappola di 10 o più, può capire come funziona la trappola e superarla senza disarmarla o farla scattare.

Schivare prodigioso (*Str*): Andrea mantiene il bonus di Destrezza alla CA anche se viene colta alla sprovvista o colpita da un avversario invisibile. Tuttavia, perde in ogni caso il bonus di Destrezza alla CA se viene paralizzata o immobilizzata in altro modo.

Incantesimi da artefice del destino conosciuti (3/1): 1° - *camuffare se stesso, charme su persone* (CD 12), *colpo accurato, ritirata rapida*; 2° - *grazia del gatto, invisibilità, resistenza dell'orso.*

Equipaggiamento: *Armatura di cuoio+1*, 2 pugnali perfetti, *arco corto+2*, 10 frecce normali, 5 frecce di ferro freddo, 5 frecce d'argento, *mantello della resistenza +1, 6 pozioni di cura ferite leggere, 2 pozioni di neutralizza veleno*, arnesi da scasso perfetti.

SOCIETÀ DEL SENSISMO

Il multiverso offre una quantità smisurata di sensazioni da provare e assaporare. La Società del Sensismo fa base ad Arborea. A Sigil, controlla la Sala delle Feste Cittadine e possiede una cospicua base di affiliati in questa città planare. Molta gente è ben lieta di essere un novizio della Società del Sensismo, e la prende solo come una scusa per darsi al vino, al cibo e alle avventure sentimentali. Questo atteggiamento selettivo è un limite tanto per il loro desiderio di avanzare nei ranghi della Società quanto per la loro capacità di dare la scalata al successo. I veri sensisti cercano esperienze diverse (alcune piacevoli, la maggior parte no) nel tentativo di giungere alla realizzazione personale.

La sensazione in se stessa non è una filosofia comprensibile ai più. Per chi appartiene a questa organizzazione, invece, si tratta di una dottrina che si adatta bene alla vita. Dopo tutto, la vita per molti è un breve barlume, e il sarcastico commento "A chi importerà di tutto ciò tra cent'anni?" è fin troppo veritiero per molte creature. Pertanto, la vita è un dono molto breve. Non riuscire a esplorare questo dono in tutti i suoi aspetti è l'equivalente di rifiutarlo, metterlo da parte su una mensola insieme ad altri oggetti di scarso interesse. E come si può fare esperienza della vita, se non attraverso i sensi? Questo è il segreto noto a ogni sensista: sentire significa vivere, e vivere sentire.

I sensisti gestiscono sale delle feste e qualche sensorio (sale sontuose create per fornire ai visitatori diverse esperienze) in tutte le metropoli planari. I luoghi più grandi e solenni che gestiscono sono la Sala delle Feste Cittadine su Sigil e la sala delle feste nella Sala Dorata di Arborea.

DOTTRINA DEI SENSISTI

Vasca di intensificazione dei sensi: I sensisti più ricchi a volte riescono a permettersi di visitare (o meglio ancora, di installare nelle loro case) particolari macchine che incapsulano il corpo e sono conosciute come vasche di intensificazione dei sensi. Un minuto trascorso in queste capsule magiche è come un giorno nella vita reale, e un giorno passato in una capsula conta quanto una vita intera! Il prezzo è esorbitante, anche per un solo minuto, ma per un sensista anche un solo minuto vale davvero l'oro che costa.

CLASSE DI PRESTIGIO: CULTORE APPASSIONATO

La brezza che accarezza il volto porta con sé una fragranza rinfrescante e tracce di odori che scatenano ricordi del passato. Il gusto del frutto appena colto dall'albero è agro ma dolce, e il succo viscoso esplode in bocca con una traiettoria che conta tanto quanto il suo sapore. Le voci del coro sono grezze ma zelanti, e narrano di esperienze nascoste tra la melodia, esperienze che solo un sensista riesce a separare dalle altre per poterle apprezzare appieno.

Chiunque può diventare un cultore appassionato. Ci vuole solo interesse per diversi campi e un discreto livello di capacità in un'abilità. I bardi e i ladri sono i più comuni tra i membri, ma i personaggi di qualsiasi classe possono trovare adatto a loro il richiamo del cultore appassionato. Tuttavia, avanzare oltre il 3° livello di questa classe di prestigio richiede uno spettro più ampio di abilità, capacità ed esperienze, e offre ricompense commisuratamente maggiori. Solo i personaggi multiclasse possono raggiungere i livelli più alti tra i membri.

I PNG cultori appassionati possono avere intrapreso qualsiasi percorso di vita. Chi si accontenta di pochi livelli nella classe di solito si concentra sul piacere edonistico. I cultori appassionati più devoti tendono a viaggiare in lungo e in largo e sono felici di esplorare o trovare nuove sfide. Sono gregari, alleati o servitori ideali per le avventure planari. I PNG cultori appassionati possono essere anche ottimi avversari, poiché una ricerca di nuove sensazioni può facilmente condurre a un sentiero molto crudele e oscuro.

Dado Vita: d8.

Requisiti

La classe di prestigio del cultore appassionato ha requisiti sempre più difficili man mano che un personaggio avanza di livello.

Per aspirare ad essere un cultore appassionato di 1° livello, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Qualsiasi abilità 8 gradi, cinque altre abilità qualsiasi 1 grado ciascuna.

Speciale: Deve narrare cinque esperienze, una per ciascuno dei sensi, in una sala delle feste o un sensorio gestito dalla Società del Sensismo.

Per aspirare ad essere un cultore appassionato di 4° livello, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Intrattenere (qualsiasi abilità) 8 gradi, qualsiasi altra abilità 5 gradi, cinque altre abilità qualsiasi 1 grado ciascuna.

Speciale: Competenza nell'uso di almeno due armi da guerra.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 1° livello.

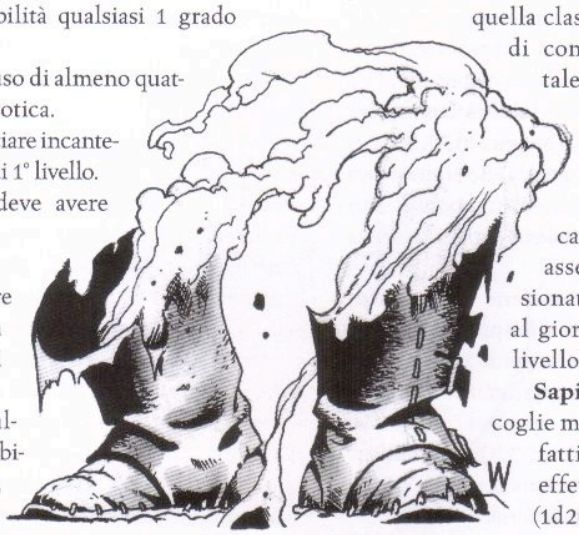
Per aspirare ad essere un cultore appassionato di 7° livello, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Intrattenere (qualsiasi abilità) 8 gradi, qualsiasi abilità basata sulla Forza 5 gradi, qualsiasi abilità basata sulla Destrezza 5 gradi, tre altre abilità qualsiasi 1 grado ciascuna.

Speciale: Competenza nell'uso di almeno quattro armi da guerra e un'arma esotica.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 1° livello e divini di 1° livello.

Speciale: Il personaggio deve avere visitato tre piani diversi.



Per aspirare ad essere un cultore appassionato di 10° livello, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Intrattenere (qualsiasi abilità) 8 gradi, qualsiasi abilità basata sulla Forza 5 gradi, qualsiasi abilità basata sulla Destrezza 5 gradi, qualsiasi abilità basata sulla Costituzione 5 gradi, qualsiasi abilità basata sull'Intelligenza o sulla Saggezza 5 gradi.

Speciale: Competenza nell'uso di almeno quattro armi da guerra e un'arma esotica.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 1° livello e divini di 1° livello.

Speciale: Il personaggio deve avere visitato sei piani diversi.

Speciale: Il personaggio deve essere morto e tornato in vita (o essere passato alla non vita).

Illustrazione di W. Reynolds

Abilità di classe

Tutte le abilità sono abilità di classe per il cultore appassionato. Questo include tutte le abilità elencate nel *Manuale del Giocatore*, così come tutte le abilità descritte negli altri supplementi di Dungeons & Dragons.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cultore appassionato.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cultori appassionati non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello da cultore appassionato oltre il 1°, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile), come se avesse anche ottenuto un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene però gli altri benefici che avrebbe ottenuto un personaggio di quella classe (miglioramento della possibilità di controllare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un cultore appassionato, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello da cultore appassionato per determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore.

Sapienza: Un cultore appassionato raccoglie molte nozioni interessanti e apprende fatti bizzarri nel suo girovagare. Può effettuare una prova speciale di sapienza (1d20 + il suo livello da cultore appassionato + il suo modificatore di Int) per vedere se conosce qualche informazione rilevante sulle persone più in vista, su oggetti leggendari o su località degne di interesse. Per il resto, questa capacità è identica a quella di conoscenze bardiche (vedi pagina 28 del *Manuale del Giocatore*). Se un cultore appassionato possiede una capacità simile grazie a un'altra classe (come il bardo o il maestro del sapere), i suoi livelli da cultore appassionato si sommano ai livelli di quelle classi per determinare il successo della prova di sapienza.

Sensi affinati (Sop): Un cultore appassionato ottiene un bonus di competenza alle prove di Ascoltare, Cercare, Osservare e Percepire Intenzioni pari a 1 + metà del suo livello di classe.

***Estasiare* (Mag):** A partire dal 2° livello, un cultore appassionato può narrare una delle sue tante avventure o esperienze, catturando l'attenzione del pubblico come se utilizzasse l'incantesimo *estasiare*. Un cultore appassionato

Tabella 3-6: Cultore appassionato

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+2	+0	Sapienza, sensi affinati	-
2°	+1	+0	+3	+0	*Estasiare*	+1 livello di classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+3	+1	*Gioia di vivere*	+1 livello di classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+4	+1	*Percepire legame*, talento bonus	+1 livello di classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+4	+1	Olfatto acuto	+1 livello di classe di incantatore esistente
6°	+3	+2	+5	+2	Déjà vu	+1 livello di classe di incantatore esistente
7°	+3	+2	+5	+2	Talento bonus	+1 livello di classe di incantatore esistente
8°	+4	+2	+6	+2	Replica	+1 livello di classe di incantatore esistente
9°	+4	+3	+6	+3	Percezione cieca 3 m	+1 livello di classe di incantatore esistente
10°	+5	+3	+7	+3	La morte non ha misteri, talento bonus	+1 livello di classe di incantatore esistente

può utilizzare questa capacità una volta al giorno per ogni due livelli di classe che possiede. Il livello dell'incantatore è pari al livello del personaggio; tiro salvezza CD 12 + modificatore di Car.

Gioia di vivere **(Mag):** Un cultore appassionato di 3° livello o superiore prova una gioia tale per la vita che può influenzare anche chi sta intorno a lui, come se utilizzasse un incantesimo *buone speranze*. Un cultore appassionato può utilizzare questa capacità una volta al giorno per ogni tre livelli di classe che possiede. Il livello dell'incantatore è pari al livello del personaggio; tiro salvezza CD 12 + modificatore di Car.

Percepire legame **(Mag):** Al 4° livello, un cultore appassionato diviene capace di stabilire un legame con un'altra creatura entro 9 metri, e ottiene i benefici di un incantesimo *chiaroudienza/chiaroveggenza* centrato sulla posizione di quella creatura. Una volta che il legame è stato stabilito, la distanza non è più un fattore rilevante (ma l'incantesimo funziona solo sul piano in cui si trovano in quel momento l'incantatore e il suo bersaglio). Il livello dell'incantatore è pari al livello di cultore appassionato; tiro salvezza CD 13 + modificatore di Car.

Talento bonus: Al 4° livello, al 7° livello e al 10° livello, un cultore appassionato ottiene un talento bonus. Deve rispondere ai prerequisiti necessari per il talento che seleziona.

Olfatto acuto (Str): Al 5° livello, i sensi di un cultore appassionato diventano così affinati da fornirgli la qualità speciale di olfatto acuto (vedi pagina 308 del Manuale dei Mostri).

Déjà vu (Sop): A cominciare dal 6° livello, un cultore appassionato ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per identificare un'illusione se la percepisce con uno qualsiasi dei suoi sensi, anche se l'illusione trasmette informazioni in qualche modo a quel senso. Il DM dovrebbe effettuare in segreto questo tiro salvezza, per evitare di mettere in allerta i giocatori del fatto che il personaggio è testimone di un'illusione. Se il tiro salvezza fallisce, il cultore appassionato non ha diritto a un altro fino a quando non interagisce con l'illusione.

Replica (Sop): Una volta al giorno, quando viene preso come bersaglio o quando si trova nell'area di effetto di un incantesimo, un cultore appassionato di 8° livello o superiore può utilizzare la sua azione successiva (purché sia entro 1 round dal lancio dell'incantesimo) per replicare il lancio dell'incantesimo, mantenendo identici tutti i suoi aspetti. Ad esempio, un cultore appassionato soggetto a un incantesimo *dominare persone* lanciato da uno stregone di 12° livello può utilizzare un identico effetto di *dominare persone* nel round successivo. L'effetto replicato ha la stessa CD del tiro salvezza, lo stesso raggio e la stessa durata rispetto all'incantesimo originale. Il cultore appassionato conosce automaticamente tutte le informazioni utili riguardo all'incantesimo in questione (nome, effetto, CD del tiro salvezza, e così via).

Percezione cieca (Str): Al 9° livello, i sensi di un cultore appassionato entrano in tale sintonia con l'ambiente circostante da fornire al personaggio una percezione cieca fino a 3 metri.

La morte non ha misteri (Sop): Quando un cultore appassionato di 10° livello viene riportato in vita dopo la morte da incantesimi come *rianimare morti* e *resurrezione*, il cultore appassionato non perde un livello.

Felice, cultrice appassionata

Felice si unì alla Società del Sensismo per capriccio. Date le sue abilità come barda, narrò di diverse sue avventure e ottenne in questo modo la sua iscrizione. La vita da sensista la estasiò. Le piacque talmente tanto andare in cerca di nuove esperienze che di recente ha studiato per diventare druida, in modo da ottenere la capacità di lanciare incantesimi divini, necessaria per progredire all'interno della società come una vera cultrice appassionata.

Felice: Umana barda 5/druida 1/cultrice appassionata 7; GS 13; umanoide Medio; DV 5d6+5 più 1d8+1 più 7d8+7; pf 70; Iniz +1; Vel 9 m; CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +6; Lotta +5; Att +6 in mischia (1d8-1, *spada lunga+1*) oppure +10 a distanza (1d6-1, *arco corto+1*); Att comp +6/+1 in mischia (1d8-1, *spada lunga+1*) oppure +10/+5 a distanza (1d6-1, *arco corto+1*); AS incantesimi; QS compagno animale (vipera; legame, condividere incantesimi), conoscenze bardiche 12, musica bardica 5 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio +1), *estasiare*, *gioia di vivere*, legame con il compagno, senso della natura, olfatto acuto, déjà vu, *percepire legame*, condividere incantesimi, empatia selvatica +7 (bestie magiche +3); AL CN; TS Temp +7, Rifl +11, Vol +9; For 8, Des 17, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 22.

Abilità e talenti: Acrobazia +17, Artista della Fuga +11, Ascoltare +15, Cercare +4, Conoscenze (arcane) +4, Conoscenze (dungeon) +4, Conoscenze (natura) +7, Conoscenze (piani) +4, Diplomazia +10, Disattivare Congegni +10, Equilibrio +5, Intrattenere (canto) +22, Intrattenere (commedia) +22, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Nuotare +9, Osservare +7, Percepire Intenzioni +11, Saltare +1, Scalare +1, Scassinare Serrature +8, Sopravvivenza +3; Allerta, Atletico, Competenza nelle Armi Esotiche[B], Dita Sottili, Incantesimi Immobili, Negoziatore.

Compagno animale (Str): Felice ha come compagno animale una vipera chiamata Scagliablu. La creatura è un

Felice scala una montagna per assistere a uno splendido panorama

Illustrazione di S. Prescott

compagno leale che accompagna la cultrice appassionata in tutte le avventure, come appropriato alla sua specie. Le sue caratteristiche e capacità sono riassunte di seguito.

Scagliablu, vipera compagno animale: GS -; Animale Piccolo; DV 1d8; pf 4; Iniz +7; Vel 6 m, nuotare 6 m, scalare 6 m; CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +0; Lotta -6; Att +4 in mischia (1d2-2 più veleno, morso); Att comp +4 in mischia (1d2-2 più veleno, morso); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS veleno; QS comandi bonus, olfatto acuto, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +2, Rifl +5; Vol +1; For 6, Des 17, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Equilibrio +11, Nascondersi +11, Nuotare +6, Osservare +7, Scalare +11; Arma Accurata[B], Iniziativa Migliorata.

Comandi bonus: Scagliablu è capace di imparare un comando in aggiunta a quelli che Felice potrebbe decidere di insegnarle (vedi l'abilità Addestrare Animali, pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). Questo comando bonus non richiede alcun periodo di addestramento o prova di Addestrare Animali, né conta per il normale limite di comandi conosciuti dalla creatura. Felice ha scelto "proteggi" come comando bonus.

Conoscenze bardiche: Felice può effettuare una prova speciale di conoscenze bardiche con un bonus di +12 per vedere se conosce qualche informazione rilevante sulle persone più in vista, su oggetti leggendari o su località degne di interesse. Vedi pagina 28 del *Manuale del Giocatore* per maggiori dettagli sulle conoscenze bardiche.

Musica bardica: Cinque volte al giorno, Felice può utilizzare le sue canzoni e poesie per produrre effetti magici su coloro che stanno intorno a lei (generalmente includendo se stessa, se lo desidera). Per maggiori informazioni sulla musica bardica, vedi pagina 29 del *Manuale del Giocatore*. Le sue capacità di musica bardica sono le seguenti.

Controcanto (Sop): Felice è in grado di contrastare gli effetti magici dipendenti dal suono effettuando una prova di Intrattenere per ogni round di controcanto.

Affascinare (Mag): Felice può *affascinare* fino a due creature in grado di vederla e sentirla.

Ispirare coraggio (Sop): Felice e tutti i suoi alleati in grado di sentirla ricevono un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus morale di +1 al tiro per colpire e ai danni.

Ispirare competenza (Sop): Un alleato che si trovi entro 9 metri e sia in grado di vedere e sentire Felice ottiene un bonus di competenza +2 alle sue prove di abilità.

Estasiare (Mag): Tre volte al giorno, Felice può narrare una delle sue tante avventure o esperienze, catturando l'attenzione del pubblico come se utilizzasse l'incantesimo *estasiare*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 18.

Sensi affinati (Sop): Felice ottiene un bonus di competenza +4 alle prove di Ascoltare, Cercare, Osservare e Percepire Intenzioni.

Gioia di vivere (Mag): Due volte al giorno, Felice può influenzare chi sta intorno a lei, come se utilizzasse un incantesimo *buone speranze*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 18.

Legame (Str): Felice può gestire le azioni di Scagliablu con un'azione gratuita. Ottiene anche un bonus di +4 alle prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali che riguardano la sua vipera.

Olfatto acuto (Str): Il senso dell'olfatto di Felice è così fine che lei possiede la qualità speciale olfatto acuto (vedi pagina 308 del *Manuale dei Mostri*).

Déjà vu (Sop): Felice ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per identificare un'illusione se la percepisce con uno qualsiasi dei suoi sensi, anche se l'illusione trasmette informazioni in qualche modo a quel senso. Il DM dovrebbe effettuare in segreto questo tiro salvezza, per evitare di mettere in allerta i giocatori del fatto che Felice è testimone di un'illusione. Se il tiro salvezza fallisce, Felice non ha diritto a un altro fino a quando non interagisce con l'illusione.

Percepire legame (Mag): Felice può stabilire un legame con un'altra creatura entro 9 metri, e ottiene i benefici di un incantesimo *chiaroudienza/chiaroveggenza* centrato sulla posizione di quella creatura. Una volta che il legame è stato stabilito, la distanza non è più un fattore rilevante (ma l'incantesimo funziona solo sul piano in cui si trovano in quel momento Felice e il suo bersaglio). 7° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 19.

Condividere incantesimi (Str): Felice può condividere qualsiasi incantesimo che lancia su se stessa con Scagliablu se quest'ultima si trova entro 1,5 metri nel momento del lancio. Può anche lanciare un incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" su Scagliablu.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/5/5/4/2): 0 - *individuazione del magico, luce, luci danzanti, messaggio, ninna nanna, suono fantasma*; 1° - *camuffare se stesso, charme sulle persone* (CD 17), *evoca mostri I, ritirata rapida*; 2° - *blocca persone* (CD 18), *immagine speculare, individuazione dei pensieri* (CD 18), *sfocatura*; 3° - *confusione* (CD 19), *cura ferite gravi, luce diurna, velocità*; 4° - *invisibilità superiore, porta dimensionale, spezzare incantamento.*

Incantesimi da druido preparati (3/2): 0 - *creare acqua, cura ferite minori, lettura del magico*; 1° - *foschia occultante, resistere all'energia.*

Equipaggiamento: Spada lunga+1, arco lungo+1, armatura di cuoio+2, anello di protezione +1, mantello del carisma +4, guanti della destrezza +2, collana delle palle di fuoco (Tipo 2), *polvere dell'illusione, pozione di pelle coriacea +2.*

XAOSITECT

Il multiverso è il caos. Non vi si riconosce alcun ordine o alcuna trama. Ma il caos ha una bellezza e straordinarietà tutta sua. Se ci si immerge nell'anarchia, si impara ad apprezzare la casualità. Studiando le incertezze della natura, si impara che la sublime complessità del disordine è la base dell'esistenza.

Quanto detto sin qui va bene, ma non è affatto divertente. I Xaositect mirano a giocare con il disordine e a cavalcare l'onda dell'energia caotica che compone il multiverso. I Xaositect promuovono il caos in ogni sua forma. I membri di questa fazione interpretano tutti i fenomeni fisici come se fossero generati da una forza fisica: il Caos, con la C maiuscola.

Il Limbo è pieno di Xaositect. Ma questi non gestiscono alcuna cittadella, non si occupano più di tanto della politica locale, e non sembrano convergere verso alcun obiettivo particolare. In apparenza, giungono al piano turbinante solo per dilettarsi dell'eterna novità del caos.

I veri maestri del caos tra i Xaositect sono i caoticisti. Come fa un'organizzazione priva di organizzazione ad

avere dei membri elitari? Si tratta solo di spingere la propria comprensione e il proprio apprezzamento del puro caos verso il livello successivo. Unico problema: questi esteti dell'anarchia non si sono affatto preoccupati di darsi un nome. Si chiamavano semplicemente Xaositect tra loro, come tutti gli altri membri della fazione. Forse non erano abbastanza interessati a trovare un nuovo nome, o forse godevano della confusione creata dalla situazione. Tuttavia, a un certo punto qualcuno cominciò a chiamare questi personaggi d'elite "caoticisti", e il nome piacque tanto da rimanere in seguito. A volte, i caoticisti si ricordano addirittura di usare questo nome.

DOTTRINA DEI XAOSITECT

Teoria della Stranezza: I Xaositect ritengono che sotto tutta l'esistenza scorra un mare di caos. Anche se il cosmo è troppo complesso perché il caos possa essere riconosciuto a occhio nudo, alcune tecniche e pratiche dei Xaositect (pratiche che spesso li fanno considerare folli dagli altri) consentono ai membri della fazione di capire il mondo in tutta la sua complessità, come se fosse un elenco di semplici astrazioni, in cui la somiglianza e l'attrazione siano le uniche regole della vita. Se si concentra su questi punti di astrazione, un Xaositect può scorgere le congiunture sottostanti e a volte anche fare previsioni che nessun altro può augurarsi di emulare. A piccoli passi, un Xaositect cerca di vivere seguendo in maniera sempre più sentita la Teoria della Stranezza.

Lama dell'Attrazione: Tutti i gruppi hanno le loro reliquie, e tra quelle più venerate dai Xaositect la Lama dell'Attrazione è ai primi posti della lista. Si dice che la Lama dell'Attrazione possa tagliare la realtà sino all'osso, rivelando i cicli nascosti che regolano ciascun momento, e allo stesso tempo distruggendo questi cicli: ciò che viene segnato dalla lama non sarà mai più lo stesso. Nella maggior parte dei casi, il risultato si raggiunge facilmente se si separa la vita dagli esseri viventi, ma la lama può anche servire a un filosofo per distruggere le macchinazioni dei politici, invertire il corso dei fiumi e mutare le zone climatiche di un intero continente.

CLASSE DI PRESTIGIO: CAOTICISTA

Il multiverso è una meraviglia, e l'unica previsione che si può fare afferma che il multiverso è imprevedibile. La straordinaria spontaneità della realtà è la base su cui agiscono i caoticisti. Anziché essere noioso e trasparente, il cosmo è meraviglioso e misterioso. I caoticisti cercano di godere della bellezza dell'imprevedibilità: tentando di emulare la filosofia del caos nelle loro azioni, creano un viaggio favoloso e mai monotono attraverso la vita.

Qualsiasi personaggio che trovi l'ispirazione nel disordine è un potenziale candidato per questa classe di prestigio, anche se è più difficile che i membri delle classi di incantatori diventino caoticisti, a causa della rinuncia a maggiori poteri magici.

A volte i PNG caoticisti si aggirano tra le ombre di una strada cittadina, apparentemente ammantati in un velo confuso creato dalla loro immaginazione. In realtà, stanno osservando il mondo nel suo reale stato: puro caos.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un caoticista, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +4.
Bonus ai tiri salvezza base sulla Tempra: +2.
Bonus ai tiri salvezza base sui Riflessi: +2.
Bonus ai tiri salvezza base sulla Volontà: +2.
Allineamento: Qualsiasi caotico.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un caoticista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cercare (Int), Conoscenze (tutte le abilità, scelte singolarmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car) e Utilizzare Oggetti Magici (Car).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

TABELLA 3-7: CAOTICISTA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Contagio caotico, scherno della legge
2°	+2	+0	+3	+0	Grazia anarchica 1 volta al giorno
3°	+3	+1	+3	+1	Chiarezza della confusione, farfuglio
4°	+4	+1	+4	+1	Grazia anarchica 2 volte al giorno
5°	+5	+1	+4	+1	Arbitro del destino

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del caoticista.

Competenza nelle armi e nelle armature: I caoticisti sono competenti nelle armi semplici e da guerra, nelle armature e negli scudi.

Contagio caotico (Sop): Un caoticista può provare a infettare un bersaglio con impulsi caotici che abbattono la capacità di difendersi contro di lui. Se il caoticista compie con successo un attacco di contatto in mischia contro il bersaglio, la creatura subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura contro gli attacchi effettuati dal caoticista, una penalità di -2 ai tiri salvezza effettuati per resistere agli incantesimi o alle capacità del caoticista e una penalità di -2 alle prove di abilità a cui si contrappone il caoticista. Un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo (CD 10 + il livello di classe del caoticista + il modificatore di Car del caoticista) nega l'effetto e dà al bersaglio un'immunità agli attacchi simili da parte di quel caoticista per 24 ore. Questo effetto dura 1 ora per livello di classe.

Un caoticista può utilizzare questa capacità per un numero di volte al giorno pari al suo livello di classe.

Scherno della legge (Sop): Le divinazioni lanciate da personaggi legali non funzionano bene sui caoticisti. Questa capacità funziona come un incantesimo *anti-individuazione*, tranne per il fatto che serve a proteggere un caoticista solo contro le creature di allineamento legale. Tali creature devono effettuare una prova di livello dell'incantatore contro una CD di 15 + il livello di classe del

caoticista + il suo modificatore di Car (se presente) per utilizzare con successo una divinazione conto un caoticista. Questa capacità può essere interrotta o ripresa con un'azione gratuita.

Grazia anarchica (Sop): Un caoticista di 2° livello accetta il fatto che la casualità compone tutta la realtà. Una volta al giorno, il caoticista può attingere a tale casualità per rendere imprevedibili i suoi movimenti e la sua posizione. Il risultato di questo effetto è che gli attaccanti hanno una probabilità del 50% di mancare il caoticista per ogni loro attacco. Neanche *visione del vero* ed effetti simili possono contrapporsi a questa capacità. Attivare questo effetto è un'azione gratuita, e la durata è di un numero di round pari al livello di classe del caoticista. Al termine, il caoticista diventa affaticato per 1 minuto.

Al 4° livello e superiore, un caoticista può utilizzare questa capacità per due volte al giorno.

Chiarezza della confusione (Sop): A partire dal 3° livello, un caoticista ottiene un bonus cognitivo di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi di illusione (trama), di ammaliamento (compulsione) e contro gli incantesimi con il descrittore legale.

Farfuglio (Sop): Una volta al giorno, un caoticista di 3° livello o superiore può generare un'emanazione del raggio di 3 metri che trasforma tutti i suoni nell'area in un rumore distorto, cacofonico e incomprensibile. I suoni che escono, entrano o attraversano l'area vengono alterati e resi irriconoscibili come suoni naturali. Entro questa area, la comunicazione verbale è impossibile. Anche un semplice urlo di sorpresa potrebbe essere trasformato in un suono distorto e alieno. Gli incantesimi con componente verbale non possono essere lanciati. Le pergamene e gli altri oggetti magici che richiedono una componente verbale per essere attivati non funzionano. Gli incantesimi e gli oggetti che si basano sul suono non funzionano. I danni sonori non hanno effetti.

Illustrazione di J. Pavelec

Grimble Urd schiva un attacco con grazia anarchica

Arbitro del destino (Sop): Un caoticista di 5° livello è amico del caos e può addirittura evocarlo. Una volta al giorno, con un'azione gratuita, il personaggio può effettuare nuovamente un tiro appena compiuto, oppure costringere un'altra creatura a tirare nuovamente un risultato che non piace al caoticista. Quest'ultimo deve utilizzare questa capacità immediatamente dopo avere saputo il risultato del tiro. Se vuole costringere un'altra creatura a tirare nuovamente un risultato, il caoticista deve essere in grado di vedere l'altra creatura, che deve trovarsi entro 18 metri dal caoticista. Che si tratti di effettuare nuovamente un proprio tiro o di costringere un altro a tirare di nuoco, il risultato del secondo tiro non può essere modificato.

Grimble Urd, caoticista

Grimble è sempre stato un po' più furbo, un po' più curioso e molto più vagabondo dei suoi fratelli. Quando abbandonò il Piano Materiale per pascoli più verdi sui piani, il disordine del multiverso fu tutto ciò che riuscì a vedere. I Xaositect lo convertirono prima ancora che Grimble si rendesse conto di condividere il punto di vista di questa sbrindellata combriccola.

Grimble Urd: Hobgoblin guerriero 6/caoticista 2; GS 8; umanoide Medio (goblinoide); DV 6d10+18 più 2d10+6; pf 70; Iniz +6; Vel 6 m; CA 22, contatto 11, colto alla sprovvista 21; Att base +8; Lotta +1; Att +14 in mischia (1d10+6/19-20, *spada bastarda+1*) o +11 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto); Att comp +14/+9 in mischia (1d10+6/19-20, *spada bastarda+1*) o +11/+6 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto); AS contagio caotico; QS grazia anarchica, scurovisione 18 m, scherno della legge; AL CN; TS Temp +9, Rifl +10, Vol +6; For 17, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Muoversi Silenziosamente -1, Osservare +5, Raggirare +3, Saltare +3, Scalare +3; Arma Focalizzata (spada bastarda), Arma Specializzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro.

Contagio caotico (Sop): Due volte al giorno, Grimble può provare a infettare un bersaglio con impulsi caotici che abbattono la capacità di difendersi contro di lui. Se Grimble compie con successo un attacco di contatto in mischia contro il bersaglio, la creatura subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura contro gli attacchi effettuati da Grimble, una penalità di -2 ai tiri salvezza effettuati per resistere agli incantesimi o alle capacità del caoticista e una penalità di -2 alle prove di abilità a cui si contrappone Grimble. Un tiro salvezza sulla Volontà con CD 11 effettuato con successo nega l'effetto e dà al bersaglio un'immunità agli attacchi simili da parte di Grimble per 24 ore. Questo effetto dura per 2 ore.

Grazia anarchica (Sop): Una volta al giorno, con un'azione gratuita Grimble può attingere alla casualità che compone la realtà per rendere imprevedibili i suoi movimenti e la sua posizione. Il risultato di questo effetto è che gli attaccanti hanno una probabilità del 50% di mancare per ogni loro attacco. Neanche *visione del vero* ed effetti simili possono contrapporsi a questa capacità. L'effetto dura 2 round. Al termine, Grimble diventa affaticato per 1 minuto.

Scherno della legge (Sop): Questa capacità funziona come un incantesimo *anti-individuazione*, tranne per

il fatto che è utile per proteggere Grimble solo contro gli effetti di divinazione lanciati da creature di allineamento legale. Tali creature devono effettuare una prova di livello dell'incantatore contro una CD di 17 per utilizzare con successo una divinazione conto Grimble. Questa capacità può essere soppressa o ripresa con un'azione gratuita.

Equipaggiamento: *Armatura completa+1*, scudo pesante di metallo, *spada bastarda+1*, arco lungo composito perfetto (bonus di For +3), 10 frecce normali, 10 frecce di ferro freddo, 10 frecce argentate, *mantello di resistenza +1*, *pozione di resistenza dell'orso*, *pozione di cura ferite moderate*.

ALTRE CLASSI DI PRESTIGIO

Queste classi di prestigio non appartengono necessariamente a organizzazioni particolari (anche se possono senz'altro esistere gruppi attinenti). Si possono incontrare ovunque sui piani.

COMBATTENTE ELEMENTALE

Il combattente elementale è consapevole che grande forza proviene dal concentrarsi sugli aspetti più semplici della realtà. I saggi dicono che i mondi vengono formati dalla combinazione di acqua, aria, fuoco e terra, e che qualsiasi problema può essere superato applicando correttamente tali forze. Il combattente elementale si trova in sintonia con uno di questi elementi che costituiscono la realtà, e ne incanala i poteri con straordinari risultati.

Guerrieri, monaci, paladini e barbari diventano i migliori combattenti elementali. Questa classe di prestigio è incentrata sul combattimento e l'applicazione degli elementi nel modo più utile a spazzare via anche il più minaccioso degli avversari. Anche bardi, ladri, ranger e druidi possono trovare utile questa classe se si trovano spesso implicati nei combattimenti; qualche livello da combattente elementale fornisce loro accesso a una sfilza di armi e difese che li rende molto più versatili.

I PNG combattenti elementali di norma sono guerrieri o mercenari di qualche tipo. Possono essere di qualsivoglia allineamento, ma ciascuno ritiene di essere pronto a tutto e di possedere tutto ciò che gli serve per sovrastare i nemici, grazie agli elementi che sono al suo servizio.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un combattente elementale, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Conoscenze (piani) 5 gradi.

Speciale: Il personaggio deve avere visitato almeno uno dei Piani Elementali.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un combattente elementale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (piani) (Int), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

TABELLA 3-8: COMBATTENTE ELEMENTALE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+0	+0	Affinità elementale
2°	+1	+3	+0	+0	Manifestazione elementale
3°	+2	+3	+1	+1	Arma elementale
4°	+3	+4	+1	+1	Movimento elementale
5°	+3	+4	+1	+1	Arma ad esplosione elementale, colpo elementale

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del combattente elementale.

Competenza nelle armi e nelle armature: I combattenti elementali non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Affinità elementale (Str): Un combattente elementale è in sintonia con uno dei Piani Elementali, cosa che gli fornisce determinate capacità. Al 1° livello, seleziona uno dei quattro elementi (acqua, aria, fuoco o terra) come oggetto della sua affinità. Ottiene immediatamente la capacità di parlare (e, se è letterato, di leggere e scrivere) il linguaggio associato al suo elemento (rispettivamente Aquan, Auran, Ignan o Terran). Ottiene anche resistenza 10 a un particolare tipo di energia basato sull'elemento scelto (rispettivamente freddo, elettricità, fuoco o acido).

Manifestazione elementale (Sop): Un combattente elementale di 2° livello o superiore può utilizzare un'azione standard per far sì che il suo corpo manifesti qualche aspetto dell'elemento selezionato. L'effetto dura 1 minuto e può essere utilizzato per un numero di volte pari al livello di classe. Può essere interrotto con un'azione gratuita.

Acqua: Il combattente elementale viene ricoperto d'acqua. Ottiene riduzione del danno 3/perforante.

Aria: I venti sferzano il corpo del combattente elementale. Tutti gli attacchi a distanza contro di lui hanno una probabilità di mancare del 20%.

Fuoco: Un involucro di fiamme avviluppa il combattente elementale. Qualsiasi avversario che effettui con successo un attacco in mischia contro di lui subisce 1d6 danni da fuoco. Le creature che brandiscono armi con portata, come ad esempio le lance lunghe, non subiscono questi danni.

Terra: La pelle del combattente elementale viene parzialmente rivestita di una corazza rocciosa. La sua armatura naturale aumenta di 3.

Arma elementale (Sop): Al 3° livello e oltre, un combattente elementale può, con un'azione di movimento, conferire a una qualsiasi arma da mischia che brandisce l'energia dell'elemento che ha selezionato. L'arma in questione infligge 2d6 danni extra di energia per ogni colpo. L'effetto dura 1 minuto e può essere interrotto con un'azione gratuita. Il combattente elementale può utilizzare questa capacità per un numero di volte al giorno pari al suo livello di classe.

Se l'arma possiede già un effetto magico che le consente di infliggere danni da energia, quell'effetto viene soppresso per la durata dell'effetto di arma elementale.

Quando un combattente elementale raggiunge il 5° livello, questa capacità è soggetto ad alcuni miglioramenti. Il danno extra rimane lo stesso, ma con un colpo critico effettuato con successo l'arma rilascia un'esplosione di energia che infligge ancora più danni da energia dello stesso tipo (per un totale di 6d6). Il totale aggiuntivo è di 4d6 danni per le armi con un moltiplicatore di critico x2, di 6d6 danni per le armi con un moltiplicatore di critico x3 oppure di 8d6 danni per le armi con un moltiplicatore di critico x4.

Movimento elementale (Sop): Al 4° livello, un combattente elementale ottiene una proprietà di movimento speciale in base all'elemento che ha selezionato.

Acqua: Il combattente elementale ottiene una velocità di nuotare di 9 metri (o pari alla sua velocità base sul terreno, quale che sia il valore più basso). Ottiene anche la capacità di respirare sott'acqua.

Aria: Il combattente elementale può volare a una velocità di 6 metri (manovrabilità perfetta). Se il personaggio indossa un'armatura pesante o porta un carico medio o pesante, non può utilizzare questa capacità.

Fuoco: La velocità base sul terreno del combattente elementale aumenta di 3 metri. Questo beneficio si somma a tutti gli altri incrementi di velocità. Se il combattente elementale indossa un'armatura pesante o porta un carico medio o pesante, perde questo beneficio.

Terra: Il combattente elementale ottiene una velocità di scavare di 9 metri (o pari alla sua velocità base sul terreno, quale che sia il valore più basso).

Al 4° livello, i combattenti elementali di tutti i tipi ottengono anche la capacità di utilizzare *spostamento planare* una volta al giorno per raggiungere il Piano Elementale selezionato (o per recarsi da quel Piano Elementale verso il Piano Materiale).

Colpo elementale (Sop): Una volta al giorno, un combattente elementale di 5° livello può incanalare l'elemento che ha selezionato per infliggere un devastante attacco di contatto in mischia. Per portare l'attacco è necessaria un'azione standard; se colpisce, provoca al bersaglio l'effetto indicato di seguito. Non è consentito alcun tiro salvezza contro i danni inflitti da questo attacco, ma un tiro salvezza effettuato con successo sulla Tempra nega l'effetto secondario. La CD del tiro salvezza per questi effetti è pari a 15 + il modificatore di Cos del combattente elementale.

Acqua: Il bersaglio subisce 10d6 danni perché i liquidi vengono drenati via dal suo corpo, e diventa nauseato per 1 round (il tiro salvezza sulla Tempra nega la nausea).

Aria: Il bersaglio subisce 10d6 danni contundenti da un'improvvisa folata di vento, e si ritrova prono (il tiro salvezza sulla Tempra nega la caduta).

Fuoco: Il bersaglio subisce 10d6 danni da fuoco, e prende fuoco per 1d4 round (il tiro salvezza sulla Tempra nega la propagazione del fuoco).

Terra: Il bersaglio subisce 10d6 danni contundenti da un attacco di contatto stritolante, e viene spinto indietro di 3 metri come se fosse oggetto di un'azione di spingere (il tiro salvezza sulla Tempra nega la spinta).

Este Thistleworn, combattente elementale

Le avventure condussero Este Thistleworn attraverso i Piani Elementali, dove rimase affascinata dal potenziale distruttivo degli elementi che costituiscono la realtà. Dopo avere trascorso un po' di tempo a conoscere la natura del multiverso e il modo per sfruttare i poteri elementali, cominciò a utilizzare i principi della semplicità e dell'opposizione durante il combattimento. Non è mai stata tanto efficace quanto in quei momenti in cui si sente legata agli elementi.

Este Thistleworn: Elfa guerriera 7/combattente elementale 3; GS 10; umanoide Medio; DV 10d10+30; pf 86; Iniz +2; Vel 9 m; CA 25, contatto 12, colto alla sprovvista 23; Att base +9; Lotta +12; Att +13 in mischia (1d8+4/19-20, *spada lunga+1*) oppure +12 a distanza (1d8+3/x3, *arco lungo composito+1*); Att comp +13/+8 in mischia (1d8+4/19-20, *spada lunga+1*) oppure +12/+7 a distanza (1d8+3/x3, *arco lungo composito+1*); AS arma elementale; QS affinità elementale, resistenza al fuoco 10; AL NB; TS Temp +11, Rifl +5, Vol +4; For 16, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Conoscenze (piani) +8, Parlare Linguaggi (Ignan), Saltare +10; Attacco Poderoso[B], Colpo Senz'Armi Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Schivare[B], Tiro Lontano, Tiro Preciso[B], Tiro Ravvicinato[B].

Affinità elementale (Str): Este è in sintonia con il Piano Elementale del Fuoco, cosa che le fornisce determinate capacità. Sa parlare, leggere e scrivere l'Ignan. Ha anche resistenza al fuoco 10.

Manifestazione elementale (Sop): Este può utilizzare un'azione standard per ricoprire il suo corpo di fiamme. Qualsiasi avversario che effettui con successo un attacco in mischia contro di lei subisce 1d6 danni da fuoco. Le creature che brandiscono armi con portata, come ad esempio le lance lunghe, non subiscono questi danni. L'effetto dura 1 minuto e può essere utilizzato per tre volte al giorno. Può essere interrotto con un'azione gratuita.

Arma elementale (Sop): Tre volte al giorno, con un'azione di movimento, Este può con-

La focosa Este Thistleworn

Illustrazione di D. Roach

ferire a una qualsiasi arma da mischia che brandisce l'energia del fuoco. L'arma in questione infligge 2d6 danni extra da fuoco per ogni colpo. L'effetto dura 1 minuto e può essere interrotto con un'azione gratuita.

Se l'arma possiede già un effetto magico che le consente di infliggere danni da energia, quell'effetto viene soppresso per la durata dell'effetto di arma elementale.

Equipaggiamento: Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+1, spada lunga+1, arco lungo composito+1 (bonus di For +4).

DANZATORE ASTRALE

Il Piano Astrale è un luogo privo di gravità; muoversi all'interno di esso è molto più simile a volare con manovrabilità perfetta, come se si camminasse in aria. I viaggiatori imparano presto a cambiare direzione visualizzando mentalmente un terreno solido e imperniandosi su di esso. Per gli abitanti più antichi del Piano Astrale, ignorare la mancanza di gravità diventa alla fin fine una seconda natura. Ma qualche combattente dotato impara a trarre profitto da questa situazione.

Alcuni guerrieri, barbari e ranger diventano discreti danzatori astrali, ma il miglior punto di partenza è il monaco o il ladro. L'eleganza raffinata di queste classi consente loro di saltare rapidamente da un terreno favorevole a un altro, e di cambiare istintivamente equilibrio. Gli incantatori possono anche diventare padroni dell'arte della danza astrale, ma questo può risultare utile solo perché migliora la loro capacità di usare gli incantesimi che prevedono un contatto in mischia.

I danzatori astrali lavorano bene da soli, ma sono davvero formidabili quando sono in gruppo. A volte tale arte si ritrova tra i monaci githzerai, e di tanto in tanto i rrakkma githzerai (gruppi di caccia che vanno in cerca dei mind flayer per ucciderli) includono qualche danzatore astrale. Gli esponenti più comuni di questa classe di prestigio sono i githyanki e i buomman (vedi Capitolo 1), nativi del Piano Astrale che imparano a sfruttare tutti i vantaggi offerti dall'ambiente circostante.

Dado Vita: d8.

Tatha allena il suo equilibrio

Requisiti

Per aspirare ad essere un danzatore astrale, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Acrobazia 8 gradi, Equilibrio 8 gradi, Saltare 8 gradi.

Talenti: Attacco Rapido, Mobilità, Schivare.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un danzatore astrale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (piani) (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Scalare (For) e Utilizzare Corde (Des).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

TABELLA 3-9: DANZATORE ASTRALE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Altitudine relativa
2°	+1	+0	+3	+0	Eludere senza gravità)
3°	+2	+1	+3	+1	Manovrabilità migliorata
4°	+3	+1	+4	+1	Eludere
5°	+3	+1	+4	+1	Schivata astrale +2 (+1)
6°	+4	+2	+5	+2	Eludere migliorato (senza gravità)
7°	+5	+2	+5	+2	Agilità astrale
8°	+6	+2	+6	+2	Eludere migliorato
9°	+6	+3	+6	+3	Manovrabilità migliorata
10°	+7	+3	+7	+3	Schivata astrale +4 (+2), velocità fulminea

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del danzatore astrale.

Competenza nelle armi e nelle armature: I danzatori astrali non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Altitudine relativa (Str): Un danzatore astrale è pratico nel combattere gli avversari in ambienti privi di gravità. Mentre si trova sul Piano Astrale (o su qualsiasi altro piano o regione privo di gravità), lo si considera sempre come se si trovasse "in posizione sopraelevata" rispetto al suo avversario e pertanto ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire in mischia.

Eludere (Str): A cominciare dal 2° livello, un danzatore astrale può evitare i danni provenienti da certi attacchi se supera un tiro salvezza sui Riflessi. Vedi il privilegio di classe del monaco a pagina 47 del *Manuale del Giocatore*. All'inizio, la capacità di eludere di un danzatore astrale ha effetto solo quando costui si trova su un piano privo di gravità.

Al 4° livello e superiore, un danzatore astrale può utilizzare la sua capacità di eludere in tutti gli ambienti, a prescindere dalla gravità.

Manovrabilità migliorata (Str): Al 3° livello, un danzatore astrale comincia a sviluppare un maggior controllo sul suo "volo" in situazioni prive di gravità. Quando compie un doppio movimento su un piano con il tratto "senza gravità" (come per esempio il Piano Astrale), la manovrabilità di un danzatore astrale diventa buona (piuttosto che media). Quando si muove sul Piano Astrale al quadruplo della sua velocità normale (in sostanza,

Illustrazione di S. Prescott

quando corre), la sua manovrabilità diventa scarsa (anziché maldestra).

Al 9° livello, un danzatore astrale mantiene la sua manovrabilità perfetta anche quando compie un doppio movimento, e la sua manovrabilità diventa soltanto media quando si muove fino al quadruplo della sua velocità.

Schivata astrale (Str): Al 5° livello, un danzatore astrale diventa talmente pratico nel reagire agli attacchi che ottiene un bonus di schivare +2 alla sua Classe Armatura quando si trova in un ambiente privo di gravità (o un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura quando si trova in un ambiente con gravità). Al 10° livello, questo bonus aumenta a +4 in un ambiente privo di gravità (o +2 in un ambiente con gravità).

Eludere migliorato (Str): A cominciare dal 6° livello, un danzatore astrale può evitare i danni provenienti da certi attacchi se supera un tiro salvezza sui Riflessi e subire solo metà dei danni se fallisce il tiro salvezza. Vedi il privilegio di classe del monaco a pagina 47 del *Manuale del Giocatore*. All'inizio, la capacità di eludere migliorato di un danzatore astrale ha effetto solo quando costui si trova su un piano privo di gravità.

All'8° livello e superiore, un danzatore astrale può utilizzare la sua capacità di eludere migliorato in tutti gli ambienti, a prescindere dalla gravità.

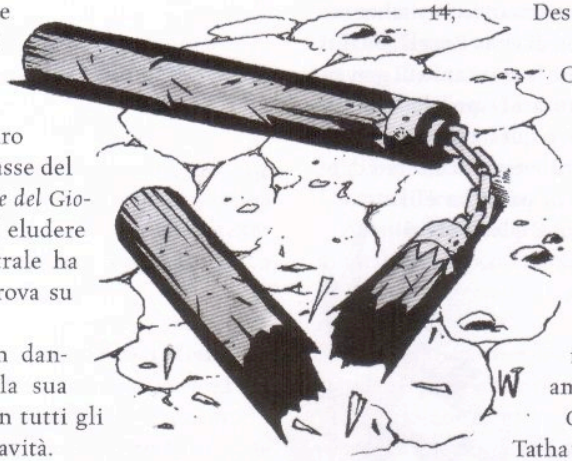


Illustrazione di W. Reynolds

Agilità astrale (Str): Al 7° livello e oltre, un danzatore astrale può utilizzare la sua agilità atletica per modificare la posizione del suo avversario mentre si trova in un ambiente privo di gravità. Una volta per round con un'azione di movimento un danzatore astrale può provare a invertire la posizione con una creatura adiacente. La creatura adiacente deve essere della stessa taglia o inferiore rispetto al danzatore astrale, e può resistere al tentativo se supera una prova contrapposta di Intelligenza contro il danzatore astrale. Quest'ultimo aggiunge i suoi livelli di classe al tiro (se anche la creatura bersaglio è un danzatore astrale, anch'essa aggiunge il suo livello di classe); se vince, si sposta nello spazio del bersaglio, e il bersaglio si sposta nello spazio che adesso risulta vacante. Il movimento causato da questa capacità non provoca attacchi di opportunità.

Velocità fulminea (Str): Al 10° livello, la capacità di un danzatore astrale di muoversi attraverso il Piano Astrale alla velocità del pensiero diventa così raffinata che coloro che lo osservano non sono in grado di reagire al suo passaggio. Il movimento del personaggio mentre si trova sul Piano Astrale (o in simili ambienti privi di gravità) non provoca mai attacchi di opportunità.

Tatha, danzatrice astrale

Insoddisfatta dei tradizionali stili di combattimento githyanki, la monaca Tatha andò in cerca di un gruppo di asceti githyanki che le insegnassero le arti marziali. Ma anche queste avevano i loro limiti, e Tatha si mosse alla ricerca di una leggendaria setta di buomman che inglobavano nella loro arte la mancanza di gravità del Piano Astrale. Si unì al loro ordine, diventando una danzatrice astrale.

Tatha: Githyanki femmina monaca 6/danzatrice astrale 3; GS 10; umanoide Medio (extraplanare); DV 6d8+12 più 3d8+6; pf 62; Iniz +4 (+4 Des); Vel 15 m; CA 20, contatto 20, colto alla sprovvista 16; Att base +6; Lotta +8; Att +8 in mischia (1d8+2, colpo senz'armi) oppure +8/+3 in mischia (1d6+4, *bastone ferrato+2/+2*); Att comp +8/+3 in mischia (1d8+2, colpo senz'armi) oppure +7/+7/+2 in mischia (1d8+2, raffica di colpi senz'armi) oppure +4/-5/+0 in mischia (1d6+4, *bastone ferrato+2/+2*) oppure +8/+3 in mischia (1d6+4, *bastone ferrato+2/+2*) oppure +9/+9/+4 in mischia (1d6+4/1d6+4, raffica di colpi di *bastone ferrato+2/+2*) oppure +11 a distanza (1d8+1/19-20, balestra leggera); AS colpo *ki* (magia), altitudine relativa, poteri psionici; QS scurovisione 18 m, eludere, manovrabilità migliorata, poteri psionici, purezza del corpo, caduta lenta 9 m, resistenza agli incantesimi 14; AL LM; TS Temp +8, Rifl +12, Vol +7; For 14, Des 18, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +15, Conoscenze (piani) +3, Equilibrio +15, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +5, Raggirare +5, Saltare +13; Attacco Rapido, Disarmare Migliorato, Mobilità, Pugno Stordente, Riflessi in Combattimento, Schivare.

Mente lucida (Str): Tatha ha un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti della scuola di ammaliamento.

Colpo ki (Sop): I colpi senz'armi di Tatha vengono trattati come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

Altitudine relativa (Str): Mentre si trova sul Piano Astrale (o su qualsiasi altro piano o regione privo di gravità), Tatha va sempre considerata come se si trovasse "in posizione sopraelevata" rispetto al suo avversario e pertanto ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire in mischia.

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno - *frastornare* (CD 9), *mano magica, porta dimensionale, sfocatura, telecinesi* (CD 14); 1 volta al giorno - *spostamento planare* (CD 16). 9° livello dell'incantatore.

Eludere (Str): Quando si trova su un piano privo di gravità, se Tatha è soggetta a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza.

Manovrabilità migliorata (Str): Quando compie un doppio movimento su un piano con il tratto "senza gravità" (come per esempio il Piano Astrale), la manovrabilità di Tatha diventa buona (piuttosto che media). Quando si muove sul Piano Astrale al quadruplo della sua velocità normale (in sostanza, quando corre), la sua manovrabilità diventa scarsa (anziché maldestra).

Purezza del corpo (Str): Tatha è immune alle normali malattie. Le malattie magiche e soprannaturali hanno comunque effetto su di lei.

Caduta lenta (Str): Quando si trova entro un braccio di distanza da un muro, Tatha può utilizzare il muro per rallentare la sua discesa, e considera la caduta come se fosse di 9 metri più corta del reale.

Equipaggiamento: Bastone ferrato+2/+2, bracciali dell'armatura +4, 50 quadrelli+1, pozione di grazia del gatto, pozione di cura ferite moderate, pozione di saggezza del gufo.

Illustrazione di D. Kovacs

Dei mercati di Sigil è possibile comprare oggetti provenienti da miriadi di piani. Ciò che potrebbe essere una comune arma su Ysgard risulterebbe uno strano tesoro, degno di una ricompensa, sui campi di battaglia di Avalas.

Questo capitolo descrive l'equipaggiamento comune, esotico e magico che i viaggiatori planari possono reperire senza difficoltà in qualsiasi città che sostenga il commercio planare.

DISPONIBILITÀ

Si presume che tutti gli oggetti descritti in questo capitolo siano disponibili per i PG dotati delle risorse per acquistarli. Naturalmente, la maggior parte di tali oggetti ha un'origine planare, e quindi non si può trovare nei mercati di tutte le città del Piano Materiale. Le metropoli, tuttavia, avranno alcuni o tutti gli oggetti descritti di seguito, anche se i personaggi saranno probabilmente costretti a firmare accordi speciali o pagare prezzi esorbitanti ai mercanti che forniscono prodotti particolari. In alternativa, a volte alcuni portali temporanei o segreti generano un commercio tra luoghi rurali del Piano Materiale e altri piani, con il risultato che gli oggetti di questo capitolo si possono trovare in vendita in negozi o mercati che per il resto non sono degni di nota.

Fuori dal Piano Materiale, praticamente tutti i mercati in cui i PG s'imbattono avranno, in parte o del tutto, le mercanzie annoverate in questo capitolo (o almeno offriranno indicazioni sui luoghi in cui è possibile costruire o comprare un mezzo di trasporto particolarmente grande o una cavalcatura esotica). I mercati di Sigil sono ben rinomati, ma le merci che si trovano nella Città di Ottone, a Tu'narath o a Union non sono affatto meno cosmopolite. Vedi Capitolo 7: "Luoghi planari" per maggiori informazioni su queste metropoli planari.

EQUIPAGGIAMENTO

La sezione seguente descrive un buon numero di armi, armature, attrezzi di classe e cavalcature che ogni avventuriero planare sarebbe ben lieto di possedere.

ARMI

L'arma di un personaggio serve a determinare la sua efficacia in diverse situazioni. Le regole per l'uso di armi, armi esotiche, categorie di armi, qualità delle armi e così via sono descritte nel Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*.

Le armi che si trovano nella Tabella 4-1: "Armi" (vedi pagina 69) sono descritte di seguito, insieme a tutte le opzioni speciali che servono a utilizzarle.

Annulat: Questa arma esotica a distanza, inventata dai neraphim (vedi pagina 12), sembra un cerchio perfettamente rotondo, sottile quasi come un foglio di carta, forgiato in un metallo scuro simile al ferro e affilato nell'estremità esterna. Il diametro di un annulat supera di poco i 30 centimetri. La lamina del

metallo, pur essendo sottile, misura circa 5 centimetri in larghezza.

Quando viene lanciato, un annulat solca l'aria con mortale accuratezza, poiché la sua sezione trasversale è così sottile da essere quasi invisibile. Chi è competente nell'uso di un annulat sa utilizzare l'arma con particolare precisione, e può farla curvare parzialmente mentre è in volo. I bersagli che ottengono un bonus alla Classe Armatura per la copertura subiscono una riduzione di 2 a tale bonus.

I neraphim considerano l'annulat come un'arma da guerra.

Ascia pugnale: Questa arma è simile a un'ascia, ma la lama è rifinita in modo da assumere una forma più lunga, più stretta e più dritta, così da ottenere la massima penetrazione. È alquanto utilizzata su Avalas, il primo strato dell'Acheronte.

Falcetto pesante: Questo falcetto, leggermente più grande di quelli normalmente utilizzati come armi, è particolarmente apprezzato dai tiefling più malvagi che risiedono nell'Abisso.

Jovar: Questa arma esotica nota come jovar, che prende il nome dallo strato di Celestia su cui si trova la città di Yetsira, è l'arma preferita dalle guardie arconti della Città Celestiale. Si tratta di un'arma simile a uno spadone, bilanciata in maniera piuttosto bizzarra, ma nelle mani di un esperto infligge colpi che sono in grado di causare danni devastanti.

Lamaretta: Diversamente da una comune spada corta, una lamaretta è più larga e un po' più pesante, e quindi è un'ottima arma tagliente. È una delle armi preferite dai "cittadini" della città di Dis.

Lancetta gehenniana: La lancetta è in parte simile a un pugnale da mischia, ma è bilanciata in modo da infliggere colpi più devastanti. È un'arma criminale molto diffusa tra le strade della Città Strisciante sulla Gehenna.

Martello ariete: Questo martello dall'impugnatura allungata è un'arma esotica preferita da alcuni nani di Nidavellir, il terzo strato di Ysgard. Viene considerato alla stregua di un'arma da mischia con una portata di 3 metri, anche se chi lo brandisce non minaccia l'area nella quale può compiere un attacco. Utilizzare un martello ariete provoca attacchi di opportunità, proprio come se chi lo brandisce utilizzasse un'arma a distanza.

A causa della testa del martello, particolarmente grande, e dell'impatto considerevole che un personaggio addestrato può imprimere facendo leva, è possibile effettuare attacchi di spingere con questa arma. Quando si usa un martello ariete, chi lo brandisce non ha bisogno di entrare nel quadretto del suo avversario (e quindi non provoca attacchi di opportunità legati a questo movimento, ma, come detto sopra, provoca attacchi di opportunità da parte dei nemici adiacenti, come se effettuasse un attacco a distanza). Il portatore del martello ariete ottiene un bonus di +2 alle prove contrapposte di Forza (si vedano le regole per spingere, pagina 160 del *Manuale del Giocatore*). Se il portatore possiede il talento Spingere Migliorato, ottiene il bonus indicato di +4 alla sua prova di Forza contrapposta (ma la capacità di evitare gli attacchi di opportunità quando si entra nel quadretto dell'avversario è irrilevante).

Regolo di Muspel: Questa asta leggera simile a un randello, originariamente designata come verga per punire i marmocchi dei giganti del fuoco di Muspelheim, è abbastanza resistente da essere utilizzata come arma.

Scarificatore: Uno scarificatore, arma prediletta in molti livelli dell'Abisso, è una lancia ad asta corta dotata

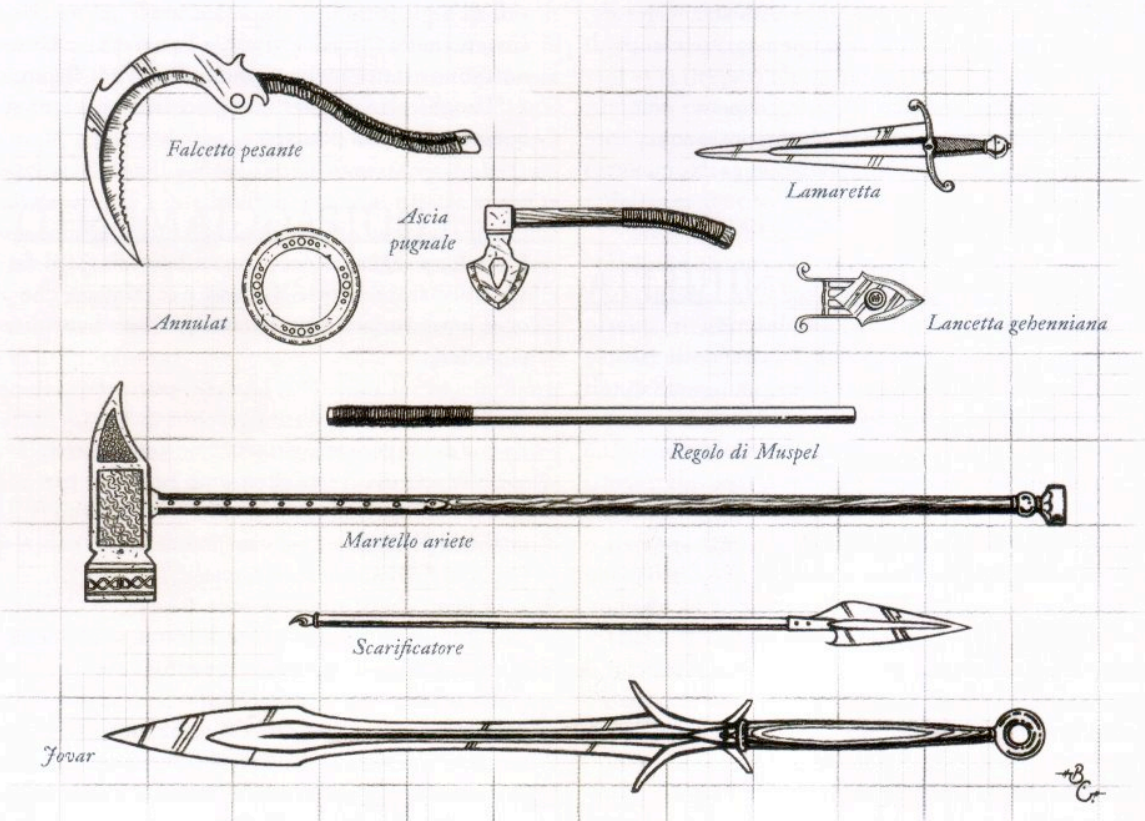


Illustrazione di B. Chumley

TABELLA 4-1: ARMI

Armi semplici	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Incr. gittata	Peso[1]	Tipo
Armi da mischia leggere							
Regolo di Muspel	2 mo	1d3	1d4	19-20/x2	-	0,5 kg	Contundente
Armi da mischia a una mano							
Falcetto pesante	12 mo	1d6	1d8	x2	-	3 kg	Tagliente

Armi da guerra	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Incr. gittata	Peso[1]	Tipo
Armi da mischia a una mano							
Ascia pugnale	5 mo	1d4	1d6	x3	-	0,5 kg	Tagliente
Lamaretta	7 mo	1d4	1d6	19-20/x2	-	1,5 kg	Tagliente
Lancetta gehenniana	7 mo	1d3	1d4	18-20/x2	-	1,5 kg	Perforante
Armi da mischia a due mani							
Scarificatore	55 mo	1d10	2d6	19-20/x2	-	4,5 kg	Perforante

Armi esotiche	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Incr. gittata	Peso[1]	Tipo
Armi da mischia a due mani							
Jovar	500 mo	2d4	2d6	18-20/x2	-	6,5 kg	Tagliente
Martello ariete[2]	100 mo	1d8	1d10	x2	-	7,5 kg	Contundente
Armi a distanza							
Annulat	30 mo	1d4	1d6	19-20/x2	9 m	0,25 kg	Tagliente

1 Il peso indicato si riferisce alla versione Media dell'arma. Un'arma Piccola pesa la metà di quanto indicato, un'arma Grande il doppio.
2 Arma con portata.

TABELLA 4-2: ARMATURE E SCUDI

Armature	Costo	Bonus di armatura/scudo	Bonus Des max	Penalità di armatura alla prova	Fallimento incantesimi arcani	—Velocità— (9 m)	(6 m)	Peso[1]
Armature leggere								
Armatura uncinata	65 mo	+3	+4	-2	15%	9 m	6 m	10 kg
Armatura a sezioni (interamente ridotta)	-	+3	+3	-2	20%	9 m	6 m	12,5 kg
Armature medie								
Armatura a sezioni (parzialmente ridotta)	-	+5	+2	-3	30%	6 m	4,5 m	20 kg
Armature pesanti								
Armatura a sezioni (intera)	3.000 mo	+8	+1	-5	35%	6 m²	4,5 m²	30 kg
Attrezzatura di Mechanus	1.750 mo	+10	+0	-10	50%	4,5 m²	3 m²	37,5 kg

1 Il peso indicato si riferisce alla versione per personaggi di taglia Media. Le armature adattate per personaggi di taglia Piccola pesano la metà, mentre per quelli di taglia Grande pesano il doppio.
2 Quando si corre con un'armatura pesante, ci si muove solo al triplo della velocità, non al quadruplo.

di scanalature in punta, con l'obiettivo di migliorare la penetrazione della punta.

ARMATURE

I tre nuovi tipi di armatura descritti qui forniscono ai personaggi un numero superiore di scelte quando devono decidere come proteggersi dai pericoli dei piani.

Armatura a sezioni: Il proprietario di questa armatura completa perfetta, progettata specificamente, può rimuovere diverse sezioni composte da grandi piastre, trasformandola in un'armatura media o leggera, in modo da poter dormire più confortevolmente o da potersi muovere con maggiore libertà pur mantenendo parte del bonus difensivo dell'armatura.

Armatura uncinata: Questa armatura di cuoio è ornata di diversi uncini e strisce di rafforzo. Queste protrusioni forniscono a chi la indossa un bonus di +5 alle prove di Scalare. (A causa della penalità di armatura alle prove di -2, il bonus effettivo è di +3.)

Attrezzatura di Mechanus: Questa armatura pesante è composta da diverse rotelle, ingranaggi, piastre e altri aggeggi meccanici di metallo. Fornisce a chi la indossa un bonus di armatura superiore a tutte le altre armature, ma riduce il movimento più degli altri tipi di armature pesanti.

MATERIALE SPECIALE PER LE ARMI: SANGUEFERRO ABISSALE

Nell'Abisso, da eoni si combattono battaglie terrificanti, che lasciano come tracce un sedimento di ferro, sangue e magie consunte. Il sangueferro abissale viene estratto da depositi di minerali ferrosi misti a sangue, compattati negli anni e poi forgiati a basse temperature per preservarne i poteri innati. Le armi forgiate con tale metallo di solito hanno un aspetto oscuro, tranne per le loro estremità taglienti che sono rosse come di sangue appena versato.

Un'arma forgiata di sangueferro abissale viene trattata come un'arma di ferro freddo (vedi pagina 284 della *Guida del Dungeon Master*), tranne per il fatto che chi la brandisce ottiene un bonus di +4 quando deve tirare per confermare un colpo critico.

Il sangueferro abissale ha lo stesso peso del ferro o dell'acciaio. Un'arma fabbricata con sangueferro costa 10.000 mo aggiuntive, e qualsiasi incantamento magico costa 2.000 mo aggiuntive, proprio come per il freddo ferro. (Il prezzo include le 300 mo necessarie per rendere perfetta l'arma.)

Il sangueferro abissale ha durezza 10 e 30 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore.

Attrezzatura di Mechanus *Armatura uncinata* *Armatura a sezioni*

Illustrazione di D. Hudnut

MERCI E SERVIZI

Agli eroi non possono bastare solo armi e armature, in particolare quando vanno in cerca di avventure sui piani. Per incrementare le loro probabilità di sopravvivenza, hanno anche bisogno di equipaggiamento d'avventura, attrezzi specifici per le loro classi, cavalcature, trasporti, servizi, sostanze e oggetti speciali.

Equipaggiamento d'avventura

Proprio come gli avventurieri sul Piano Materiale hanno bisogno di equipaggiamento speciale per affrontare le sfide e le difficoltà che incontrano, così ai viaggiatori planari serve l'attrezzatura preparata tenendo in mente le difficoltà dell'avventura planare. L'equipaggiamento di base descritto sotto è di utilità generale; non importa quali siano le abilità o le classi di chi lo utilizza.

Abito bilanciato: Un abito bilanciato è una collezione di cinghie e tasche che contengono palline di piombo. Quando l'abito completo viene indossato, distribuisce il peso aggiuntivo lungo il corpo di chi lo indossa, consentendo quindi di evitare le penalità alle prove e ai tiri per colpire proprie degli ambienti a gravità inferiore (poiché il peso viene distribuito, piuttosto che concentrato in un unico posto, come per esempio in uno zaino). Negli ambienti a gravità normale l'abito è poco più che una stranezza, tranne che per certi fanatici della forma fisica.

Imbracatura eterea: L'imbracatura eterea, che deve il suo nome alle imbracature utilizzate dai malviventi per introdursi nelle case, consiste semplicemente in una serie di cinghie di cuoio dotate di anelli metallici che servono a legare gli oggetti. Serve ad assicurare che un gruppo di viaggiatori eterei che si imbatte in un ciclone etereo possa rimanere compatto, piuttosto che disperdersi tra diversi piani. Legare i viaggiatori insieme grazie alla imbracatura eterea fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Utilizzare Corde effettuate per assicurarsi che i nodi non si sciolgano.

Inchiostro idrorepellente: Dal momento che l'inchiostro normale macchia e si scolora quando entra in

MATERIALE SPECIALE PER LE ARMATURE: METALLO ALLUVIONALE ASTRALE

Questo minerale estremamente raro viene scavato solo su Tu'narath e altre isole galleggianti nel Piano Astrale. È molto simile al ferro ma possiede una caratteristica unica e notevole. Le armature fabbricate con il metallo alluvionale astrale sono perfettamente efficaci contro gli attacchi incorporei, come se fossero fatte di forza. Si applica il bonus intero di armatura (compresi eventuali bonus di potenziamento) alla Classe Armatura a contatto contro gli attacchi incorporei.

Il metallo alluvionale astrale non è abbastanza malleabile da poter forgiare cotte di maglia o corazze a scaglie; è possibile solo utilizzarlo per corazze di piastre, scudi o qualsiasi tipo di armatura pesante.

Un'armatura di metallo alluvionale astrale pesa esattamente come un'armatura di acciaio. Le altre statistiche dell'armatura (bonus massimo di Destrezza, penalità di armatura alla prova e fallimento degli incantesimi arcani) non vengono modificate. Il metallo alluvionale astrale ha durezza 12 e 30 punti ferita per ogni 2,5 centimetri di spessore. Il suo modificatore al prezzo di mercato è +12.000 mo.

contatto con l'acqua, questo "inchiostro" (in realtà un miscuglio di grasso, cera e pigmenti) è piuttosto utile per disegnare mappe o scrivere altre cose nei piani ad acqua dominante.

Pergamena ignifuga: Questo materiale per la scrittura, pur non essendo vera e propria pergamena, è composto di pelli di animali provenienti dal Piano Elementale del Fuoco, e mantiene l'immunità al fuoco di tali creature. Pertanto, le pergamene ignifughe non prendono fuoco quando vengono esposte a un piano o a un ambiente a fuoco dominante.

Tenda gravitazionale: Progettata per essere utilizzata sui piani privi di gravità, una tenda gravitazionale è semplicemente una tenda a forma di diamante, dotata di lacci e fermagli interni per reggere i giacigli in una posizione più o meno stabile (tenendoli fermi alle aste incrociate della tenda). Fino a quattro persone possono dormirvi comodamente, e fino a otto possono entrarci stando strette.

Vestito ignifugo: Come per le pergamene ignifughe, questo vestito è fatto con pelli di animali che posseggono una naturale immunità al fuoco, per cui lo si può tranquillamente indossare in ambienti a fuoco dominante. È possibile creare qualsiasi tipo di vestiti a partire da questo materiale; il costo aumenta semplicemente di 50 mo.

TABELLA 4-3: EQUIPAGGIAMENTO D'AVVENTURA E ATTREZZI DI CLASSE

Equipaggiamento d'avventura

Oggetto	Costo	Peso
Abito bilanciato	20 mo	50 kg
Imbracatura eterea	20 mo	1 kg
Inchiostro idrorepellente (fiala)	6 mo	-
Pergamena ignifuga (foglio)	8 ma	-
Tenda gravitazionale	25 mo	20 kg
Vestito ignifugo	+50 mo	-

Attrezzi di classe

Oggetto	Costo	Peso
Atlante planare	25 mo	1 kg
Clessidra differenziale	75 mo	2 kg
Focus divino puro	1.000 mo	-
Libro degli incantesimi idrorepellente	30 mo	2 kg
Libro degli incantesimi ignifugo	50 mo	2,5 kg
Simbolo sacro (sacrilego) puro	500 mo	0,5 kg

Attrezzi di classe

La maggior parte dell'equipaggiamento seguente è particolarmente utile ai personaggi che trascorrono il tempo in ambienti estranei.

Atlante planare: Esistono infinite versioni di questi utili tomi, ciascuna delle quali mira a descrivere le relazioni tra i vari piani ad uso dei viaggiatori. È raro che siano accurate quando si tratta di descrivere nei dettagli i luoghi dei portali planari (o le istruzioni per attivarli), ma le informazioni sui piani forniscono un bonus di competenza +2 alle prove di Conoscenze (piani).

Clessidra differenziale: Poiché il tempo può scorrere con velocità diverse su diversi piani, a volte è utile per i viaggiatori planari sapere quanto tempo trascorre su altri piani. Una clessidra differenziale consiste di due clessidre (una grande e una piccola) montate capovolte. La sostanza all'interno di ogni clessidra scorre con la stessa velocità, ma una delle clessidre misura il tempo locale, mentre l'altra il passaggio del tempo di una zona lontana. Le clessidre differenziali di solito vengono costruite tenendo in mente una coppia particolare di piani, e pertanto sono piuttosto inutili per qualsiasi altro scopo. A seconda della differenza tra i due piani in questione, la clessidra più piccola potrebbe misurare i secondi, i round, i minuti, le ore o i giorni, mentre quella più grande potrebbe misurare round, minuti, ore, giorni, settimane o anche periodi più lunghi, a seconda del tempo differenziale tra i due piani.

Focus divino puro: I druidi utilizzano foglie di agrifoglio o vischio come focus divino standard per i loro incantesimi, e le foglie qui presentate provengono direttamente dal piano nativo della divinità del druido. Infuse con il potere grezzo della natura, queste gemme divine aumentano il livello dell'incantatore effettivo del druido di 1 agli scopi di determinare le variabili degli incantesimi dipendenti dal livello (come ad esempio il danno o il raggio di azione) e per le prove di livello dell'incantatore. Le gemme durano una settimana.

Libro degli incantesimi idrorepellente: Questo libro degli incantesimi, che utilizza inchiostro idrorepellente e pagine sigillate con la paraffina, può sopravvivere alle immersioni in acqua; cosa estremamente utile per un mago che si avventuri in un piano ad acqua dominante.

Libro degli incantesimi ignifugo: Costruito con pagine fatte di pergamena ignifuga (vedi "Equipaggiamento d'avventura", sopra), con una copertina fatta di pelle presa da animali resistenti al fuoco e poi rilegato in acciaio, un libro degli incantesimi ignifugo non prende fuoco quando viene esposto a un piano o un ambiente a fuoco dominante.

Simbolo sacrilego puro: Questo oggetto apparentemente normale, controparte malvagia del simbolo sacro puro, fornisce un bonus profano di +2 alle prove del personaggio di intimorire, comandare o rafforzare non morti, ovvero di dissolvere l'effetto di scacciare di un chierico buono.

Simbolo sacro puro: Questo oggetto, che a tutti i versi appare come un simbolo sacro, in realtà proviene dal piano nativo della divinità rappresentata dal simbolo, e porta con sé un certo potere del dio. I tentativi di scacciare non morti effettuati utilizzando il simbolo sacro puro forniscono un bonus sacro di +2 alle prove di scacciare del personaggio (1d20 + il modificatore di Car del personaggio).

CAVALCATURE E TRASPORTI

Esiste un buon numero di diversi mezzi di trasporto (alcuni dei quali sono costituiti da creature, mentre altri da oggetti o strumenti) che possono agevolare il compito di viaggiare tra i piani o muoversi in un piano.

Cavalcature

Le cavalcature più comuni, come i cavalli, consentono a un personaggio di viaggiare con maggiore velocità e facilità. Le cavalcature planari forniscono i medesimi vantaggi, senza però che le barriere tra le dimensioni pongano delle restrizioni.

Il Capitolo 6: "Creature dei piani" contiene maggiori informazioni su tali cavalcature planari.

Balenaltrove: Le balenaltrove, che non sono certo cavalcature tradizionali, sono parenti delle balene marine. Una balenaltrove possiede la capacità di muoversi tra i piani, a

patto che il piano di provenienza e quello di destinazione possiedano masse d'acqua sufficienti in cui la balenaltrove possa nuotare.

I viaggiatori non cavalcano sulle balenaltrove, ma piuttosto al loro interno, nella bocca della creatura. La cavità orale di una balenaltrove adulta è sufficientemente grande da contenere 1 creatura Grande, 4 Medie o 16 Piccole in un ambiente oscuro, angusto e alquanto umido.

Una "stalla" abbastanza grande da accogliere anche solo una balenaltrove deve avere accesso al mare o all'oceano.

Gaspar: Anche se non è facile acquistare e addestrare queste creature, le loro dimensioni e resistenze fanno sì che il gioco valga la candela.

Incubo inferiore: Un incubo è una creatura cavallina malvagia; un acquirente di allineamento buono che investe nell'acquisto di un incubo inferiore scopre ben presto che la cavalcatura non vorrà servirlo e fuggirà alla prima opportunità. Gli incubi inferiori discendono dai loro cugini più potenti. Pur non essendo altrettanto robusti o capaci di viaggiare a volontà tra i piani, gli incubi inferiori possono comunque trasportare il loro passeggero in altre dimensioni.

Ur'Epona: Un ur'Epona, variante di un cavallo planare, è la cavalcatura perfetta, anche se addomesticare una di queste creature selvagge è un'impresa difficile. Tuttavia, poche creature sono più adatte a trasportare i viaggiatori tra i piani.

Uno skiff astrale naviga nel Piano Astrale

TABELLA 4-4: CAVALCATURE E TRASPORTI

Cavalcatura	Costo	Costo aggiuntivo al giorno	Peso
Balenaltrove	8.000 mo	+50 mo	60 tonnellate
Gaspar	22.500 mo	+25 mo	5.000 kg
Incubo inferiore	5.500 mo	+10 mo	900 kg
Ur'Epona	32.000 mo	+5 mo	1.100 kg

Trasporto	Costo
Nave astrale vivente	Variabile
Skiff astrale	10.000 mo
Traforatrice eterea	140.000 mo
Veliero planare	25.000 mo
Zeppelin dei portali	160.000 mo

Trasporti

Perché accontentarsi di una carrozza quando si può comprare una traforatrice eterea o uno zeppelin dei portali? Utilizzando i mezzi di trasporto descritti qui, i personaggi possono andare ovunque, ammesso che possiedano il denaro necessario a pagare tali oggetti.

Si faccia riferimento al riquadro in questa sezione per i dettagli su come leggere le statistiche di un trasporto.

Nave astrale vivente: GS -; Costrutto Colossale; DV 8d10+1d10 per ogni 3 metri di lunghezza; Iniz come il pilota -4; Vel come il pilota (+9 m con vele psichiche) sul Piano Astrale, volare 15 m (scarsa) in un pozzo gravitazionale; CA varia (-8 taglia, +1 naturale per ogni DV); Att come un chierico di livello pari ai DV della nave; Spazio/Portata 9 m/3 m (o lo stesso del rostro); AS speronare, armi caricate; QS tratti dei costrutti, durezza; AL n/d; TS come un popolano di livello pari ai DV della nave, senza modificatori di punteggi di caratteristica.

Tratti dei costrutti: Come la maggior parte dei costrutti, le navi astrali viventi sono immuni agli incantesimi ed effetti di influenza mentale, alle malattie e ad effetti simili. Non sono soggette a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristiche, risucchi di energia o morte per danni massicci.

Durezza: Una nave astrale vivente di solito è composta da diversi materiali ma ha una durezza complessiva che va da 5 a 10. Una nave astrale fatta perlopiù di legno potrebbe avere una durezza 5, mentre una di ferro avrebbe durezza 10. Vedi "Colpire un oggetto", pagina 165 del *Manuale del Giocatore*, per maggiori informazioni sulla durezza.

Armi caricate: Una nave astrale vivente può essere dotata di catapulte pesanti, catapulte leggere e baliste (vedi "Macchine d'assedio", pagina 99 della *Guida del* DUNGEON MASTER, per le statistiche). Una nave astrale può avere un'arma caricata per ogni 2 Dadi Vita posseduti, anche se le navi astrali che non sono destinate a scopi bellici di norma barattano uno schieramento di armi con maggiore spazio per il carico. Una catapulta pesante conta come due armi alle scopo di determinare quante armi possa trasportare una nave astrale.

Speronare (Str): In qualsiasi round in cui non vengono utilizzate armi caricate sulla nave, una nave astrale può speronare una creatura o oggetto di taglia Enorme o inferiore. Se la prua della nave astrale è a più di 15 metri di distanza in linea retta da un bersaglio, può muoversi fino al doppio della sua velocità per infliggere un attacco di speronare utilizzando il suo normale bonus di attacco. Il rostro infligge danni contundenti o perforanti, a seconda della forma della prua. Il danno inflitto è 1d10 per ogni punto di durezza della nave astrale. Ad esempio, una nave astrale con durezza 10 infligge 10d10 danni con un attacco di speronare effettuato con successo, o il triplo dei danni con un colpo critico (intervallo di minaccia 20).

Costruire una nave astrale vivente richiede il talento Creare Costrutti e 10 gradi in Conoscenze (piani). Far volare la nave richiede che il pilota (che deve avere un punteggio di Intelligenza di 1 o superiore) si collochi su una sedia particolare chiamata elmo. L'elmo consente al pilota di far muovere la nave con il pensiero a una velocità (in metri) pari al triplo del punteggio di Intelligenza del pilota. Quando la nave passa entro un pozzo gravitazionale, come ad esempio quello generato da un ammasso consistente di materia volteggiante, rallenta fino a una velocità di 15 metri. Una nave astrale vivente può muoversi al doppio della velocità e alla velocità di corsa. Pilotare la nave viene sempre considerata un'azione di round completo, e il pilota non può intraprendere altre attività mentre controlla la nave.

Un pilota seduto nell'elmo riceve un quadro mentale a 360° dell'area circostante la nave, fino al normale raggio di visibilità. Il pilota si sente come se stesse volando direttamente al di sopra della nave e fosse in grado di guardare contemporaneamente in tutte le direzioni.

L'elmo irradia una forte magia di trasmutazione se viene analizzato con una *individuazione del magico*. Funge da condotto tra il pilota e il vascello, ed è strettamente legato alla nave. Distruggerne una qualunque parte (il sedile stesso o le parti che lo collegano al resto della nave) rende il vascello impotente e inerte. Un elmo ha la stessa durezza del resto della nave astrale e punti ferita pari al triplo della durezza della nave.

Le navi astrali viventi, che solo raramente si vendono nei mercati pubblici, possono essere acquisite attraverso il furto o altri mezzi.

Skiff astrale: Trasporto Enorme; Professione (marinaio) +0; Vel volare 36 m (media); CA complessiva 3; pf sezione 40 (durezza 10); CA sezione 3; Rostro 4d8; Superficie 3 m per 1,5 m; Altezza 3 m; AS speronare; Equipaggio 1 (trasporta 3); Carico 1 tonnellata (Vel 30 m se trasporta 1/2 tonnellata o più); Costo 10.000 mo.

Sul Piano Astrale, i githyanki di solito combattono su navi astrali. Tali vascelli variano in dimensione da quelli sufficientemente grandi da contenere un singolo squadrone di soldati (lo skiff astrale) ad altri molto più grandi. Spinti da vele magiche che intercettano il moto delle energie astrali, tali navi di norma sono inutili sul Piano Materiale, laddove non esistono simili soffi di vento arcani. Tuttavia, il trasporto è l'ideale per viaggiare sull'infinito Piano Astrale.

TABELLA DELLE STATISTICHE DEI TRASPORTI

Ogni descrizione di un mezzo di trasporto contiene una serie di statistiche standard. (La nave astrale vivente è un'eccezione, poiché si tratta di una creatura piuttosto che di un oggetto.) Di seguito si trova una spiegazione dei componenti dello schemra delle statistiche.

Taglia: La taglia di un mezzo di trasporto, utilizzando le stesse categorie di taglia delle creature.

Abilità: Quale abilità regola le prove di controllo, seguita da un bonus o da una penalità di circostanza basata sulla qualità complessiva del mezzo di trasporto.

Vel: La massima velocità del mezzo di trasporto in una singola azione di movimento. Per i veicoli spinti dal vento, come ad esempio i velieri, la velocità massima tiene conto della velocità del vento. Ad esempio, la velocità di un veliero planare è indicata come "vento x 6 m". Con il vento calmo (0 km/h; moltiplicatore di velocità x 0), un veliero planare non si può muovere; con un vento leggero (1-15 km/h; moltiplicatore di velocità x 1), la velocità è di 6 metri; con un vento moderato (16,5-30 km/h; moltiplicatore di velocità x 2), la velocità è di 12 metri; con un vento forte (31,5-45 km/h; moltiplicatore di velocità x 3), la velocità è di 18 metri; infine con un vento più forte (46,5+ km/h), il veliero planare non può navigare.

Un mezzo di trasporto spinto dal vento si muove a metà della velocità se si dirige controvento (entro 90° dalla direzione del vento). Si muove al doppio della velocità se si allontana dal vento (entro 90°).

I mezzi di trasporto di solito effettuano un doppio movimento. Possono anche muoversi a una qualsiasi velocità inferiore, a meno che non venga segnalato altrimenti. La manovrabilità del mezzo di trasporto è indicata tra parentesi.

I mezzi di trasporto si girano utilizzando le regole per la manovrabilità aerea. Il veliero planare e lo zeppelin dei portali hanno una manovrabilità nautica media, il che vuol dire che possono effettuare una svolta di 45° gradi per ogni 18 metri.

CA complessiva: La Classe Armatura del mezzo di trasporto considerato per intero. Per i trasporti particolarmente grandi, questo numero si utilizza raramente poiché gli attacchi sono mirati a una sezione specifica del mezzo.

pf sezione: Il numero di punti ferita che possiede ogni sezione di 3 metri per 3 metri. La maggior parte delle sezioni ha anche una durezza, indicata tra parentesi. Se il mezzo di trasporto possiede un'armatura protettiva, prima si indicano i punti ferita della sezione e la durezza dell'armatura, seguiti da un trattino e poi dai punti ferita della sezione e dalla durezza del trasporto stesso. I mezzi di trasporto di taglia Grande o inferiore non possiedono sezioni e non hanno statistiche di punti ferita per una sezione.

CA sezione: La Classe Armatura che possiede ogni sezione di 3 metri per 3 metri del mezzo di trasporto.

Sartiame: I punti ferita, la durezza e la Classe Armatura delle vele, dell'albero e delle gomene, se presenti. Se un mezzo di trasporto è privo di sartiame, questa statistica viene omessa. Per gli zeppelin, la statistica del sartiame rappresenta la resistenza del pallone.

Rostro: Il danno inflitto dal mezzo di trasporto se sperona un altro oggetto alla massima velocità.

Superficie: La superficie del mezzo di trasporto, intesa come lunghezza per larghezza.

Altezza: L'altezza del trasporto, senza includere il sartiame, misurata da terra al "tetto" (per un mezzo di trasporto terrestre o aereo) o dal livello dell'acqua sino al ponte (per un veicolo marino). I velieri hanno anche una profondità di pescaggio fornita tra parentesi, che rappresenta la profondità minima dell'acqua necessaria per evitare di incagliarsi.

AS: Qualsiasi attacco speciale, come ad esempio un rostro di prua.

QS: Qualsiasi qualità speciale, come ad esempio le resistenze.

Equipaggio: Il numero di individui richiesto per far funzionare efficacemente il trasporto. A meno che non sia indicato altrimenti, uno deve essere un marinaio abile, ma non è necessario che gli altri siano altrettanto esperti.

Carico: La capacità di carico del mezzo di trasporto, in tonnellate (una tonnellata equivale a 1.000 kg). Se il peso del carico influenza la velocità del trasporto, la modifica alla velocità viene segnalata tra parentesi.

Costo: Il costo del mezzo di trasporto, in monete d'oro.

Traforatrice eterea: Trasporto Enorme; Professione (minatore) +4; Vel scavare 3 m (maldestra); CA complessiva 3; pf sezione 40/120 (durezza 20/5); CA sezione 3; Rostro 10d6; Superficie 3 m per 6 m; Altezza 3 m; AS speronare; QS il timone innesca *transizione eterea* sul trasporto e tutti i passeggeri 1 volta al giorno per un massimo di 20 round; Equipaggio 5 (più 10 soldati); Costo 140.000 mo.

Questo veicolo simile a un carro armato scava lentamente dei tunnel nel terreno, e quando è intralciato dalla pietra solida, può trasportarsi per breve tempo nel Piano Etereo. Quando non è impegnata a scavare in zone di terra altrimenti impossibili da attraversare ovvero oltre difese imbattibili, una traforatrice eterea può essere utilizzata a fini bellici veri e propri. Il trasporto ha un'armatura adamantina ed è abbastanza grande da contenere uno squadrone di 10 soldati. La chiglia è magicamente animata, in modo che fornisca una propulsione sulla base delle indicazioni dell'equipaggio, che tira delle leve mentre controlla il terreno alla ricerca di segnali che indicano frane. L'enorme trivella di punta è ben più efficace di un rostro di prua; una traforatrice eterea non subisce mai danni quando comincia a speronare.

Veliero planare: Trasporto Colossale; Professione (marinaio) +4; Vel vento x 6 m (media nautica); CA complessiva -3; pf sezione 50 (durezza 5); CA sezione 3; Sartiame 80 pf (durezza 0), CA 1; Rostro 12d6; Superficie 24 m per 6 m; Altezza 3 m (pescaggio 3 m); AS speronare; QS il timone innesca un effetto speciale di *spostamento planare* sul trasporto e sul suo contenuto; Equipaggio 20; Carico 150 tonnellate (Vel vento x 4,5 m se trasporta 75 tonnellate o più); Costo 25.000 mo.

Nella maggior parte delle situazioni, un veliero planare non sembra diverso da un comune veliero. Questa nave a tre alberi, che misura circa 24 metri di lunghezza, richiede un equipaggio di 20 uomini quando salpa in acqua e utilizza il vento per muoversi. Un veliero planare ha una capacità speciale che gli consente di salpare nei mari celestiali, seguendo i comandi del capitano del vascello che rimane al timone. Un veliero planare contiene abbastanza spazio sul ponte per due catapulte o baliste. Di solito utilizza una scialuppa come barca di salvataggio (non inclusa nel prezzo).

Zeppelin dei portali: Trasporto Colossale; Professione (pilota) -4; Vel volare 12 m (media nautica); CA complessiva -3; pf sezione 30 (durezza 5); CA sezione 3; Sartiame 200 pf (durezza 0), CA 1; Rostro 4d6; Superficie 12 m per 3 m; Altezza 3 m; AS speronare; QS il timone 1 volta al giorno innesca un *portale* attraverso il quale lo zeppelin può passare (e che si chiude immediatamente dopo); Equipaggio 10; Carico 10 tonnellate (Vel 6 m se trasporta 5 tonnellate o più); Costo 160.000 mo.

Uno zeppelin si affida all'aria calda intrappolata in un enorme pallone per sollevarsi e a eliche animate per la propulsione. Il pallone che consente il sollevamento è segmentato in modo che una foratura non provochi un disastro. Gli zeppelin non hanno una minima velocità di avanzamento, e possono fluttuare.

Un meccanismo presente nella cabina del capitano può innescare una volta al giorno un'apertura simile a un *portale* che consente il viaggio planare.

Servizi

A volte, il modo migliore per arrivare da un punto a un altro è pagare qualcuno per essere trasportati. Poiché i personaggi giocanti sono avventurieri, tali soluzioni dovrebbero essere l'eccezione piuttosto che la regola, ma a volte i PG potrebbero preferire utilizzare le loro risorse monetarie per il perseguimento dei propri scopi.

Tabella 4-5: Servizi

Servizio	Costo
Alleati planari	Variabile
Anelli dei portali planari con richiesta speciale	1.400+ mo
Anelli dei portali planari ufficiali	500 mo
Cubo dei portali ufficiale	1.640 mo
Guida planare	25 mo al giorno
Passaggio su un veliero planare	150 mo
Passaggio su una balenaltrove indipendente	150 mo
Passaggio su una nave astrale vivente di un proprietario indipendente	500 mo
Passaggio su uno zeppelin dei portali	1.530 mo

Incantesimo	Costo
Portale	1.620 mo
Spostamento planare	900 mo[1]

1 Include il costo per il viaggio di ritorno dell'incantatore.

Alleati planari: Gli incantesimi *alleato planare* sono piuttosto comuni per chi cerca di viaggiare in sicurezza. Molti esterni possiedono capacità di viaggio planare, grazie alle loro capacità magiche o alla loro bravura di incantatori. La maggior parte è disponibile a fornire tale servizio. Un alleato planare naturalmente preferisce condurre i passeggeri ad un piano che corrisponda al suo punto di vista filosofico, ma potrebbe dimostrarsi lieto di trasportare una persona o un gruppo fino a un piano opposto, se ciò consentisse di portare avanti la propria causa.

Anelli dei portali planari: Alcune gilde o consorzi di mercanti ricchi e intraprendenti hanno eretto coppie di *anelli dei portali planari*. Questi conducono da un luogo ben custodito su una metropoli planare fino ad un altro luogo, protetto in maniera analoga, su un'altra metropoli. Occasionalmente, il proprietario di una coppia di *anelli dei portali planari* potrebbe spostare i portali sino a un luogo specifico, ammesso che l'impresa sia facile e che il nuovo ambiente selezionato sia tranquillo. Più alto è il rischio, maggiore è il costo addebitato.

Cubo dei portali: Occasionalmente un gruppo o un individuo fornirà la possibilità di viaggiare attraverso un *cubo dei portali*. Tali collegamenti spesso conducono da un luogo ben custodito su una metropoli planare a un altro luogo protetto o riparato nella stessa o in un'altra metropoli.

Guida planare: Certa gente è particolarmente esperta nella ricerca di fessure e interstizi tra i confini dei piani. Costoro conoscono i portali, i vortici, le vie commerciali e gli altri mezzi necessari a viaggiare tra i piani anche senza utilizzare incantesimi o altre magie. Trovare una guida è la parte più difficile; dopodichè, una guida in gamba sarà in grado di condurre un gruppo fino a un piano che considera la sua specialità in 2d6 giorni, oppure di indicare ai PG un'altra guida se il piano che cercano non rientra tra le sue conoscenze. La maggior parte delle guide sono esperte dei legami tra un numero limitato di piani (tre o quattro).

Incantesimi: A volte il modo più semplice per raggiungere una destinazione planare è di pagare qualcuno per lanciare un incantesimo *portale* o *spostamento planare*.

Passaggio: Le navi (e le balenaltrove) che offrono un passaggio per piani alternativi di norma non si specializzano in un servizio di trasporto passeggeri. Tuttavia, potrebbero seguire una rotta planare regolare, e dimostrarsi disponibili a trasportare i passeggeri lungo quella rotta, per accrescere le entrate. Pertanto, anche se i PG potrebbero non trovare spesso un passaggio che conduca direttamente al piano che cercano, potrebbero essere in grado di raggiungere una tappa del viaggio a bordo di una nave planare.

OGGETTI E SOSTANZE SPECIALI

Le sostanze speciali descritte di seguito sono molto apprezzate sia dagli avventurieri planari che da quelli comuni. Per la maggior parte queste possono essere create con l'abilità Artigianato (alchimia), ma richiedono ingredienti che non si trovano sul Piano Materiale. Altre non possono essere create, ma devono essere recuperate dal loro ambiente originario oppure acquistate.

Acqua anarchica: L'acqua anarchica danneggia gli esterni legali quasi come fosse acido. Un'ampolla di acqua anarchica può essere lanciata come un'arma a spargimento (vedi il riquadro "Lanciare armi a spargimento"). Considerare questo attacco come un attacco di contatto a distanza con un incremento di gittata di 3 metri. Un'ampolla si rompe se viene tirata contro il corpo di una creatura corporea, ma per utilizzarla contro una creatura incorporea il proprietario deve aprire l'ampolla e spargere l'acqua anarchica sul bersaglio. Pertanto, un personaggio può cospargere una creatura incorporea con acqua anarchica solo se si trova adiacente ad esso. Ciò richiede un attacco di contatto a distanza che non provoca attacchi di opportunità.

Un colpo diretto di un'ampolla di acqua anarchica infligge 2d4 danni a un esterno legale. Tutti gli esterni legali entro 1,5 metri dal punto in cui l'ampolla colpisce subiscono 1 danno per lo spargimento.

Acqua assiomatica: L'acqua assiomatica danneggia gli esterni caotici quasi come fosse acido. Un'ampolla di acqua assiomatica può essere lanciata come un'arma a spargimento (vedi il riquadro "Lanciare armi a spargimento"). Considerare questo attacco come un attacco di contatto a distanza con un incremento di gittata di 3 metri. Un'ampolla si rompe se viene tirata contro il corpo di una creatura corporea, ma per utilizzarla contro una creatura incorporea il proprietario deve aprire l'ampolla e spargere l'acqua assiomatica sul bersaglio. Pertanto, un personaggio può cospargere una creatura incorporea con acqua assiomatica solo se si trova adiacente ad esso. Ciò richiede un attacco di contatto a distanza che non provoca attacchi di opportunità.

Un colpo diretto di un'ampolla di acqua assiomatica infligge 2d4 danni a un esterno caotico. Tutti gli esterni caotici entro 1,5 metri dal punto in cui l'ampolla colpisce subiscono 1 danno per lo spargimento.

Acqua di marea rossa: Raccolto dalle aree da acqua rossa sul Piano Elementale dell'Acqua, questo liquido è pieno di un'alga che può causare la cecità temporanea se finisce negli occhi di una creatura. Un'ampolla di acqua di marea rossa può essere lanciata come un'arma a spargimento (vedi il riquadro "Lanciare armi a spargimento"). Considerare questo attacco come un attacco di contatto a distanza con un incremento di gittata di 3 metri.

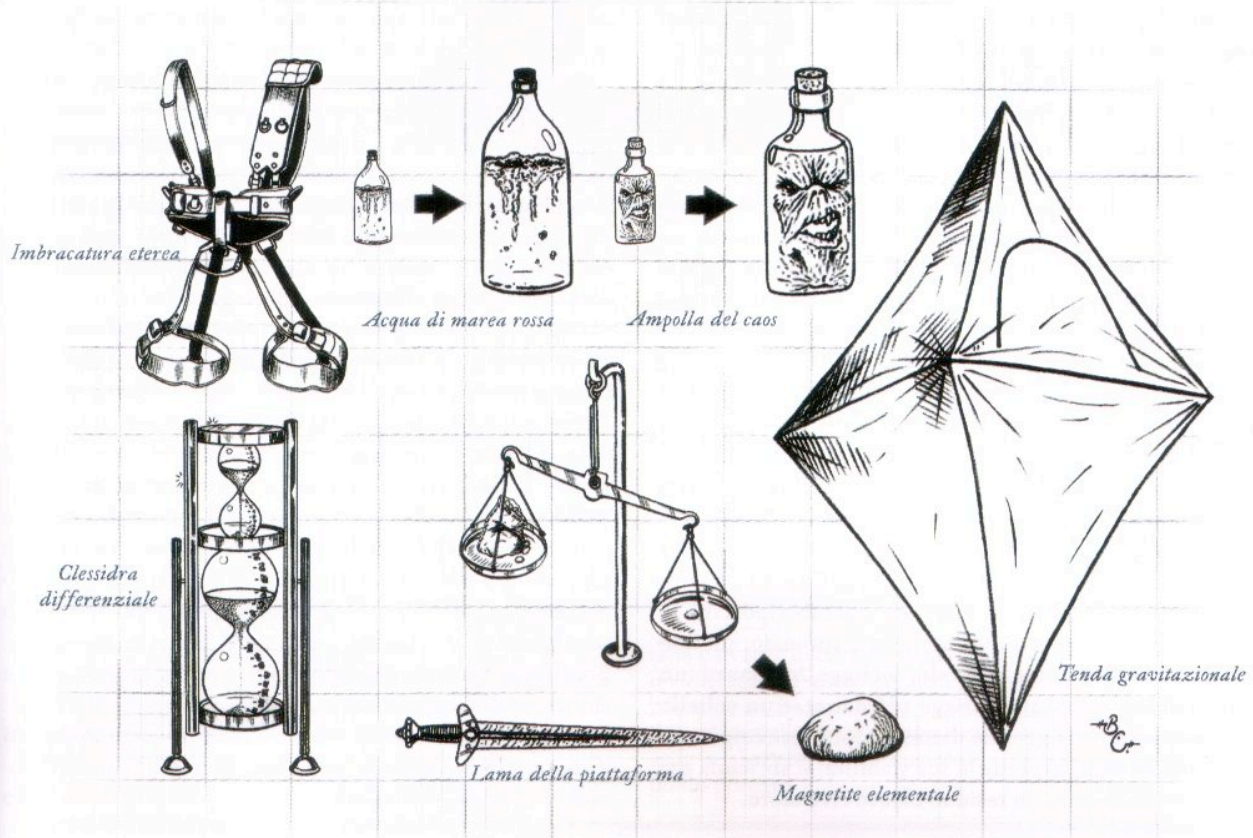


Illustrazione di B. Cbamley

Un colpo diretto costringe il bersaglio a effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per non essere accecato per 2d4 round. Tutti coloro che si trovano entro 1,5 metri dal punto di impatto devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 10 per non essere accecati per 1 round. Chiunque fallisca il tiro salvezza si ritrova esposto alla *infermità accecante* (vedi "Malattie", pagina 292 della *Guida del* DUNGEON MASTER).

Ampolla del caos: Un'ampolla del caos contiene una modesta quantità della materia grezza del piano del Limbo. Questo materiale può essere plasmato da qualcuno che possieda una volontà sufficiente (prova di Saggezza con CD 13) in un qualsiasi oggetto non magico, ammesso che il volume totale non sia superiore a quello del contenuto dell'ampolla, tenendo presente che gli oggetti più densi richiedono una porzione maggiore di materiale. Un'ampolla contiene materiale caotico a sufficienza per creare un oggetto di metallo o di pietra di taglia Minuta, un oggetto di legno di forma Minuscola, oppure un vestito o un oggetto di cuoio di taglia Piccola. L'utilizzatore può anche plasmare la materia in una creatura vivente di taglia Minuta o inferiore, ma ciò richiede una prova di Saggezza con CD 18.

Dar forma alla materia del Limbo è un'azione gratuita, ed è possibile effettuare una prova di Saggezza una volta per ogni round. L'oggetto così plasmato rimane in questa forma per un numero di round pari al punteggio di Saggezza dell'utilizzatore, e poi si dissipa nel nulla. L'utilizzatore può far sì che l'oggetto si dissipi prima mediante un'altra prova di Saggezza (stessa CD).

Cenere liquida: La cenere liquida è una sostanza adesiva non diversa dal fuoco dell'alchimista, tranne per il fatto che contiene cenere o polvere di un oggetto bruciato con il fuoco del Piano Elementale del Fuoco. Un'ampolla di cenere liquida può essere lanciata come un'arma a spargimento (vedi il riquadro "Lanciare armi a spargimento"). Considerare questo attacco come un attacco di contatto a distanza con un incremento di gittata di 3 metri. Un colpo diretto di un'ampolla infligge 3d6 danni da fuoco. Tutte le creature entro 1,5 metri dal punto in cui l'ampolla colpisce subiscono 1d6 danni da fuoco per lo spargimento. Nel round successivo all'impatto, il bersaglio subisce altri 3d6 danni. Se lo desidera, il bersaglio può utilizzare un'azione di round completo per provare a spegnere le fiamme prima di subire gli ulteriori danni. Spegnere le fiamme richiede un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17. Rotolarsi a terra fornisce al bersaglio un bonus di +2 al tiro salvezza. Saltare in un lago o spegnere magicamente le fiamme soffoca automaticamente il fuoco.

Coltello di Ocanthus: I coltelli di Ocanthus in realtà sono cristalli alchemicamente stabilizzati di ghiaccio nero raccolto dal quarto strato dell'Acheronte. Un coltello di Ocanthus possiede tutte le caratteristiche da arma in mischia di un pugnale, tranne per quanto riportato di seguito: con un attacco effettuato con successo, un coltello di Ocanthus di taglia Media infligge 2d6 danni (un coltello di taglia Piccola infligge 1d8 danni, e un coltello di taglia Grande infligge 3d6 danni). Dopo avere colpito un avversario, il coltello perde la sua stabilità, si sbriciola e si fonde, lasciando solo un residuo oleoso rivelatore.

Elemento puro: Ogni ampolla di elemento puro contiene una piccola quantità dell'essenza di un Piano Elementale: acqua, aria, fuoco o terra, ricreati diligentemente a partire da antiche formule alchemiche. Chi la porta può spargere questa sostanza su altri esseri o oggetti effettuando un attacco di contatto in mischia (che provoca attacchi di opportunità), o scagliarla come un'arma da lancio indicando una creatura come bersaglio. L'elemento puro d'acqua, aria, fuoco o terra che è contenuto all'interno si fissa a tutto ciò che tocca, alterando temporaneamente il bersaglio in un modo che dipende dalla natura dell'elemento. Gli effetti dell'elemento puro durano 10 minuti, a meno che non sia indicato altrimenti.

Acqua: Questo liquido sembra acqua di colore blu scuro, quasi indaco. Le creature viventi esposte all'elemento puro d'acqua devono effettuare una prova di Costituzione con CD 10 per non cominciare ad affogare. Per ogni round successivo la CD aumenta di 1, finché non trascorre 1 minuto.

Gli elementali con il sottotipo acqua che vengono esposti a questo elemento puro ottengono un bonus di potenziamento +2 alla Costituzione. Gli elementali con il sottotipo fuoco subiscono 2d6 danni.

Aria: Questo liquido chiaro non sembra tanto scorrere dall'ampolla, quanto piuttosto volteggiare intorno ad essa. Gli oggetti o le creature esposte all'elemento puro d'aria pesano solo metà del loro peso normale; le creature che subiscono tale effetto ottengono un bonus di +2 alle prove di Saltare e Scalare ma subiscono una penalità di -2 ai tiri per i danni.

Gli elementali con il sottotipo aria che vengono esposti a questo elemento puro ottengono un bonus di potenziamento +2 alla Costituzione. Gli elementali con il sottotipo terra, così come gli oggetti fatti di terra o pietra, subiscono 2d6 danni (questo effetto supera la riduzione del danno o la durezza di tali creature o oggetti).

Fuoco: Questo liquido giallo-arancione chiaro fuoriesce dall'ampolla come per un'esplosione. Una creatura o oggetto esposto all'elemento puro di fuoco subisce 1d6 danni e prende fuoco a meno che non superi un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15. Una creatura o oggetto che prende fuoco subisce 1d6 danni da fuoco per ogni round, per la durata di 5 round. Le fiamme possono essere spente solo esponendosi all'elemento puro d'acqua.

Gli elementali con il sottotipo fuoco che vengono esposti a questo elemento puro ottengono un bonus di potenziamento +2 alla Costituzione. Gli elementali con il sottotipo acqua subiscono il doppio dei danni iniziali da fuoco inflitti da questa sostanza, ma non prendono fuoco a meno che non stiano indossando oggetti infiammabili.

Terra: Questo fluido melmoso grigio-marrone sembra comunissimo fango. Gli oggetti o le creature esposte all'elemento puro di terra pesano il doppio del loro peso normale; le creature che subiscono tale effetto ottengono una penalità di -2 alle prove di Acrobazia, Cavalcare, Equilibrio, Nuotare, Saltare e Scalare. Ottengono anche riduzione del danno 1/adamantio.

Gli elementali con il sottotipo terra che vengono esposti a questo elemento puro ottengono un bonus di potenziamento +2 alla Costituzione. Gli elementali con il sottotipo

aria subiscono 2d6 danni (questo effetto supera la riduzione del danno o la durezza di tali creature o oggetti).

Grasso antitratto: Il grasso antitratto si presenta in quattro varianti (buono, caotico, legale e malvagio) che utilizzano le essenze raccolte in piani che si trovano dal lato "opposto" della Grande Ruota per aiutare a moderare gli effetti degli allineamenti opposti. Quando si visita un piano allineato, coloro che si cospargono di grasso antitratto ignorano le penalità alle prove di Carisma che i piani di allineamento leggero impongono ai visitatori di allineamenti opposti. Una fiala di grasso protegge un visitatore per 1 ora. Le penalità alle prove di Saggezza e Intelligenza associate ai piani di allineamento forte non subiscono modifiche.

Lama della piattaforma: Una lama della piattaforma è una spada (o altra arma) perfetta non magica forgiata dal metallo che si trova in un luogo contenente una piattaforma planare, e pertanto si candida come oggetto trasportabile richiesto dal talento Piattaforma Planare. Il costo di una lama della piattaforma è pari al costo dell'arma più 500 mo (300 mo per l'arma perfetta, più altri 200 mo per la connessione alla pietra planare). Tali oggetti sono comprensibilmente rari, e vengono venduti ancor più raramente, dati i benefici magici che forniscono.

Magnetite elementale: Pur sembrando una normale pietra della taglia di un proiettile da fionda, una magnetite elementale in realtà è estremamente densa, e pesa all'incirca 25 kg. Una magnetite può essere lanciata (con un incremento di gittata di 1,5 metri) o sparata attraverso una fionda (con un incremento di gittata di 3 metri) e infligge 2d6 danni contundenti con un attacco effettuato con successo. Inoltre, alcuni ladri particolarmente muscolosi hanno elaborato una tattica interessante: far scivolare le magnetiti elementali nelle tasche di avversari fisicamente più deboli, utilizzando prove di Rapidità di Mano. Con un numero sufficiente di queste pietre in tasca, il tipico mago o stregone può essere reso immobile in poco tempo.

Mantello celestiale: I cacciatori planari visitano spesso le Distese Selvagge delle Terre Bestiali per uccidere e scuoiare gli animali celestiali, perché quando le bestie vengono uccise sul loro piano nativo e le loro pelli vengono trattate correttamente, alcune delle loro proprietà rimangono nelle pellicce. Un mantello celestiale assomiglia molto a un mantello normale fatto di pelliccia dell'animale appropriato, ma possiede una lucentezza dorata particolarmente evidente quando lo si guarda sotto il sole di mezzogiorno o alla luce della luna piena.

Quando viene indossato, un mantello celestiale conferisce a chi lo indossa un resistenza all'acido 1, al freddo 1 e all'elettricità 1. Questa resistenza non si somma a benefici simili ottenuti da altre fonti.

Occhio di Mechanus: Questa sfera metallica del diametro di 50 centimetri assomiglia a un occhio, anche se schizzato e idealizzato. Questi occhi vengono presumibilmente recuperati da un cimitero segreto di ingranaggi su Mechanus, laddove una razza ormai scomparsa un tempo rivendicava il piano e ora giace dimenticata. Chiunque osservi attraverso un occhio di Mechanus ottiene un bonus di competenza +1 alle prove di Cercare.

Olio di atramen: Questa sostanza viene spremuta dal frutto di atramen che cresce nelle sacche del Piano Elementale della Terra che si sono avvicinate troppo al Piano dell'Energia Negativa. Un'ampolla di olio di atramen può essere lanciata come un'arma a spargimento (vedi il riquadro "Lanciare armi a spargimento"). Considerare questo attacco come un attacco di contatto a distanza con un incremento di gittata di 3 metri. Un'ampolla di olio di atramen infligge al bersaglio una penalità di -4 ai tiri salvezza sulla Tempra per 1 minuto. Ogni creatura entro 1,5 metri dal punto in cui l'ampolla colpisce subisce una penalità di -1 ai tiri salvezza sulla Tempra per 1 minuto.

Soffio di Bahamut: Il soffio di Bahamut danneggia gli esterni malvagi quasi come fosse acido, e allo stesso tempo cura gli esterni buoni come se fosse una pozione di *cura ferite leggere*. Un ingrediente di questa sostanza alchemica è un soffio d'aria raccolto da uno qualsiasi dei quattro livelli inferiori di Celestia.

Un'ampolla di soffio di Bahamut può essere lanciata come un'arma a spargimento (vedi il riquadro "Lanciare armi a spargimento"). Considerare questo attacco come un attacco

Trasformato da un elemento puro

Illustrazione di V. Rams

LANCIARE ARMI A SPARGIMENTO

Le armi a spargimento, descritte a pagina 156 del *Manuale del Giocatore*, possono essere un po' più complicate da usare su altri piani. Per essere efficace, un'arma a spargimento deve sbattere contro un oggetto solido in modo che possa rompersi, ma molti piani possiedono una gravità anomala o solo una lontana parvenza di terreno. In tali ambienti, prendere a bersaglio un'intersezione specifica della griglia o mancare il bersaglio potrebbe anche non causare alcun risultato. Un'ampolla continuerà semplicemente lungo il suo percorso fintantoché non vada a sbattere contro qualcosa, spesso molto lontano dal punto previsto.

di contatto a distanza con un incremento di gittata di 3 metri. Un colpo diretto di un'ampolla infligge 2d4 danni a un esterno malvagio. Tutti gli esterni malvagi entro 1,5 metri dal punto in cui l'ampolla colpisce subiscono 1 danno per lo spargimento. Un colpo diretto di un'ampolla cura 2d4 danni a un esterno buono. A tutti gli esterni buoni entro 1,5 metri dal punto in cui l'ampolla colpisce viene curato 1 danno per lo spargimento.

Tabella 4-6: Oggetti e sostanze speciali

Oggetto	Costo	CD Artigianato	Peso
Acqua anarchica	50 mo	nd	0,5 kg
Acqua assiomatica	50 mo	nd	0,5 kg
Acqua di marea rossa	25 mo	nd	0,25 kg
Ampolla del caos	100 mo	nd	0,25 kg
Cenere liquida (ampolla)[1]	600 mo	25 (alchimia)	0,5 kg
Coltello di Ocanthus[1]	450 mo	25 (alchimia)	0,5 kg
Elemento puro[1]	1.000 mo	25 (alchimia)	0,5 kg
Grasso antitratto (fiala)	50 mo	20 (alchimia)	-
Lama della piattaforma	+500 mo	nd	-
Magnetite elementale	200 mo	nd	25 kg
Mantello celestiale	1.000 mo	25 (lavorare pellami)	0,5 kg
Occhio di Mechanus	100 mo	nd	-
Olio di atramen (ampolla)	50 mo	20 (alchimia)	0,5 kg
Soffio di Bahamut (ampolla)[1]	120 mo	25 (alchimia)	0,5 kg

1 Occorre essere un incantatore per poter creare questi oggetti.

OGGETTI MAGICI

Oltre a quelli presentati nella *Guida del Dungeon Master*, in una campagna planare è possibile trovare anche gli oggetti magici seguenti, che potrebbero anche appartenere a creature che hanno visitato i piani.

ARMATURE E SCUDI

Alcune tra le capacità speciali di armature e scudi descritte qui hanno un'utilità evidente per i viaggiatori planari. Quasi tutte sono efficaci tanto sul Piano Materiale quanto in altri luoghi del multiverso.

Tabella 4-7: Capacità speciali delle armature

Capacità speciale	Modificatore al prezzo base
Anfibia	+21.000 mo
Bavosa	+16.200 mo
Emostatica	Bonus +2[1]
Interdizione al fuoco	+24.000 mo
Interdizione al gelo	+24.000 mo
Tolleranza planare	+25.000 mo
Uncini dell'hamatula	Bonus +2[1]

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 7-2: "Armature e scudi", pagina 217 della *Guida del Dungeon Master*, per determinare il prezzo di mercato totale.

Tabella 4-8: Capacità speciali degli scudi

Capacità speciale	Modificatore al prezzo base
Bavosa	+16.200 mo
Tolleranza planare	+25.000 mo

Descrizione delle capacità speciali

Anfibia: Questa armatura, spesso decorata con un motivo a onde, consente a un personaggio di respirare sott'acqua. Chi la indossa ottiene anche un bonus di competenza +5 alle prove di Nuotare.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *respirare sott'acqua*; Prezzo +21.000 mo.

Bavosa: Un'armatura o scudo dotati di questa capacità sembrano sempre viscosi, come se fossero ricoperti da una gelatina melmosa rossa, parzialmente asciutta. Fino a un massimo di tre volte al giorno, chi li utilizza può pronunciare una parola di comando per rivestirsi con l'effetto di un incantesimo *bava del babau* (vedi pagina 94).

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *bava del babau*; Prezzo +16.200 mo.

Emostatica: Chi indossa un'armatura con questa proprietà non subisce perdite continue di sangue quando è morente o quando è soggetto, ad esempio, alle ferite infernali (vedi l'incantesimo *ferita infernale*, pagina 97). Le ferite si chiudono automaticamente, evitando ulteriori perdite di punti ferita e stabilizzando un personaggio morente. Inoltre, chi indossa l'armatura ha una probabilità del 25% di non subire gli effetti di un attacco di risucchio di sangue che diminuisce la Costituzione, come ad esempio la capacità di risucchio del sangue di un vampiro o di un uccello stigeo o l'effetto di un'arma del ferimento.

Trasmutazione debole; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve avere 10 gradi in Guarire; Prezzo bonus +2.

Interdizione al fuoco: Questa armatura annulla la vulnerabilità al fuoco di chi la indossa. Ad esempio, un gigante del gelo che indossa questa armatura subisce solo i danni normali dal fuoco.

Abiurazione moderata; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *protezione dall'energia*, il creatore deve avere il sottotipo freddo; Prezzo +24.000 mo.

Interdizione al gelo: Questa armatura annulla la vulnerabilità al freddo di chi la indossa. Ad esempio, un gigante del fuoco che indossa questa armatura subisce solo i danni normali dal freddo.

Abiurazione moderata; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *protezione dall'energia*, il creatore deve avere il sottotipo fuoco; Prezzo +24.000 mo.

Tolleranza planare: Un'armatura o scudo dotati di questa capacità annullano gli effetti naturali di tutti i piani, come se chi li utilizza fosse soggetto a un incantesimo *tolleranza planare*.

Abiurazione forte; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *tolleranza planare*; Prezzo +25.000 mo.

Uncini dell'hamatula: Qualsiasi creatura che colpisca chi indossa questa armatura con un'arma tenuta in mano o con un'arma naturale subisce 1d8 danni taglienti e perforanti dovuti agli uncini

Illustrazione di W. Reynolds

dell'armatura. Tale danno non si applica agli attaccanti che utilizzano armi con portata, come ad esempio le lance lunghe. Chi indossa l'armatura non subisce danni a causa degli uncini.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Armi e Armature Magiche, *uncini dell'hamatula*; Prezzo bonus +2.

ARMI

Diversi tratti planari possono essere incorporati nelle armi per migliorare la loro capacità di infliggere danni o dispensare la morte. Ciascuna delle capacità speciali delle armi in mischia descritte qui attinge in qualche modo al potere dei piani.

Tabella 4-9: Capacità speciali delle armi

Capacità speciale	Modificatore al prezzo base
Aquan	Bonus +2[1]
Auran	Bonus +2[1]
Deteriorante	Bonus +2[1]
Esplosione deteriorante	Bonus +3[1]
Ignan	Bonus +2[1]
Ostacolante	Bonus +3[1]
Terran	Bonus +2[1]

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 7-9: "Armi", pagina 222 della *Guida del Dungeon Master*, per determinare il prezzo di mercato totale.

Descrizione delle capacità speciali

Aquan: Un'arma aquan è rivestita del tratto planare acqua dominante. Questo potere concede all'arma la capacità di superare la riduzione del danno di qualsiasi creatura con il sottotipo fuoco (a prescindere da ciò che specifica normalmente la riduzione del danno). Infligge 2d6 danni extra alle creature con il sottotipo fuoco. Infligge un livello negativo a qualsiasi creatura del fuoco che provi a brandirla. Il livello negativo rimane fintantoché l'arma viene tenuta in mano e scompare non appena la si ripone. Questo livello negativo non risulta mai in una effettiva perdita di livello, ma non può essere rimosso in alcun modo (compresi gli incantesimi *ristorare*) mentre l'arma viene impugnata. Archi, balestre e fionde infondono la capacità speciale aquan alle loro munizioni.

Invocazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere del sottotipo acqua; Prezzo bonus +2.

Auran: Un'arma auran è rivestita del tratto planare aria dominante. Questo potere concede all'arma la capacità di superare la riduzione del danno di qualsiasi creatura con il sottotipo terra (a prescindere da ciò che specifica normalmente la riduzione del danno). Infligge 2d6 danni extra alle creature con il sottotipo terra. Infligge un livello negativo a qualsiasi creatura della terra che provi a brandirla. Il livello negativo rimane fintantoché l'arma viene tenuta in mano e scompare non appena la si ripone. Questo livello negativo non risulta mai in una effettiva perdita di livello, ma non può essere rimosso in alcun modo (compresi gli incantesimi *ristorare*) mentre l'arma viene impugnata. Archi, balestre e fionde infondono la capacità speciale auran alle loro munizioni.

Lo spadone Aldilà

Invocazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere del sottotipo aria; Prezzo bonus +2.

Deteriorante: A comando, un'arma deteriorante viene avvolta da energia negativa che risucchia la luce. Tale energia non danneggia chi brandisce l'arma. L'effetto rimane finché non viene dato un comando diverso. Un'arma deteriorante infligge 1d6 danni extra con un colpo andato a segno. Archi, balestre e fionde infondono l'effetto alle loro munizioni.

Necromanzia moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *debilitazione*; Prezzo bonus +2.

Esplosione deteriorante: Un'arma a esplosione deteriorante funziona come un'arma deteriorante, poiché anch'essa brilla di energia negativa in esubero quando mette a segno un colpo critico. L'energia negativa non danneggia chi brandisce l'arma. Oltre ai danni extra da energia negativa legati alla capacità deteriorante, un'arma a esplosione deteriorante infligge un livello negativo. Archi, balestre e fionde infondono l'effetto alle loro munizioni. Anche se la capacità deteriorante non è attiva, l'arma Infligge comunque un livello negativo con un colpo critico messo a segno.

Necromanzia moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *debilitazione*; Prezzo bonus +3.

Ignan: Un'arma ignan è rivestita del tratto planare fuoco dominante. Questo potere concede all'arma la capacità di superare la riduzione del danno di qualsiasi creatura con il sottotipo acqua (a prescindere da ciò che specifica normalmente la riduzione del danno). Infligge 2d6 danni extra alle creature con il sottotipo acqua. Infligge un livello negativo a qualsiasi creatura dell'acqua che provi a brandirla. Il livello negativo rimane fintantoché l'arma viene tenuta in mano e scompare non appena la si ripone. Questo livello negativo non risulta mai in una effettiva perdita di livello, ma non può essere rimosso in alcun modo (compresi gli incantesimi *ristorare*) mentre l'arma viene impugnata. Archi, balestre e fionde infondono la capacità speciale ignan alle loro munizioni.

Invocazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere del sottotipo fuoco; Prezzo bonus +2.

Ostacolante: Un'arma ostacolante imita il tratto planare di magia ostacolata. Quando chi la brandisce colpisce una creatura che utilizza incantesimi o capacità magiche, la capacità di quella creatura di usare incantesimi viene ostacolata per 1d6 round. Per lanciare un incantesimo ostacolato o utilizzare una capacità magica ostacolata, la creatura deve effettuare una prova di Sapienza Magica, di Intelligenza o di Carisma (quale che sia la più facile per la creatura) con una CD di 15 + il livello dell'incantesimo. Se la prova fallisce, l'incantesimo non funziona ma viene comunque perduto dall'elenco degli incantesimi preparati, ovvero gli usi della capacità magica vengono ridotti di uno. Se la prova ha successo, l'incantesimo funziona normalmente.

Illustrazione di D. Martin

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *campo anti-magia*; Prezzo bonus +3.

Terran: Un'arma terran è rivestita del tratto planare terra dominante. Questo potere concede all'arma la capacità di superare la riduzione del danno di qualsiasi creatura con il sottotipo aria (a prescindere da ciò che specifica normalmente la riduzione del danno). Infligge 2d6 danni extra alle creature con il sottotipo aria. Infligge un livello negativo a qualsiasi creatura dell'aria che provi a brandirla. Il livello negativo rimane fintantoché l'arma viene tenuta in mano e scompare non appena la si ripone. Questo livello negativo non risulta mai in una effettiva perdita di livello, ma non può essere rimosso in alcun modo (compresi gli incantesimi *ristorare*) mentre l'arma viene impugnata. Archi, balestre e fionde infondono la capacità speciale terran alle loro munizioni.

Invocazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere del sottotipo terra; Prezzo bonus +2.

Armi specifiche

Le seguenti armi di solito sono precostruite con le qualità descritte di seguito.

Aldilà: Questo *spadone sacrilego esplosione debilitante+2* si sazia soltanto con la forza vitale delle sue vittime. Grazie alla sua natura malvagia, una volta al giorno chi lo brandisce può utilizzare *rintocco di morte* con un'azione standard toccando con la punta di Aldilà il corpo di un avversario caduto.

Invocazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *influenza sacrilega, rintocco di morte*, il creatore deve essere malvagio; Prezzo 105.550 mo; Costo 52.950 mo + 4.208 PE.

Conflagrante: Questa *lancia lunga esplosione di fiamme ignan+1* può essere utilizzata in mischia o come arma da lancio. Oltre ai suoi tratti focosi, una volta al giorno chi la brandisce può utilizzare *palla di fuoco* con un'azione standard. Se chi la impugna lo desidera, può scegliere di attivare la *palla di fuoco* mentre lancia l'arma (questo attacco non richiede un'azione standard extra, oltre al normale attacco a distanza). In tal caso, la *palla di fuoco* esplode solo se la lancia colpisce effettivamente il bersaglio.

Invocazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *palla di fuoco*, il creatore deve essere del sottotipo fuoco; Prezzo 60.305 mo; Costo 30.305 mo + 2.400 PE.

La lancia lunga Conflagrante

Illustrazione di D. Martin

Estintore: Questo *martello da guerra anatema (esterni del fuoco) aquan+1* è l'incubo peggiore per un elementale del fuoco. Una volta al giorno, chi lo brandisce può lanciare *estinguere fuoco* con un'azione standard con un raggio di azione di contatto.

Invocazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *estinguere fuoco, evoca mostri I*, il creatore deve essere del sottotipo acqua; Prezzo 40.312 mo; Costo 20.312 mo + 1.600 PE.

Guinzaglio di Lethe Un incantatore colpito da questa *frusta+1* perde un incantesimo o uno slot incantesimo del livello più alto che è in grado di lanciare. Se due o più incantesimi appartengono a questa categoria, l'incantatore decide quale diventa inaccessibile. L'incantesimo perduto sarà nuovamente disponibile non appena l'incantatore potrà riposare e riguadagnare i suoi incantesimi.

Ammaliamento moderato; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *modificare memoria*; Prezzo 22.301 mo; Costo 11.301 mo + 880 PE.

ANELLI

Gli anelli magici, bramati in ogni piano, sono tra gli oggetti magici più versatili e preziosi che vi siano a disposizione. Quegli anelli che sono legati in particolar modo ai piani sono ancora più preziosi per i viaggiatori planari.

Per maggiori informazioni sugli anelli, vedi pagina 229 della *Guida del* DUNGEON MASTER.

Adattamento elementale: Questo anello dorato possiede quattro piccole gemme incastonate: un rubino, uno smeraldo, uno zaffiro e un granato. Chi lo indossa può ignorare molti pericoli di un viaggio sui piani a dominante elementale (inclusi gli stessi Piani Elementali), come segue.

Chi indossa l'anello non rischia di soffocare sui piani di terra dominante, come ad esempio il Piano Elementale della Terra. Tuttavia, l'anello non conferisce alcuna capacità di scavare attraverso la terra; se un personaggio che viaggia verso un piano di terra dominante arriva in mezzo alla terra solida, deve comunque scavarsi una via di uscita.

Chi indossa l'anello ignora l'estremo calore dei piani di fuoco dominante, come ad esempio il Piano Elementale del Fuoco. Non subisce i soliti 3d10 danni da fuoco ogni round, e i suoi vestiti o oggetti infiammabili non prendono fuoco. L'anello non fornisce altra protezione contro i danni da fuoco.

Chi indossa l'anello può respirare normalmente sui piani di acqua dominante, come ad esempio il Piano Elementale dell'Acqua. L'anello non fornisce lo stesso beneficio nell'acqua normale, tuttavia.

Infine, l'utilizzatore ottiene un bonus di +5 alle prove di Sapienza Magica necessarie per lanciare incantesimi o usare capacità magiche che verrebbero ostacolati dai tratti magici di un Piano Elementale.

Abiurazione forte; LI 12°; Forgiare Anelli, *evitare effetti planari*; Prezzo 24.000 mo.

Controllo del Limbo: Con questo anello di mithral è possibile stabilire un controllo su un'area grezza del Caos Mutevole del Limbo senza effettuare la consueta prova di Saggezza. Chi indossa l'anello si limita a visualizzare il tipo di ambiente che desidera, e l'anello lo crea, in una sfera del raggio di 7,5 metri centrata sul possessore dell'anello. Inoltre, anche se quest'ultimo diviene privo di sensi, la sfera di controllo mantiene la forma specificata. Chi indossa l'anello può cambiare la forma dell'area controllata una volta per ogni round con un'azione gratuita.

Evocazione forte; LI 12°; Forgiare Anelli, *creazione maggiore*; Prezzo 120.000 mo.

Magia libera: Questo anello di platino, inciso con simboli arcani, è concepito per contrastare gli effetti dei piani con il tratto di magia limitata. Utilizzando le cariche di un *anello della magia libera*, chi indossa l'anello può lanciare incantesimi della scuola, della sottoscuola, del livello o del descrit-

tore proibito come se il tratto di magia limitata non esistesse. Il numero di cariche spese è pari al livello dell'incantesimo che si desidera lanciare.

Un *anello della magia libera* appena creato possiede 50 cariche. Quando tutte le cariche vengono consumate, l'anello diventa un oggetto non magico.

Invocazione forte; LI 12°; Forgiare Anelli, *infondere capacità magiche*; Prezzo 45.000 mo.

Protezione negativa: Questo anello d'oro bianco risplendente consente a chi lo indossa di ignorare gli 1d6 danni inflitti dai piani ad energia negativa dominante, come ad esempio il Piano dell'Energia Negativa. Inoltre, non è possibile ottenere livelli negativi fintantoché si indossa l'anello, cosa che rende questo oggetto piuttosto popolare tra coloro che combattono i non morti.

Abiurazione forte; LI 12°; Forgiare Anelli, *protezione dall'energia negativa*; Prezzo 72.000 mo.

Protezione positiva: Questo anello di ferro nero consente a chi lo indossa di ignorare l'effetto accecante dei piani ad energia positiva dominante, come ad esempio il Piano dell'Energia Positiva. Inoltre, chi indossa l'anello non ottiene la capacità di guarigione rapida che di solito viene conferita dai piani ad energia positiva dominante, né ottiene punti ferita aggiuntivi quando raggiunge il suo normale massimo. Gli incantesimi che incanalano l'energia positiva (di solito gli incantesimi di guarigione) non hanno effetto sul proprietario dell'anello, cosa che rende questo oggetto molto popolare tra i non morti intelligenti.

Abiurazione forte; LI 12°; Forgiare Anelli, *protezione dall'energia positiva*; Prezzo 72.000 mo.

Respirare sott'acqua: Questo anello d'argento è stato forgiato in modo da mostrare un pesce che si morde la coda. Consente a chi lo indossa di respirare liberamente in acqua.

Trasmutazione debole; LI 5°; Forgiare Anelli, *respirare sott'acqua*; Prezzo 12.000 mo.

Viaggio etereo: Indossare questo anello d'argento annerito trasporta sul Piano Etereo. Rimuovere questo anello pone termine all'effetto e riporta chi lo indossa al piano precedentemente occupato. Tuttavia, se un personaggio che indossa un *anello del viaggio etereo* diventa non etereo per altri motivi (ad esempio perché passa attraverso un sipario etereo), rimuovere l'anello non ha effetto: il personaggio rimane dove si trova (ma se indossa di nuovo l'anello al dito diventa nuovamente etereo).

Trasmutazione forte; LI 13°; Forgiare Anelli, *transizione eterea*; Prezzo 182.000 mo.

VERGHE

Le due verghe magiche descritte qui rappresentano gli estremi opposti nella gamma degli allineamenti.

Colpo debilitante: Intagliata a partire dal legno esposto a un doldrum (una zona di energia negativa dominante minore) sul Piano dell'Energia Negativa stesso, una *verga del colpo debilitante* funziona come una *mazza pesante+1*. Inoltre, qualsiasi creatura colpita in mischia è soggetta a un incantesimo *infliggi ferite leggere*. Se la verga porta a segno un colpo critico, la creatura invece viene colpita con un incantesimo *infliggi ferite gravi*.

Quando viene utilizzata su un piano di energia negativa dominante minore, gli effetti della verga vengono potenziati (come con il talento Incantesimi Potenziati). Quando viene utilizzata su un piano di energia negativa dominante maggiore, gli effetti vengono massimizzati (come con il talento Incantesimi Massimizzati).

Necromanzia forte; LI 15°; Creare Verghe, *infliggi ferite gravi*; Prezzo 47.312 mo; Costo 23.812 mo + 1.880 PE.

Potenza celestiale: Questa verga, intagliata a partire da un unico pezzo di frassino dritto come una freccia, con le punte ferrate con strisce d'oro e d'argento, è stata concepita per essere portata in battaglia da coloro che cercano di conquistare i Piani Inferiori.

Una *verga della potenza celestiale* funziona come un *bastone ferrato+2/+2*. Se la verga colpisce un esterno malvagio, chi la brandisce può scatenare un effetto di *punizione sacra* centrato sulla creatura colpita. Si tratta di un'azione gratuita che può essere usata tre volte al giorno.

Se il proprietario della verga si trova entro 18 metri da un esterno malvagio, una volta al giorno può evocare un guardinal avoral con un'azione standard (come *evoca mostri VII*).

Varie forti; LI 13°; Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *evoca mostri VII*, *punizione sacra*; Prezzo 110.600 mo; Costo 55.600 mo + 4.400 PE.

Verga della potenza celestiale

BASTONI

I bastoni di norma sono molto utili, essendo in grado di contenere incantesimi di qualsiasi livello, ma di solito sono creati pensando al Piano Materiale. I bastoni seguenti, anche nell'ipotesi che non siano stati creati su altri piani, sono comunque orientati a rispondere agli insoliti requisiti del viaggio planare.

Per maggiori informazioni sui bastoni, vedi pagina 243 della *Guida del* DUNGEON MASTER.

Ferro abissale: Forgiato dal metallo dei Laghi di Ferro Fuso nella Pianura dei Portali Infiniti (lo strato superiore degli Infiniti Strati dell'Abisso), questo bastone sembra nulla più che una verga di ferro particolarmente lunga e leggermente contorta, con intaccature e incisioni per l'intera lunghezza. Emette un odore di metallo bruciato, come quello che si respira in una fonderia, e lascia sempre una macchia scura nelle mani di chi lo brandisce. Un *bastone del ferro abissale* consente di utilizzare i seguenti incantesimi:

- *Cerchio magico contro il bene* (1 carica)
- *Cerchio magico contro la legge* (1 carica)
- *Protezione dal bene* (1 carica)
- *Protezione dalla legge* (1 carica)
- *Muro di ferro* (3 cariche)
- *Blasfemia* (4 cariche)
- *Parola del caos* (4 cariche)

Varie forti; LI 13°; Creare Bastoni, *blasfemia*, *cerchio magico contro il bene*, *cerchio magico contro la legge*, *muro di ferro*, *parola del caos*, *protezione dal bene*, *protezione dalla legge*; Prezzo 39.350 mo.

Illustrazione di D. Martin

Forma eterea: Questo bastone, fatto di legno grigio-fumo, consente di utilizzare i seguenti incantesimi.
- *Transizione eterea* (2 cariche)
- *Forma eterea* (3 cariche)
- *Teletrasporto degli oggetti* (3 cariche)

Varie forti; LI 17°; Creare Bastoni, *forma eterea, teletrasporto degli oggetti, transizione eterea*; Prezzo 43.300 mo.

Onde e abissi: Questo bastone, su cui sono incastonate minuscole acquemarine man mano più scure e sempre un po' umide al tocco, consente di utilizzare i seguenti incantesimi.
- *Camminare sull'acqua* (1 carica)
- *Controllare acqua* (1 carica)

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Bastoni, *camminare sull'acqua, controllare acqua*; Prezzo 11.200 mo.

Piani: Questo bastone, concepito per essere di aiuto ai viaggiatori planari, consente di utilizzare i seguenti incantesimi.
- *Analizzare portale* (1 carica)
- *Evoca mostri VI* (2 cariche)
- *Portale* (3 cariche)

Varie forti; LI 17°; Creare Bastoni, *analizzare portale, evoca mostri VI, portale*; Prezzo 43.100 mo.

Vento e cielo: Questo bastone, su cui troneggia uno zaffiro a forma di prisma colonnare lungo quanto una mano umana, e che è ricoperto da filigrana argentata, consente di utilizzare i seguenti incantesimi.
- *Camminare nell'aria* (1 carica)
- *Controllare venti* (1 carica)

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Bastoni, *camminare nell'aria, controllare venti*; Prezzo 27.000 mo.

Vitalità: Questo bastone, creato da un pezzo di legno cresciuto in una zona di margine del Piano dell'Energia Positiva, consente di utilizzare i seguenti incantesimi.
- *Cura ferite leggere di massa* (1 carica)
- *Cura ferite moderate di massa* (2 cariche)
- *Cura ferite gravi di massa* (3 cariche)
- *Cura ferite critiche di massa* (4 cariche)
- *Guarigione di massa* (5 cariche)

Evocazione forte; LI 17°; Creare Bastoni, *cura ferite leggere di massa, cura ferite moderate di massa, cura ferite gravi di massa, cura ferite critiche di massa, guarigione di massa*; Prezzo 54.000 mo.

Illustrazione di W. Reynolds

OGGETTI MERAVIGLIOSI

La vasta gamma di oggetti meravigliosi si accresce ulteriormente quando questi oggetti legati ai piani vengono messi a disposizione di personaggi e creature di una campagna.

Anelli dei portali planari: Simili agli *anelli dei portali*, questi oggetti vengono rinvenuti sempre in coppia: due anelli di ferro con incisioni d'argento, ciascuno del diametro di circa 1,5 metri. Gli anelli devono trovarsi su diversi piani di esistenza per poter funzionare. Tutto ciò che viene messo in un anello fuoriesce dall'altro, e fino a 5.000 kg di materiale possono essere trasferiti ogni giorno. (Gli oggetti che vengono spinti solo in parte e poi ritirati indietro non contano.) Questo utile oggetto consente il trasporto istantaneo di oggetti o creature. Un personaggio può avvicinarsi per afferrare oggetti nei paraggi dell'altro anello o anche pugnalare qualcuno con un'arma se lo desidera. In alternativa, un personaggio potrebbe affacciarsi quanto basta per dare un'occhiata in giro. Un incantatore può lanciare un incantesimo attraverso un *anello dei portali planare*. Le creature di taglia Piccolissima, Minuta, Minuscola, Piccola o Media possono attraversare l'anello con facilità. Una creatura di taglia Grande può effettuare una prova di Artista della Fuga con CD 15 per attraversare il portale. Ogni anello ha una "entrata" e una "uscita", entrambe segnalate con simboli appropriati.

Evocazione forte; LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *portale*; Prezzo 200.000 mo; Peso 10 kg l'uno.

Bussola dei portali: Questo oggetto sembra una normale bussola. Invece di puntare in direzione del nord, una *bussola dei portali* punta verso un'area che il proprietario immagina nella sua mente (ovvero verso un portale che conduce fino a quell'area). La bussola ha la stessa probabilità di mirare correttamente o meno il bersaglio come se lanciasse un incantesimo *teletrasporto*. Una volta che la bussola punta verso un'area (correttamente o no), continuerà a puntare coerentemente verso l'area finché non si raggiunge la zona in questione ovvero finché non ci si trova su un altro piano.

Divinazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *divinazione*; Prezzo 2.500 mo; Peso 0,5 kg.

Bussola dei portali superiore: Come una *bussola dei portali*, tranne per il fatto che punta sempre correttamente verso la destinazione desiderata.

Divinazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scopri il percorso*; Prezzo 10.000 mo; Peso 0,5 kg.

Corda dell'attraversamento: Questa corda apparentemente comune consente il viaggio planare tra gli strati di un Piano Esterno. Mentre tiene un'estremità della corda, il proprietario può gettare l'altra estremità in alto nell'aria, dove rimane magicamente sospesa, oppure buttarla verso il basso da una certa altezza, come ad esempio da una rupe o da un albero. Salendo la corda, è possibile salire agli strati superiori del piano in cui ci si trova; scendendo lungo di essa, è possibile scendere verso gli strati inferiori del piano. La corda si allunga o si riduce magicamente, a seconda del numero di strati del piano.

Passare da uno strato al successivo richiede di percorrere 3 metri sulla corda. Quando uno scalatore raggiunge la sua meta, semplicemente smonta dalla corda e si trova sul nuovo strato del piano. La corda rimane al suo posto finché l'ultimo scalatore non smonta, e a quel punto il proprietario può riavvolgere la corda.

Se il piano impedisce di entrare o uscire attraverso uno *spostamento planare*, questo oggetto non funzionerà.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *spostamento planare*; Prezzo 90.000 mo; Peso 5 kg.

Corno di yeth: Questo aggeggio dalla strana forma è uno strumento musicale progettato con tubi ricurvi

e un mantice in miniatura. Quando viene suonato correttamente (il che richiede una prova di Intrattenere [strumenti a fiato] con CD 15), riproduce l'abbaiare di un segugio yeth. Tutte le creature, tranne gli esterni malvagi, entro un'emanazione di 18 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 per non cadere in preda al panico per 2d6 round. Questo è un effetto di paura, sonoro e di influenza mentale. Che il tiro salvezza abbia successo o meno, una creatura influenzata non può subire gli effetti del suono dello stesso *corno di yeth* per 24 ore.

Ammaliamento moderato; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *paura*, il creatore deve avere 5 gradi in Intrattenere (strumenti a fiato); Prezzo 10.000 mo; Peso 0,5 kg.

Mantello dell'ombra: Questo mantello grigio scuro sembra di pelle diafana sempre ondeggiante, come a causa della brezza. Quando viene indossato tirando su il cappuccio, un *mantello dell'ombra* fornisce a chi lo indossa un bonus di competenza +5 alle prove di Nascondersi in aree con illuminazione scarsa, ma infligge una penalità di -5 nelle aree molto illuminate. Inoltre, quando il proprietario è in oscurità totale, può diventare incorporeo una volta al giorno per un tempo massimo di 1 minuto.

Il mantello in realtà è un'ombra maggiore (vedi pagina 196 del *Manuale dei Mostri*), rilegata per magia in forma di mantello. Una volta al giorno, chi indossa il mantello può comandare all'ombra di farsi avanti e di eseguire la sua volontà finché non viene uccisa, o finché il proprietario non le comandi di tornare alla sua forma di mantello. Se l'ombra viene uccisa, torna ad assumere la forma di mantello e non può essere richiamata per sette giorni (il mantello funziona normalmente, ma l'ombra non può essere attivata durante questo periodo). Se il mantello viene distrutto, l'ombra viene distrutta per sempre. Se il proprietario dovesse entrare nel Piano delle Ombre, l'ombra maggiore sarebbe libera di agire di propria volontà... e potrebbe provare a uccidere il suo ex-padrone.

Evocazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VIII*, *transizione eterea*; Prezzo 75.000 mo; Peso 0,5 kg.

Mazzo planare delle illusioni: Questo mazzo di carte in pergamena di solito viene trovato all'interno di una scatola di avorio, cuoio o legno. Un mazzo completo è fatto di 34 carte. Un *mazzo planare delle illusioni* sembra identico a un *mazzo delle illusioni*. Come nel caso di un mazzo standard, quando si estrae una carta a caso e la si getta al suolo, da essa si genera un'*immagine maggiore* di una creatura. La finzione dura fino a quando non viene dissolta. La creatura illusoria non può allontanarsi più di 9 metri dal punto in cui la carta ha toccato il suolo, ma a parte questo si muove e agisce come se fosse reale. Obbedisce costantemente ai desideri del personaggio che ha estratto la carta. Quando l'illusione viene dissolta, la carta diventa bianca e non può essere riutilizzata. Se la carta viene raccolta da terra, l'illusione scompare automaticamente e istantaneamente.

Un normale *mazzo delle illusioni* produce illusioni di creature adatte all'ambiente del Piano Materiale. Le immagini delle creature evocate con un *mazzo planare delle illusioni* sono più focalizzate verso le creature ultraterrene. Le carte di un mazzo e le illusioni evocate vengono riassunte nella tabella seguente (si consiglia di utilizzare una delle due prime colonne per simulare il contenuto di un mazzo completo, utilizzando o un mazzo di normali carte da gioco o un mazzo di tarocchi.)

Un mazzo di carte generato casualmente è di solito completo (11-100 sul d%) o potrebbe essere rinvenuto con (risultato di 01-10 su un d%) 1d20 carte mancanti. Se mancano delle carte ridurre il prezzo dell'ammontare corrispondente.

Illusione debole; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *immagine maggiore*; Prezzo 8.100 mo; Peso 0,25 kg.

Carta da gioco	Carta dei tarocchi	Creatura
Asso di cuori	IV. L'Imperatore	Solar (angelo)
Re di cuori	Cavallo di spade	Planetar (angelo)
Regina di cuori	Regina di bastoni	Deva astrale (angelo)
Fante di cuori	Re di bastoni	Ghaele (eladrin)
Dieci di cuori	VII. Il Carro	Avoral (guardinal)
Nove di cuori	Fante di bastoni	Bralani (eladrin)
Otto di cuori	Asso di coppe	Arconte segugio
Due di cuori	Cinque di bastoni	Arconte lanterna
Asso di quadri	III. L'Imperatrice	Elementale del fuoco anziano
Re di quadri	Due di coppe	Elementale della terra superiore
Regina di quadri	Regina di spade	Elementale dell'aria Enorme
Fante di quadri	XIV. La Temperanza	Elementale dell'acqua Grande
Dieci di quadri	Sette di bastoni	Elementale del fuoco Medio
Nove di quadri	Quattro di denari	Elementale della terra Medio
Otto di quadri	Asso di denari	Elementale dell'aria Piccolo
Due di quadri	Sei di denari	Elementale dell'acqua Piccolo
Asso di picche	II. La Sacerdotessa	Diavolo della fossa (diavolo)
Re di picche	Tre di bastoni	Diavolo cornuto
Regina di picche	Quattro di coppe	Erinni (diavolo)
Fante di picche	Cavallo di denari	Diavolo uncinato
Dieci di picche	Sette di spade	Gatto infernale (diavolo)
Nove di picche	Tre di spade	Diavolo delle catene
Otto di picche	Asso di spade	Diavolo barbuto
Due di picche	Cinque di coppe	Imp (diavolo)
Asso di fiori	VIII. La Forza	Balor (demone)
Re di fiori	Fante di denari	Marilith (demone)
Regina di fiori	Dieci di coppe	Succube (demone)
Fante di fiori	Nove di denari	Hezrou (demone)
Dieci di fiori	Nove di bastoni	Vrock (demone)
Nove di fiori	Re di spade	Babau (demone)
Otto di fiori	Asso di bastoni	Dretch (demone)
Due di fiori	Cinque di coppe	Quasit (demone)
Jolly	Due di denari	Illusione del possessore del mazzo
Jolly	Due di bastoni	Illusione del possessore del mazzo (sesso invertito)

Sestante dei piani: Un *sestante dei piani* analizza l'ambiente per fornire all'utente un resoconto planare. In sostanza, determina quali tratti planari si riscontrano in un piano.

Quando non viene utilizzato, il *sestante* sembra una sfera di ottone larga circa 10 centimetri, stretta in una custodia rotonda di ottone di circa 20 centimetri di diametro, con alcuni disegni incisi su ogni superficie. Quando la sfera di ottone viene spinta in alto, il marchingegno si "apre" per

rivelare i meccanismi interni, che includono una serie di lenti di cristallo e una miriade di manopole e leve di controllo. Questo processo di apertura richiede 1 round completo; riportare il *sestante* alla sua forma portatile richiede la stessa quantità di tempo.

Utilizzare un *sestante dei piani* richiede 1 minuto e rivela le seguenti informazioni (vedi pagina 147 della *Guida del* DUNGEON MASTER per maggiori informazioni sui tratti planari).

- Se la gravità è normale, superiore, inferiore, oggettiva (il "sotto" è sempre una direzione specifica), soggettiva (il "sotto" viene definito da ciascun individuo) o inesistente.
- Se il tempo trascorre a una velocità normale, più veloce, più lenta, o in modo erratico (accelerando o rallentando casualmente), o se il tempo ha qualche effetto notevole sul piano.
- Se il piano è infinito, finito o auto-contenuto (i limiti del piano si avvolgono tra loro).
- Se la natura base del piano è plasmabile alterabile (è possibile compiere cambiamenti mediante sforzi fisici), statica (il piano non cambia mai), altamente plasmabile (cambia in reazione a diversi stimoli), plasmabile magicamente (è possibile compiere cambiamenti lanciando incantesimi), plasmabile divina (le divinità possono cambiare il piano) o senziente (il piano causa i suoi stessi cambiamenti).
- Se l'elemento acqua, aria, fuoco o terra è dominante sul piano, o se il piano è dominato dall'energia positiva o negativa.
- Se il piano è allineato con il bene o con il male, con la legge o con il caos, oppure con la neutralità, e se l'allineamento è leggero o forte.
- Se la magia funziona normalmente sul piano, o se è morta (inesistente), selvaggia (imprevedibile nei suoi effetti), ostacolata (è più difficile lanciare gli incantesimi), potenziata (come se si lanciassero incantesimi con effetti metamagici) o limitata (funzionano solo gli incantesimi di certe scuole, sottoscuole, descrittori o livelli).
- Il luogo in cui si trova qualsiasi portale entro 18 metri dal *sestante*.

Illustrazione di W. Reynolds

Un sestante non rivela il nome del piano su cui ci si trova, anche se il suo utente può tentare una prova di Conoscenze (piani) con CD 18 per determinare a quale piano o a quali piani corrispondano le informazioni fornite.

Quando viene usato entro 9 metri da un portale, un *sestante dei piani* può essere programmato in modo da fornire le stesse informazioni sul piano che si trova aldilà del portale, e anche se il portale è monodirezionale o bidirezionale.

Divinazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *analizzare portale* (vedi pagina 93); Prezzo 54.000 mo; Peso 6 kg.

Stivali della gravità: Questi stivali di cuoio consentono a chi li indossa di scegliere la direzione della forza di gravità esercitata su di lui e sul suo equipaggiamento. Il personaggio può muoversi normalmente su qualsiasi superficie solida immaginando che il "basso" coincida con ciò che si trova sotto gli stivali. Un personaggio può compiere questa decisione una volta per round, con un'azione gratuita. Se chi indossa gli stivali lascia cadere un oggetto, questo cade verso terra normalmente.

Chi indossa gli stivali può portare con sé un altro essere vivente, e finché non lascia andare questo secondo personaggio, la gravità esercitata su entrambi è la medesima. Tuttavia, non appena il proprietario degli stivali lascia il secondo personaggio, la gravità normale ha il sopravvento.

Tecnicamente, un personaggio che indossi gli *stivali della gravità* può volare scegliendo una superficie solida e lasciandosi cadere attraverso l'aria in direzione di quella superficie. Un personaggio che "voli" in questo modo si muove a 18 metri per round e può effettuare un cambiamento in qualsiasi direzione, una volta per round, ridefinendo la sua gravità personale e cadendo in quella direzione. Un personaggio che cada in questo modo perde tutta l'accelerazione di gravità quando cambia gravità.

Evocazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *falsa gravità*; Prezzo 50.400 mo; Peso 0,5 kg.

Vesti dell'incantatore risoluto: Le diverse versioni di questo oggetto possono variare molto nell'aspetto, a seconda della razza del creatore del vestito e del piano su cui è stato creato. Il suo aspetto va da una tunica celestiale color neve a un abito adornato di foglie, di color terra e ben adatto alle Terre Bestiali. Le *vesti dell'incantatore risoluto* consentono a chi le indossa di ignorare il tratto di magia di un piano (tranne per i piani a magia morta) e lanciare normalmente gli incantesimi. A seconda del piano visitato, il possessore dell'abito potrebbe trovare questo oggetto di inestimabile valore, oppure decidere di toglierlo per godere dei benefici degli incantesimi potenziati che alcuni piani offrono.

Invocazione forte (se si usa *miracolo*); LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio limitato* o *miracolo*; Prezzo 25.000 mo; Peso 1 kg.

Illustrazione di D. Kovacs

Il multiverso contiene milioni di modi per mescolare magia, rituali, sapienza magica, conoscenze arcane e preghiere divine. In qualsiasi momento, una creatura che si trova su un nuovo piano può scoprire o sviluppare un nuovo intrigante incantesimo per cui pregare o da aggiungere a un libro degli incantesimi.

DOMINI PLANARI

Un dominio planare conta come uno dei due domini scelti da un chierico. I poteri concessi di un dominio planare sono più potenti di quegli degli altri domini, e ogni livello offre due incantesimi da cui un chierico può sceglierne uno quando prepara i suoi incantesimi. Ogni giorno, un chierico con accesso a un dominio planare seleziona uno dei due incantesimi disponibili per prepararlo nel suo slot incantesimo di dominio per ogni livello. Diversamente dagli altri domini, ciascuno dei domini planari ha un requisito di allineamento che deve essere soddisfatto da un chierico che desideri accedere al dominio.

Anche se alcuni dei domini di seguito indicano che alcune divinità possono garantirne l'accesso ai loro seguaci, un chierico non ha bisogno di selezionare una divinità specifica per avere accesso a un dominio planare. Un chierico che si dedichi a un allineamento specifico (LB, NB, CB, LN, CN, LM, NM, o CM) piuttosto che a una divinità può selezionare un dominio planare in luogo di una delle sue due normali scelte per i domini. Se il DM lo desidera, è possibile creare domini specifici per altri piani, utilizzando quelli presentati di seguito come linee guida.

La maggior parte degli incantesimi nei domini descritti di seguito si trovano nel *Manuale del Giocatore*; quelli indicati con un asterisco si trovano in questo capitolo. Una [E] di seguito al nome di un incantesimo indica un incantesimo con una componente in PE che l'incantatore deve pagare. Una [M] o una [F] indicano rispettivamente un incantesimo con una componente materiale o un focus che non sono normalmente inclusi tra i materiali comuni per gli incantesimi.

ABISSO

Requisito: Il personaggio deve essere caotico malvagio.

Divinità: Blibdoolpoolp (kuo-toa), Diirinka (derro), Grande Madre (beholder), Hruggek (bugbear), Lolth (drow), Merrshaulk (yuan-ti).

Poteri concessi: Una volta al giorno, con un'azione gratuita, il personaggio può incanalare il furibondo potere dei demoni. Ciò gli fornisce un bonus di +4 alla Forza ma anche una penalità di -2 alla Classe Armatura. L'effetto dura 5 round e non può essere interrotto prematuramente. Questa è una capacità soprannaturale.

Aggiungere Intimidire alla lista delle abilità di classe del chierico.

Incantesimi del dominio dell'Abisso

1 **Allineare arma:** Un'arma diventa malvagia o caotica.
Incuti paura: Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita per 1d4 round.

2 **Forza del toro:** Il soggetto ottiene +4 alla Forza per 1 minuto per livello.
Rintocco di morte: Uccide una creatura morente; l'incantatore guadagna 1d8 pf temporanei, +2 alla Forza, e +1 livello.

3 ***Bava del babau:** Secerne un acido che ricopre il corpo e danneggia le armi degli avversari.
Evoca mostri III: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature CM).
4 ***Aureola del balor:** Il corpo fiammeggiante del soggetto danneggia gli avversari in mischia.
Veleno: A contatto, infligge 1d10 danni alla Costituzione, ripetuti dopo 1 min.
5 **Distruggere viventi:** Un attacco di contatto uccide il soggetto.
Evoca mostri V: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature CM).
6 **Forza del toro di massa:** Come *forza del toro*, ma influenza un soggetto per livello.
Ferire: Infligge 10 danni per livello al bersaglio.
7 **Distruzione**[F]: Uccide il soggetto e ne distrugge i resti.
Evoca mostri VII: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature CM).
8 **Dito della morte:** Uccide un soggetto.
***Sguardo del bodak:** Il personaggio uccide una creatura, che si trasforma in un bodak 24 ore dopo.
9 **Implosione:** Uccide una creatura per round.
Evoca mostri IX: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature CM).

ADE

Requisito: Il personaggio deve essere neutrale malvagio.
Divinità: Nessuna.
Poteri concessi: Il personaggio ottiene la capacità soprannaturale di punire il bene con un unico attacco in mischia una volta al giorno. Il personaggio aggiunge il suo bonus di Carisma (se presente) al tiro per colpire e infligge 1 danno extra per livello di classe. Questo attacco di punire viene trattato come di allineamento malvagio agli scopi di superare la riduzione del danno.
Al 5° livello, e ogni cinque livelli successivi, il personaggio può utilizzare questo attacco di punire una volta aggiuntiva al giorno.

Incantesimi del dominio dell'Ade

1 **Devastazione:** Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza.
Protezione dal bene: +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
2 ***Resistere all'allineamento planare:** Il bersaglio può resistere alle penalità per essere di allineamento opposto su un Piano Esterno allineato.
3 **Cerchio magico contro il bene:** Come l'incantesimo *protezione dal bene*, ma ha un raggio di 3 metri e una durata di 10 minuti per livello.
***Manto del male:** L'incantatore ottiene RI 12 + il livello dell'incantatore contro gli incantesimi con il descrittore bene.
4 **Contagio:** Infetta il soggetto con la malattia scelta.
Influenza sacrilega: Danneggia e rende malate le creature buone.
5 **Disperazione opprimente:** I soggetti subiscono -2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove.
Dissolvi il bene: Bonus di +4 contro gli attacchi.
6 **Nebbia mentale:** I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà.
Onde di affaticamento: Parecchi bersagli diventano affaticati.
7 **Blasfemia:** Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi.
Spostamento planare[F]: Fino a otto soggetti viaggiano su un altro piano.
8 **Aura sacrilega**[F]: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del bene.
Onde di esaurimento: Parecchi bersagli diventano esausti.
9 **Risucchio di energia:** Il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi.
Portale[F]: Collega due piani per viaggiare o per evocare creature.

ARBOREA

Requisito: Il personaggio deve essere caotico buono.
Divinità: Corellon Larethian.
Poteri concessi: Una volta al giorno con un'azione gratuita, il personaggio può incanalare la gloria degli eladrin. Ciò gli fornisce un bonus morale ai tiri per i danni con le armi e ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e paura. Tale bonus è pari al suo bonus di Carisma (se presente) e dura per 1 minuto. Questa è una capacità soprannaturale.
Aggiungere Sopravvivenza alla lista delle abilità di classe del chierico.

Incantesimi del dominio di Arborea

1 **Contrastare elementi:** A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.
Passo veloce: Aumenta la velocità dell'incantatore.
2 **Aiuto:** +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura, 1d8 pf temporanei +1 per livello (max +10).
Splendore dell'aquila: Il soggetto ottiene +4 al Carisma per 1 minuto per livello.
3 **Eroismo:** Fornisce +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità.
Evoca mostri III: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature CB).
4 **Neutralizza Veleno:** Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.
***Sguardo opalescente:** Uccide creature malvagie con uno sguardo, o le rende molto spaventate.
5 **Spezzare incantamento:** Libera i bersagli da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni.
Evoca mostri V: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature CB).
6 **Banchetto degli eroi:** Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento.
Splendore dell'aquila di massa: Come *splendore dell'aquila*, ma influenza un soggetto per livello.
7 **Riflettere incantesimo:** Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo.
Evoca mostri VII: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature CB).
8 **Eroismo superiore:** Fornisce un bonus di +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità; immunità alla paura; pf temporanei.
Vuoto mentale: Il soggetto è immune alle magie mentali/emozionali e allo scrutamento.
9 **Libertà:** Libera una creatura dagli incantesimi o effetti che restringono il movimento.
Evoca mostri IX: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature CB).

BAATOR

Requisito: Il personaggio deve essere legale malvagio.

Divinità: Kurtulmak (coboldi), Sekolah (sahuagin), Tiamat (draghi malvagi).

Poteri concessi: Il personaggio possiede la capacità soprannaturale di vedere perfettamente in qualsiasi tipo di oscurità, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*.

Aggiungere Raggirare alla lista delle abilità di classe del chierico.

Incantesimi del dominio di Baator

1 **Anatema:** I nemici subiscono un -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura.
Camuffare se stesso: Modifica l'aspetto dell'incantatore.

2 **Oscurità:** Penombra soprannaturale nel raggio di 6 metri.
Astuzia della volpe: Il soggetto ottiene +4 all'Intelligenza per 1 minuto per livello.

3 **Individuazione dei pensieri:** Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.
Evoca mostri III: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature LM).

4 **Oscurità profonda:** L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 metri.
Suggestione: Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita.

5 **Resistenza agli incantesimi:** Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 per livello.
Evoca mostri V: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature LM).

6 **Dominare persone:** Controlla un alleato umanoide telepaticamente.
Astuzia della volpe di massa: Come *astuzia della volpe*, ma influenza un soggetto per livello.

7 **Repulsione:** Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore.
Evoca mostri VII: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature LM).

8 **Esigere:** Come *inviare*, ma è anche possibile inviare una suggestione.
Riflettere incantesimo: Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo.

9 **Imprigionare:** Seppellisce il soggetto sotto terra.
Evoca mostri IX: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature LM).

CELESTIA

Requisito: Il personaggio deve essere legale buono.

Divinità: Bahamut (draghi buoni), Heironeous, Moradin, Yondalla.

Poteri concessi: Una volta al giorno, con un'azione gratuita, il personaggio può generare un'aura di minaccia simile a quella di un arconte. L'aura dura per 1 minuto. Qualsiasi creatura ostile entro un raggio di 6 metri deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1 per ogni 2 livelli da chierico del personaggio + il modificatore di Car del personaggio) per resistere ai suoi effetti. Coloro che falliscono il tiro salvezza subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire, alla Classe Armatura e ai tiri salvezza per 24 ore o finché non colpiscono il personaggio. Una creatura che abbia resistito o contrastato l'effetto non può subire di nuovo gli effetti di quell'aura per 24 ore. Questa è una capacità soprannaturale.

Aggiungere Percepire Intenzioni alla lista delle abilità di classe del chierico.

Incantesimi del dominio di Celestia

1 ***Luce di Lunia:** L'incantatore irradia una luce argentea, che può scaricare come due missili che infliggono 1d6 danni.
Scudo della fede: Un'aura conferisce un bonus di deviazione +2 o superiore.

2 **Resistenza dell'orso:** Il bersaglio ottiene +4 alla Costituzione per 1 minuto per livello.
Scudo su altri[F]**:** L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto.

3 **Veste magica:** Un'armatura o uno scudo ottiene potenziamento di +1 per ogni quattro livelli.
Evoca mostri III: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature LB).

4 **Potere divino:** L'incantatore ottiene un bonus di attacco, +6 alla For e 1 pf per livello.
Arma magica superiore: Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5).

5 **Giusto potere:** La taglia dell'incantatore aumenta, e ottiene bonus di combattimento.
Evoca mostri V: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature LB).

6 **Barriera di lame:** Una cortina di lame infligge 1d6 danni per livello.
Resistenza dell'orso di massa: Come *resistenza dell'orso*, ma influenza un soggetto per livello.

7 **Rigenerazione:** Gli arti recisi di un soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +35).
Evoca mostri VII: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature LB).

8 **Parola del potere, stordire:** Stordisce una creatura con 150 pf o meno.
Scudo della legge[F]**:** +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del caos.

9 **Previsione:** Un "sesto senso" avverte l'incantatore di pericoli imminenti.
Evoca mostri IX: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore (solo creature LB).

Illustrazione di W. Reynolds

ELYSIUM

Requisito: Il personaggio deve essere neutrale buono.
Divinità: Pelor.
Poteri concessi: Il personaggio ottiene la capacità soprannaturale di punire il male con un unico attacco in mischia una volta al giorno. Il personaggio aggiunge il suo bonus di Carisma (se presente) al tiro per colpire e infligge 1 danno extra per livello di classe. Questo attacco di punire viene trattato come di allineamento buono agli scopi di superare la riduzione del danno.

Al 5° livello, e ogni cinque livelli successivi, il personaggio può utilizzare questo attacco di punire una volta aggiuntiva al giorno.

Incantesimi del dominio dell'Elysium

1 **Charme su persone:** Rende una persona amichevole.
Protezione dal male: +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
2 **Estasiare:** Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 metri + 3 metri per livello.
***Tolleranza planare:** Fornisce una protezione a lungo termine contro i tratti planari particolarmente nocivi.
3 **Cerchio magico contro il male:** Come l'incantesimo *protezione dal male*, ma ha un raggio di 3 metri e una durata di 10 minuti per livello.
***Manto del bene:** L'incantatore ottiene RI 12 + il livello dell'incantatore contro gli incantesimi con il descrittore male.
4 **Charme sui mostri:** Convince un mostro che l'incantatore è un suo alleato.
Punizione sacra: Danneggia e acceca le creature malvagie.
5 **Dissolvi il male:** Bonus di +4 contro gli attacchi.
Cura ferite leggere di massa: Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +25) a molte creature.
6 **Scopri il percorso:** Indica la via più diretta verso una locazione.
Nebbia mentale: I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà.
7 **Controllare tempo atmosferico:** Cambia il tempo atmosferico in un'area.
Parola sacra: Uccide, paralizza, acceca o assorda i soggetti non buoni.
8 **Aura sacra**[F]: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del male.
Esplosione solare: Acceca tutti nel raggio di 24 metri, infligge 6d6 danni.
9 **Guarigione di massa:** Come *guarigione*, ma su più soggetti.
Momento di prescienza: L'incantatore ottiene un bonus cognitivo su un singolo tiro per colpire, prova o tiro salvezza.

LIMBO

Requisito: Il personaggio deve essere caotico neutrale.
Divinità: Nessuna.
Poteri concessi: Il personaggio ottiene la capacità soprannaturale di punire la legge con un unico attacco in mischia una volta al giorno. Il personaggio aggiunge il suo bonus di Carisma (se presente) al tiro per colpire e infligge 1 danno extra per livello di classe. Questo attacco di punire viene trattato come di allineamento caotico agli scopi di superare la riduzione del danno.

Al 5° livello, e ogni cinque livelli successivi, il personaggio può utilizzare questo attacco di punire una volta aggiuntiva al giorno.

Incantesimi del dominio del Limbo

1 **Confusione inferiore:** Una creatura è *confusa* per 1 round.
Protezione dalla legge: +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
2 **Scudo entropico:** Gli attacchi a distanza contro l'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio.
***Resistere all'allineamento planare:** Il bersaglio può resistere alle penalità per essere di allineamento opposto su un Piano Esterno allineato.
3 **Cerchio magico contro la legge:** Come l'incantesimo *protezione dalla legge*, ma ha un raggio di 3 metri e una durata di 10 minuti per livello.
***Manto del caos:** L'incantatore ottiene RI 12 + il livello dell'incantatore contro gli incantesimi con il descrittore legale.
4 **Martello del caos:** Danneggia e rallenta le creature legali.
***Perinarca:** L'incantatore ottiene un controllo migliore sull'essenza morfica del Limbo.
5 **Metamorfosi funesta:** Trasforma il soggetto in un animale innocuo.
Dissolvi la legge: Bonus di +4 contro gli attacchi.
6 **Animare oggetti:** Gli oggetti attaccano i nemici dell'incantatore.
Demenza: Il soggetto è in preda a una confusione continua.
7 **Canto di discordia:** Costringe i bersagli ad attaccarsi l'uno con l'altro.
Parola del caos: Uccide, rende confusi, stordisce o assorda i soggetti non caotici.
8 **Mantello del caos**[F]: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi della legge.
Danza irresistibile di Otto: Costringe il soggetto a danzare.
9 ***Perinarca planare:** L'incantatore ottiene il controllo su una piccola area di un qualsiasi piano plasmabile divino.
Trasformazione[F]: L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per round.

MECHANUS

Requisito: Il personaggio deve essere legale neutrale.
Divinità: Nessuna.
Poteri concessi: Il personaggio ottiene la capacità soprannaturale di punire il caos con un unico attacco in mischia una volta al giorno. Il personaggio aggiunge il suo bonus di Carisma (se presente) al tiro per colpire e infligge 1 danno extra per livello di classe. Questo attacco di punire viene trattato come di allineamento legale agli scopi di superare la riduzione del danno.

Al 5° livello, e ogni cinque livelli successivi, il personaggio può utilizzare questo attacco di punire una volta aggiuntiva al giorno.

Incantesimi del dominio di Mechanus

1 **Comando:** Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round.
Protezione dal caos: +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
2 **Calmare emozioni:** Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni.

*__Mente di Mechanus__: Ricrea la mente del bersaglio in modo che diventi una fredda calcolatrice.

3 __Cerchio magico contro il caos__: Come l'incantesimo *protezione dal caos*, ma ha un raggio di 3 metri e una durata di 10 minuti per livello.

*__Manto della legge__: L'incantatore ottiene RI 12 + il livello dell'incantatore contro gli incantesimi con il descrittore caotico.

4 __Rivela bugie__: Rivela le menzogne deliberate.

__Ira dell'ordine__: Danneggia e frastorna le creature caotiche.

5 __Dissolvi il caos__: Bonus di +4 contro gli attacchi.

__Sigillo di giustizia__: Determina un'azione che attiverà una maledizione sul soggetto.

6 __Blocca mostri__: Come *blocca persone*, ma su qualsiasi creatura.

*__Muro di ingranaggi__: Crea un muro di ingranaggi moventi che infligge 1d6 danni per 2 livelli alle creature entro 3 metri.

7 __Dettame__: Uccide, paralizza, rallenta o assorda i soggetti non legali.

__Blocca persone di massa__: Come *blocca persone*, tutti entro 9 metri.

8 __Corpo di ferro__: Il corpo dell'incantatore diventa di ferro vivente.

__Scudo della legge__[F]: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del caos.

9 *__Richiamare marut__[E]: Un marut aiuta il personaggio nel dare la caccia a un individuo che cerca di evitare la morte.

__Disgiunzione di Mordenkainen__: Dissolve la magia e disincanta oggetti magici.

LISTE DEGLI INCANTESIMI

Questa sezione contiene le liste dei nuovi incantesimi descritti in questo libro e dotati di un elemento planare, o comunque legati alla prospettiva multiplanare. Le descrizioni degli incantesimi sono in ordine alfabetico per nome dell'incantesimo e seguono le liste degli incantesimi delle classi. Una [E] indica un incantesimo con una componente in PE che l'incantatore deve pagare. Una [M] o una [F] alla fine del nome di un incantesimo nella lista degli incantesimi sta a indicare rispettivamente un incantesimo con una componente materiale o un focus che non è normalmente incluso in una borsa per componenti di incantesimi.

INCANTESIMI DA BARDO

Incantesimi di 1° livello da bardo

Ferocia delle Terre Bestiali: Il soggetto combatte senza penalità mentre è inabile o morente.

Localizza piattaforma: Trova la piattaforma planare più vicina sul piano in cui ci si trova attualmente.

Incantesimi di 2° livello da bardo

Evoca tordo elisio: Evoca un tordo elisio, che accelera la guarigione naturale.

Mascherare pozza: Nasconde dalla vista una pozza di colore sul Piano Astrale.

Scolorire pozza: Cambia il colore di una pozza di colore sul Piano Astrale.

Incantesimi di 3° livello da bardo

Analizzare piattaforma: Trova una piattaforma planare vicina e ne scopre le proprietà.

Analizzare portale: Trova un portale vicino e ne scopre le proprietà.

Incantesimo di 4° livello da bardo

Configurazione del terreno: L'incantatore ottiene una visione generale della geografia intorno a sé.

INCANTESIMI DA CHIERICO

Incantesimi di 1° livello da chierico

Acqua anarchica[M]: Crea acqua anarchica di allineamento caotico.

Acqua assiomatica[M]: Crea acqua assiomatica di allineamento legale.

Luce di Lunia: L'incantatore irradia una luce argentea, che può scaricare come due missili che infliggono 1d6 danni.

Resistere all'allineamento planare: Il bersaglio può resistere alle penalità per essere di allineamento opposto su un Piano Esterno allineato.

Incantesimi di 2° livello da chierico

Evitare effetti planari: Fornisce protezione temporanea contro i tratti planari particolarmente nocivi.

Evoca tordo elisio: Evoca un tordo elisio, che accelera la guarigione naturale.

Localizza piattaforma: Trova la piattaforma planare più vicina sul piano in cui ci si trova attualmente.

Luce di Mercuria: L'incantatore irradia una luce dorata, che può scaricare come due missili che infliggono 1d6 danni, 2d6 contro i non morti e gli esterni malvagi.

Incantesimi di 3° livello da chierico

Adattare forma: Fornisce alla creatura soggetto protezione temporanea contro i tratti planari particolarmente nocivi.

Analizzare piattaforma: Trova una piattaforma planare vicina e ne scopre le proprietà.

Luce di Venya: L'incantatore irradia una luce argentea, che può scaricare come due missili che infliggono 3d6 danni contro i non morti e gli esterni malvagi oppure curano 3d6 danni.

Manto del bene/caos/legge/male: L'incantatore ottiene RI 12 + il livello dell'incantatore contro gli incantesimi con il descrittore di allineamento opposto.

Protezione dall'energia negativa: Ignora 10 danni da energia negativa per attacco.

Protezione dall'energia positiva: Ignora 10 danni da energia positiva per attacco.

Rovina diabolica: Danneggia e confonde i baatezu; danneggia le altre creature legali e malvagie.

Tempesta anarchica[M]: Pioggia di allineamento caotico cade in un raggio di 6 metri.

Tempesta assiomatica[M]: Pioggia di allineamento legale cade in un raggio di 6 metri.

Tempesta sacra[M]: Pioggia di allineamento buono cade in un raggio di 6 metri.

Tempesta sacrilega[M]: Pioggia di allineamento malvagio cade in un raggio di 6 metri.

Uncini dell'hamatula: Al soggetto crescono degli uncini che danneggiano gli avversari che lo attaccano in mischia.

Incantesimi di 4° livello da chierico

Aura di energia negativa: Un raggio di 3 metri che circonda l'incantatore infligge 2 danni per round.
Aura di energia positiva: Un raggio di 3 metri che circonda l'incantatore guarisce 2 danni per round.
Aureola del balor: Il corpo fiammeggiante del soggetto danneggia gli avversari in mischia.
Evoca arconte segugio: Evoca un arconte segugio che esegue i comandi dell'incantatore.
Evoca diavolo barbuto: Evoca un diavolo barbuto che esegue i comandi dell'incantatore.
Ferita infernale: Un'arma infligge ferite persistenti e sanguinanti.
Focalizza energia della piattaforma: Trasforma le capacità non utilizzate di una piattaforma in punti ferita temporanei.
Lamento demoniaco: I demoni sono storditi e subiscono 3d6 danni per round per 1d4 round.
Rifugio astrale: Mentre si trova sul Piano Astrale, l'incantatore apre un portale per un semipiano dove si può guarire naturalmente.
Scambio planare inferiore: Scambia posto con una delle quattro creature planari inferiori (a scelta).
Sguardo malvagio: L'incantatore paralizza una creatura con il suo sguardo.
Tolleranza planare: Fornisce una protezione a lungo termine contro i tratti planari particolarmente nocivi.
Vulnerabilità agli incantesimi: Riduce la resistenza agli incantesimi del soggetto di 1 per livello dell'incantatore (riduzione max 15).

Incantesimi di 5° livello da chierico

Evoca eladrin bralani: Evoca un eladrin bralani che esegue i comandi dell'incantatore.
Richiamare zelekhut[E]: Uno zelekhut aiuta l'incantatore nel dar la caccia a un fuggitivo.
Sguardo opalescente: Uccide le creature malvagie con uno sguardo, o le rende molto spaventate.
Spasmo mortale: Il corpo dell'incantatore esplode al momento della morte.

Incantesimi di 6° livello da chierico

Banchetto del barghest[M]: Distrugge il cadavere del bersaglio, e previene potenzialmente il suo ritorno in vita.
Evoca demone babau: Evoca un demone babau che esegue i comandi dell'incantatore.
Scambio planare: Scambia posto con una delle tre creature planari (a scelta).

Incantesimi di 7° livello da chierico

Bolla planare: Crea intorno alla creatura bersaglio una bolla che emula l'ambiente planare nativo del bersaglio.
Richiamare kolyarut[E]: Un kolyarut aiuta l'incantatore nel punire un fedifrago.
Spostamento planare superiore: *Spostamento planare* accurato verso la destinazione desiderata.

Incantesimi di 8° livello da chierico

Feroce orgoglio delle Terre Bestiali: Evoca leoni celestiali e leoni crudeli celestiali che eseguono i comandi dell'incantatore.
Scambio planare superiore: Scambia posto con una delle tre creature planari superiori (a scelta).
Sguardo del bodak: Il personaggio uccide una creatura, che si trasforma in un bodak 24 ore dopo.

Incantesimi di 9° livello da chierico

Cacciatori dell'Ade: Evoca un paio di mastini immondi che eseguono i comandi dell'incantatore.
Esercito abissale: Evoca dei demoni che combattono per l'incantatore.
Orda infernale: Evoca dei diavoli che combattono per l'incantatore.
Richiamare marut[E]: Un marut aiuta il personaggio nel dare la caccia a un individuo che cerca di evitare la morte.
Schiera celeste: Evoca degli arconti che combattono per l'incantatore.

INCANTESIMI DA DRUIDO

Incantesimi di 1° livello da druido

Ferocia delle Terre Bestiali: Il soggetto combatte senza penalità mentre è inabile o morente.
Localizza piattaforma: Trova la piattaforma planare più vicina sul piano in cui ci si trova attualmente.
Resistere all'allineamento planare: Il bersaglio può resistere alle penalità per essere di allineamento opposto su un Piano Esterno allineato.

Incantesimo di 2° livello da druido

Evitare effetti planari: Fornisce protezione temporanea contro i tratti planari particolarmente nocivi.

Incantesimi di 3° livello da druido

Adattare forma: Fornisce alla creatura soggetto protezione temporanea contro i tratti planari particolarmente nocivi.
Bava del babau: Secerne un acido che ricopre il corpo e danneggia le armi degli avversari.

Incantesimi di 4° livello da druido

Configurazione del terreno: L'incantatore ottiene una visione generale della geografia intorno a sé.
Evoca sciame di elementiti: Evoca uno sciame di elementiti che esegue i comandi dell'incantatore.
Fulmine della piattaforma: Utilizza le capacità di ordine superiore della piattaforma planare dell'incantatore per dare energia a raggi danneggianti.
Perinarca: L'incantatore ottiene un controllo migliore sull'essenza morfica del Limbo.
Tolleranza planare: Fornisce una protezione a lungo termine contro i tratti planari particolarmente nocivi.

Incantesimi di 5° livello da druido

Focalizza energia della piattaforma: Trasforma le capacità non utilizzate di una piattaforma in punti ferita temporanei.
Rifugio astrale: Mentre si trova sul Piano Astrale, l'incantatore apre un portale per un semipiano dove si può guarire naturalmente.

Incantesimi di 6° livello da druido

Evoca elementale superiore: Evoca un elementale superiore che esegue i comandi dell'incantatore.
Miasma dell'entropia: Decompone tutti i materiali naturali in un'esplosione conica di 9 metri.

Incantesimo di 9° livello da druido

Perinarca planare: L'incantatore ottiene il controllo su una piccola area di un qualsiasi piano plasmabile divino.

INCANTESIMI DA GUARDIA NERA

Incantesimo di 3° livello da guardia nera

Manto del male: L'incantatore ottiene RI 12 + il livello dell'incantatore contro gli incantesimi con il descrittore bene.

Incantesimo di 4° livello da guardia nera

Tempesta sacrilega[M]**:** Pioggia di allineamento malvagio cade in un raggio di 6 metri.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

Incantesimi di 1° livello da mago e da stregone

Abiurazione — **Resistere all'allineamento planare:** Il bersaglio può resistere alle penalità per essere di allineamento opposto su un Piano Esterno allineato.

Divinazione — **Localizza piattaforma:** Trova la piattaforma planare più vicina sul piano in cui ci si trova attualmente.

Invocazione — **Luce di Lunia:** L'incantatore irradia una luce argentea, che può scaricare come due missili che infliggono 1d6 danni.

Incantesimi di 2° livello da mago e da stregone

Ammaliamento — **Mente di Mechanus:** Ricrea la mente del bersaglio in modo che diventi una fredda calcolatrice.

Illusione — **Mascherare pozza:** Nasconde dalla vista una pozza di colore sul Piano Astrale.

Scolorire pozza: Cambia il colore di una pozza di colore sul Piano Astrale.

Invocazione — **Luce di Mercuria:** L'incantatore irradia una luce dorata, che può scaricare come due missili che infliggono 1d6 danni, 2d6 contro i non morti e gli esterni malvagi.

Trasmutazione — **Artigli del belker:** Un tocco per livello infligge 3d4 danni e si dilunga per 1 round in più per ogni 3 livelli.

Incantesimi di 3° livello da mago e da stregone

Abiurazione — **Evitare effetti planari:** Fornisce protezione temporanea contro i tratti planari particolarmente nocivi.

Divinazione — **Analizzare piattaforma:** Trova una piattaforma planare vicina e ne scopre le proprietà.

Analizzare portale: Trova un portale vicino e ne scopre le proprietà.

Invocazione — **Luce di Venya:** L'incantatore irradia una luce argentea, che può scaricare come due missili che infliggono 3d6 danni contro i non morti e gli esterni malvagi oppure curano 3d6 danni.

Trasmutazione — **Bava del babau:** Secerne un acido che ricopre il corpo e danneggia le armi degli avversari.

Rovina diabolica: Danneggia e confonde i baatezu; danneggia le altre creature legali e malvagie.

Uncini dell'hamatula: Al soggetto crescono degli uncini che danneggiano gli avversari che lo attaccano in mischia.

Vulnerabilità agli incantesimi: Riduce la resistenza agli incantesimi del soggetto di 1 per livello dell'incantatore (riduzione max 15).

Incantesimi di 4° livello da mago e da stregone

Necromanzia — **Sguardo malvagio:** L'incantatore paralizza una creatura con il suo sguardo.

Trasmutazione — **Adattare forma:** Fornisce alla creatura soggetto protezione temporanea contro i tratti planari particolarmente nocivi.

Aureola del balor: Il corpo fiammeggiante del soggetto danneggia gli avversari in mischia.

Falsa gravità: Viaggia su una superficie solida come se avesse una gravità tutta sua.

Ferita infernale: Un'arma infligge ferite persistenti e sanguinanti.

Fulmine della piattaforma: Utilizza le capacità di ordine superiore della piattaforma planare dell'incantatore per dare energia a raggi danneggianti.

Instabilità corporea: Trasforma una creatura bersaglio in una massa amorfa.

Lamento demoniaco: I demoni sono storditi e subiscono 3d6 danni per round per 1d4 round.

Perinarca: L'incantatore ottiene un controllo migliore sull'essenza morfica del Limbo.

Incantesimi di 5° livello da mago e da stregone

Abiurazione — **Tolleranza planare:** Fornisce una protezione a lungo termine contro i tratti planari particolarmente nocivi.

Evocazione — **Richiamare zelekhut**[E]**:** Uno zelekhut aiuta l'incantatore nel dar la caccia a un fuggitivo.

Schiudere il varco: L'incantatore può portare al collasso i limiti planari, creando un varco planare.

Necromanzia — **Sguardo opalescente:** Uccide le creature malvagie con uno sguardo, o le rende molto spaventate.

Spasmo mortale: Il corpo dell'incantatore esplode al momento della morte.

Incantesimi di 6° livello da mago e da stregone

Abiurazione — **Sigillare portale:** Sigilla un portale interplanare o magico.

Divinazione — **Legame telepatico interplanare di Rary:** Il legame consente agli alleati di comunicare tra i piani.

Evocazione — **Muro di ingranaggi:** Crea un muro di ingranaggi moventi che infligge 1d6 danni per 2 livelli alle creature entro 3 metri.

Incantesimi di 7° livello da mago e da stregone

Abiurazione — **Bolla planare:** Crea intorno alla creatura bersaglio una bolla che emula l'ambiente planare nativo del bersaglio.

Evocazione — **Richiamare kolyarut**[E]**:** Un kolyarut aiuta l'incantatore nel punire un fedifrago.

Necromanzia **Banchetto del barghest**[M]: Distrugge il cadavere del bersaglio, e previene potenzialmente il suo ritorno in vita.
Miasma dell'entropia: Decompone tutti i materiali naturali in un'esplosione conica di 9 metri.

Incantesimi di 8° livello da mago e da stregone

Evocazione **Feroce orgoglio delle Terre Bestiali:** Evoca leoni celestiali e leoni crudeli celestiali che eseguono i comandi dell'incantatore.
Spostamento planare superiore: *Spostamento planare* accurato verso la destinazione desiderata.

Incantesimi di 9° livello da mago e da stregone

Evocazione **Esercito abissale:** Evoca dei demoni che combattono per l'incantatore.
Orda infernale: Evoca dei diavoli che combattono per l'incantatore.
Schiudere il varco completo[E M]: L'incantatore può portare al collasso ampi limiti tra due piani.
Richiamare marut[E]: Un marut aiuta il personaggio nel dare la caccia a un individuo che cerca di evitare la morte.
Schiera celeste: Evoca degli arconti che combattono per l'incantatore.

Trasmutazione **Perinarca planare:** L'incantatore ottiene il controllo su una piccola area di un qualsiasi piano plasmabile divino.

INCANTESIMI DA PALADINO

Incantesimi di 1° livello da paladino

Acqua assiomatica[M]: Crea acqua assiomatica di allineamento legale.
Resistere all'allineamento planare: Il bersaglio può resistere alle penalità per essere di allineamento opposto su un Piano Esterno allineato.

Incantesimi di 3° livello da paladino

Manto del bene/legge: L'incantatore ottiene RI 12 + il livello dell'incantatore contro gli incantesimi con il descrittore di allineamento opposto.
Tempesta sacra[M]: Pioggia di allineamento buono cade in un raggio di 6 metri.

Incantesimo di 4° livello da paladino

Tempesta assiomatica[M]: Pioggia di allineamento legale cade in un raggio di 6 metri.

INCANTESIMI DA RANGER

Incantesimi di 1° livello da ranger

Ferocia delle Terre Bestiali: Il soggetto combatte senza penalità mentre è inabile o morente.
Resistere all'allineamento planare: Il bersaglio può resistere alle penalità per essere di allineamento opposto su un Piano Esterno allineato.

Incantesimo di 4° livello da ranger

Tolleranza planare: Fornisce una protezione a lungo termine contro i tratti planari particolarmente nocivi.

INCANTESIMI

Acqua anarchica

Trasmutazione [Caotico]
Livello: Chierico 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Area: Ampolla d'acqua toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questa trasmutazione instilla in un'ampolla (0,5 litri) d'acqua l'energia del caos, trasformandola in acqua anarchica (vedi pagina 75).

Componenti materiali: 2,5 kg di ferro e argento in polvere (del valore di 25 mo).

Acqua assiomatica

Trasmutazione [Legale]
Livello: Chierico 1, paladino 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Area: Ampolla d'acqua toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questa trasmutazione instilla in un'ampolla (0,5 litri) d'acqua l'ordine della legge, trasformandola in acqua assiomatica (vedi pagina 75).

Componenti materiali: 2,5 kg di ferro e argento in polvere (del valore di 25 mo).

Adattare forma

Trasmutazione
Livello: Chierico 3, druido 3, mago/stregone 4
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una o più creature viventi toccate
Durata: 2 ore per livello (vedi testo)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo permette all'incantatore di adattare le creature influenzate al piano su cui al momento si trovano, negando gli effetti dannosi o negativi di quel piano. Le creature influenzate ottengono le protezioni elencate nell'incantesimo *evitare effetti planari* (vedi sotto).

Componente materiale: Un frammento di pietra o di terra proveniente dal proprio piano nativo.

Analizzare piattaforma

Divinazione
Livello: Bardo 3, chierico 3, mago/stregone 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 18 metri
Area: Un quarto di cerchio che emana dall'incantatore fino al limite del raggio di azione
Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di stabilire se un'area contiene una piattaforma planare. Se si studia l'area per 1 round, si scopre l'ubicazione di eventuali piattaforme presenti al suo interno. Una volta scoperta una piattaforma, è possibile studiarla. (Se si scopre più di una piattaforma, caso estremamente raro, è possibile studiarne solo una alla volta.)

Per ogni round in cui l'incantatore studia una piattaforma, può scoprire una proprietà della piattaforma, in questo ordine:

- La capacità di base ottenuta da chiunque possieda il talento Piattaforma Planare legato a quel luogo.
- Qualsiasi condizione che occorra soddisfare per ricaricare la capacità di ordine superiore concessa dal luogo.
- La capacità di ordine superiore ottenuta da chi visiti la piattaforma e soddisfi la condizione di ricarica.
- Il numero di utilizzi della capacità di ordine superiore che il personaggio ottiene visitando il luogo e soddisfacendo la condizione di ricarica.

Per ciascuna proprietà, l'incantatore effettua una prova di livello dell'incantatore (1d20 + il livello dell'incantatore) con una CD 15. Se fallisce, può riprovare nel round successivo.

Componenti materiali: Una lente di cristallo, una goccia di inchiostro e un pezzo di carta o pergamena.

Analizzare portale

Divinazione
Livello: Bardo 3, mago/stregone 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 18 metri
Area: Emanazione a forma di cono dall'incantatore fino al limite del raggio di azione
Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di stabilire se un'area contiene un portale. Se studia l'area per 1 round, scopre le dimensioni e l'ubicazione di eventuali portali presenti al suo interno. Una volta scoperto un portale, può studiarlo (se scopre più di un portale, può studiarne solo uno alla volta.)

Per ogni round in cui l'incantatore studia un portale, può scoprire una proprietà del portale, in questo ordine:

- Qualsiasi chiave o parola di comando necessaria per attivare il portale.
- Qualsiasi circostanza speciale che regoli l'uso del portale (come il momento specifico in cui può essere attivato).
- Se il portale è a un senso o a due sensi.
- Una breve visione dell'area in cui conduce il portale. L'incantatore può osservare l'area in questione per 1 round; il raggio della visione dell'incantatore equivale al raggio di azione dell'incantesimo. *Analizzare portale* non consente ad altri incantesimi o capacità magiche di divinazione di estendersi attraverso il portale. Ad esempio, l'incantatore non può utilizzare anche *individuazione del magico* o *individuazione del male* per studiare l'area in cui conduce il portale mentre la osserva con *analizzare portale*.

Per ciascuna proprietà, l'incantatore effettua una prova di livello dell'incantatore (1d20 + il livello dell'incantatore) con una CD 17. Se fallisce, può riprovare nel round successivo.

Analizzare portale ha solo una capacità limitata di rivelare eventuali proprietà insolite, come segue:

- Portali casuali: L'incantesimo rivela solo che il portale è casuale e se può essere attivato in quel momento. Non rivela quando il portale cominci o smetta di funzionare.
- Portali variabili: L'incantesimo rivela solo che il portale è variabile. Se l'incantatore studia la destinazione del portale, l'incantesimo rivela solo la destinazione verso la quale il portale è al momento orientato.
- Portali solo per creature: L'incantesimo rivela questa proprietà. Se l'incantatore studia la destinazione del portale, l'incantesimo rivela dove il portale conduce le creature. Se si tratta di un tipo di portale che invia le creature in un posto e il loro equipaggiamento in un altro posto, l'incantesimo non rivela dove viene inviato l'equipaggiamento.
- Portali malfunzionanti: L'incantesimo rivela solo che il portale non funziona bene, ma non quale tipo di disturbo genera.

Componenti materiali: Una lente di cristallo e un piccolo specchio.

Artigli del belker

Trasmutazione [Aria]
Livello: Mago/stregone 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura o creature viventi toccate (fino a una per livello)
Durata: 1 round per ogni tre livelli
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo trasforma una delle mani dell'incantatore in un artiglio fumoso simile a quello di un belker. Con un attacco di contatto effettuato con successo, l'incantatore riempie i polmoni di una creatura vivente di fumo. Il fumo all'interno della vittima si solidifica in artigli in miniatura che cominciano a squartare gli organi circostanti, infliggendo 3d4 danni. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo dimezza i danni subiti. Per ogni tre livelli dell'incantatore, il fumo dura per un altro round (fino a un massimo di 4 round al 12° livello), infliggendo altri 3d4 danni.

L'incantatore può utilizzare questo attacco di contatto in mischia una volta per round per ogni tre livelli dell'incantatore, fino a un massimo di quattro volte al 12° livello.

Componenti materiali: Una piccola ampolla piena di fumo.

Aura di energia negativa

Necromanzia
Livello: Chierico 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Area: Emanazione del raggio di 3 metri centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Un'aura di energia negativa nera e crepitante circonda l'incantatore. Ogni round, al turno dell'incantatore, tutte le creature viventi entro 3 metri da lui perdono 2 punti ferita. Le creature non morte ottengono invece 2 punti ferita

per round (anche se non possono superare i loro punti ferita normali grazie a questo effetto). I personaggi immuni all'energia negativa non sono soggetti a questa aura. *L'aura di energia negativa* non ha effetto sull'incantatore.

Aura di energia positiva

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chierico 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Area: Emanazione di raggio di 3 metri centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Un'aura di energia positiva bianca circonda l'incantatore. Ogni round, al turno dell'incantatore, tutte le creature viventi entro 3 metri da lui guadagnano 2 punti ferita (anche se non possono superare i loro punti ferita normali grazie a questo effetto). Le creature non morte subiscono invece 2 punti ferita per round. I personaggi immuni all'energia positiva non sono soggetti a questa aura. *L'aura di energia positiva* non ha effetto sull'incantatore.

Aureola del balor

Trasmutazione
Livello: Chierico 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Come il leggendario balor, il corpo dell'incantatore avvampa di orride fiamme, che non danneggiano né l'incantatore né il suo equipaggiamento indossato o trasportato. Tuttavia, per ogni round le fiamme infliggono 6d6 danni da fuoco a qualsiasi creatura con cui l'incantatore è in lotta, al turno dell'incantatore.

Componenti materiali: Un pizzico di fuliggine.

Banchetto del barghest

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 6, mago/stregone 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Cadavere toccato
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Fiamme nere si elevano su un cadavere, consumandolo sino alle ossa. L'incantatore distrugge i resti di una persona o creatura morta, prevenendo qualsiasi forma di resurrezione o rianimazione che richieda parte del corpo. C'è una probabilità del 50% che un *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione pura* non siano in grado di ridare la vita a una vittima consumata da un incantesimo *banchetto del barghest*. Effettuare una prova per ogni creatura distrutta. Se il tiro del d% indica un fallimento, la creatura non può essere riportata in vita dalla magia mortale.

Componenti materiali: Un diamante del valore di 5.000 mo.

Bava del babau

Trasmutazione
Livello: Druido 3, mago/stregone 3
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo) e Riflessi nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questa trasmutazione di ispirazione demoniaca fa sì che il soggetto secerna uno strato rosso e melmoso di gelatina che riveste la sua pelle, armatura ed equipaggiamento. Se da un lato la melma non danneggia il soggetto o il suo equipaggiamento, qualsiasi altra arma che la colpisca subisce 1d8 danni da acido dovuti alla vischiosa sostanza corrosiva, e la durezza dell'arma non riduce tale danno. Un'arma magica può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per evitare di subire tale danno. Anche una creatura che colpisca un bersaglio protetto dalla melma con un attacco senz'armi, un colpo senz'armi, un incantesimo a contatto o un'arma naturale subisce questo danno, ma può negarlo con un tiro salvezza sui Riflessi.

Componenti materiali: Un goccio di bava del babau.

Bolla planare

Abiurazione
Livello: Chierico 7, mago/stregone 7
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Area: Emanazione del raggio di 3 metri dalla creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: No; vedi testo

Questo incantesimo crea intorno alla creatura bersaglio un'area che emula il suo ambiente planare nativo. Pertanto, un personaggio che proviene dal Piano Materiale avrebbe gravità, temperatura, magia ecc. normali. Questo incantesimo, lanciato su un nativo del Piano delle Ombre, trasformerebbe l'area intorno a lui in una zona con gravità normale, un allineamento neutrale leggero, incantesimi dell'ombra potenziati, e incantesimi della luce ostacolati.

Componente materiale: Una manciata di polvere d'argento.

Cacciatori dell'Ade

Evocazione (Convocazione) [Male]
Livello: Chierico 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Due o più mastini immondi evocati, che non possono trovarsi a più di 9 metri l'uno dall'altro
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca un paio di mastini immondi (vedi pagina 126) dalle Grigie Distese dell'Ade affinché servano l'incantatore. I mastini immondi capiscono magicamente i comandi verbali dell'incantatore (a prescindere dal linguaggio utilizzato) e vengono considerati come animali da caccia addestrati, quindi l'incantatore può comandare loro di seguire le tracce.

Configurazione del terreno

Divinazione
Livello: Bardo 4, druido 4, ranger 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 3 round

Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore ottiene immediatamente una visione generale dell'area intorno a lui. *Configurazione del territorio* fornisce le informazioni basilari per ciò che riguarda le caratteristiche principali e i luoghi più conosciuti del territorio. Indica la direzione e la distanza verso ciascuno di questi a partire dal luogo attuale. I dettagli geografici sono inversamente proporzionali alla distanza del luogo studiato da quello attuale. L'incantatore ha una buona conoscenza del territorio sino a 150 km di distanza, conosce i dettagli generali di luoghi particolarmente grandi o notevoli fino a 750 km, e oltre tale punto conosce solamente la direzione e la distanza dei posti fondamentali.

Diversamente da *scopri il percorso*, questo incantesimo non fornisce informazioni su trappole, parole d'ordine o ostacoli a un itinerario.

Esercito abissale

Evocazione (Convocazione) [Caotico, Male]
Livello: Chierico 9, mago/stregone 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Due o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 metri l'una dall'altra
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca un esercito di demoni dagli Infiniti Strati dell'Abisso affinché servano l'incantatore.

Quando l'incantesimo è completo, appaiono 2d4 dretch. Dieci minuti dopo, compaiono 1d4 demoni babau. Dopo dieci ulteriori minuti, appare un demone vrock. Ogni creatura ha il massimo dei punti ferita per Dado Vita. Non appena queste creature compaiono, servono l'incantatore per la durata dell'incantesimo.

I demoni gli obbediscono esplicitamente e non lo attaccano mai, anche se qualcun altro riuscisse a ottenere il controllo su di essi. L'incantatore non ha bisogno di concentrarsi per mantenere il controllo sui demoni. Inoltre in qualsiasi momento può congedarli singolarmente o in gruppi.

Evitare effetti planari

Abiurazione
Livello: Chierico 2, druido 2, mago/stregone 3
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 6 metri
Bersaglio: Una creatura per livello entro un'esplosione del raggio di 6 metri centrata sull'incantatore
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore, per un certo periodo di tempo, non viene più influenzato dagli effetti naturali di un piano specifico. Questi effetti includono temperature estreme, mancanza di aria, gas velenosi, le emanazioni di energia negativa o positiva o altri attributi del piano stesso.

Evitare effetti planari offre una protezione dai 3d10 danni da fuoco che i personaggi normalmente subiscono quando si trovano su un piano con il tratto fuoco dominante. *Evitare effetti planari* permette a un personaggio di respirare sott'acqua su un piano dotato del tratto acqua dominante ed essere immune al soffocamento su un piano dotato del tratto terra dominante. Un personaggio protetto da *evitare effetti planari* non può essere accecato dall'energia di un piano dell'energia positiva maggiore dominante e smette automaticamente di acquisire punti ferita temporanei quando questi sono pari al totale massimo dei punti ferita normali del personaggio. I piani dell'energia negativa dominante non infliggono danni o livelli negativi ai personaggi protetti da *evitare effetti planari*.

Inoltre, anche altri effetti specifici di un piano vengono negati da *evitare effetti planari*. Nella cosmologia di D&D, *evitare effetti planari* nega l'effetto assordante del Pandemonium e il danno da freddo dello strato di Cania dei Nove Inferi. È possibile aggiungere protezioni aggiuntive per le cosmologie personali. Se esiste un Piano Elementale del Freddo, ad esempio, *evitare effetti planari* offre protezione contro i danni di base del freddo subiti da chiunque si trovi su quel piano.

Gli effetti dei tratti gravitazionali, di allineamento e magici non vengono negati da *evitare effetti planari*, e nemmeno i particolari tratti intrappolanti di cui sono dotati alcuni piani (come ad esempio l'Elysium e l'Ade).

L'incantesimo non offre protezione contro alcuna creatura, nativa o meno di quel piano, né contro incantesimi, capacità speciali o formazioni estreme e artificiali all'interno del piano. Ad esempio, questo incantesimo permette al soggetto di sopravvivere sul Piano Elementale della Terra, ma non lo proteggerà se questi dovesse cadere in una pozza di magma di quel piano.

Evoca arconte segugio

Evocazione (Convocazione) [Bene, Legale]
Livello: Chierico 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un arconte segugio evocato
Durata: Concentrazione (massimo 1 round per livello) più 1 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca un arconte segugio dai Sette Cieli Ascendenti di Celestia. La creatura compare nel luogo indicato e agisce immediatamente, al turno dell'incantatore. Comprende i discorsi dell'incantatore (a prescindere dal linguaggio) e ne segue i comandi nel modo più efficace possibile. L'incantatore deve concentrarsi sull'effetto dell'incantesimo, ma comandare la creatura è un'azione gratuita.

Una creatura evocata non può evocare o convocare in alcun modo un'altra creatura, né può utilizzare le sue capacità di teletrasporto o di viaggio planare.

Evoca demone babau

Evocazione (Convocazione) [Caotico, Male]
Livello: Chierico 6
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un demone babau evocato
Durata: Concentrazione (massimo 1 round per livello) più 1 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca un demone babau dagli Infiniti Strati dell'Abisso. La creatura compare nel luogo indicato e agisce immediatamente, al turno dell'incantatore. Comprende i discorsi dell'incantatore (a prescindere dal linguaggio) e ne segue i comandi nel modo più efficace possibile. L'incantatore deve concentrarsi sull'effetto dell'incantesimo, ma comandare la creatura è un'azione gratuita.

Una creatura evocata non può evocare o convocare in alcun modo un'altra creatura, né può utilizzare le sue capacità di teletrasporto o di viaggio planare.

Evoca diavolo barbuto

Evocazione (Convocazione) [Legale, Male]
Livello: Chierico 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un diavolo barbuto evocato
Durata: Concentrazione (massimo 1 round per livello) più 1 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca un diavolo barbuto dai Nove Inferi di Baator. La creatura compare nel luogo indicato e agisce immediatamente, al turno dell'incantatore. Comprende i discorsi dell'incantatore (a prescindere dal linguaggio) e ne segue i comandi nel modo più efficace possibile. L'incantatore deve concentrarsi sull'effetto dell'incantesimo, ma comandare la creatura è un'azione gratuita.

Una creatura evocata non può evocare o convocare in alcun modo un'altra creatura, né può utilizzare le sue capacità di teletrasporto o di viaggio planare.

Evoca eladrin bralani

Evocazione (Convocazione) [Bene, Caotico]
Livello: Chierico 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un eladrin bralani evocato
Durata: Concentrazione (massimo 1 round per livello) più 1 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca un eladrin bralani dalle Foreste Olimpie di Arborea. La creatura compare nel luogo indicato e agisce immediatamente, al turno dell'incantatore. Comprende i discorsi dell'incantatore (a prescindere dal linguaggio) e ne segue i comandi nel modo più efficace possibile. L'incantatore deve concentrarsi sull'effetto dell'incantesimo, ma comandare la creatura è un'azione gratuita.

Una creatura evocata non può evocare o convocare in alcun modo un'altra creatura, né può utilizzare le sue capacità di teletrasporto o di viaggio planare.

Evoca elementale superiore

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]
Livello: Druido 6
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un elementale evocato
Durata: Concentrazione (massimo 1 round per livello) più 1 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca un elementale superiore a scelta dell'incantatore (acqua, aria, fuoco o terra) dal Piano Elementale appropriato. La creatura compare nel luogo indicato e agisce immediatamente, al turno dell'incantatore. Comprende i discorsi dell'incantatore (a prescindere dal linguaggio) e ne segue i comandi nel modo più efficace possibile. L'incantatore deve concentrarsi sull'effetto dell'incantesimo, ma comandare la creatura è un'azione gratuita.

Una creatura evocata non può evocare o convocare in alcun modo un'altra creatura, né può utilizzare le sue capacità di teletrasporto o di viaggio planare.

Quando si utilizza un incantesimo di convocazione per una creatura dell'acqua, dell'aria, del fuoco o della terra, l'incantesimo riceve il descrittore appropriato.

Evoca sciame di elementiti

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]
Livello: Druido 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Uno sciame di elementiti evocato
Durata: Concentrazione (massimo 1 round per livello) più 1 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca uno sciame di elementiti (acqua, aria, fuoco o terra, a scelta dell'incantatore) dal Piano Elementale appropriato. La creatura compare nel luogo indicato e agisce immediatamente, al turno dell'incantatore. Comprende i discorsi dell'incantatore (a prescindere dal linguaggio) e ne segue i comandi nel modo più efficace possibile. L'incantatore deve concentrarsi sull'effetto dell'incantesimo, ma comandare la creatura è un'azione gratuita.

Una creatura evocata non può evocare o convocare in alcun modo un'altra creatura, né può utilizzare le sue capacità di teletrasporto o di viaggio planare.

Quando si utilizza un incantesimo di convocazione per una creatura dell'acqua, dell'aria, del fuoco o della terra, l'incantesimo riceve il descrittore appropriato.

Evoca tordo elisio

Evocazione (Convocazione) [Bene]
Livello: Bardo 2, chierico 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un tordo elisio evocato
Durata: 8 ore
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca un tordo elisio (vedi pagina 132), un uccello nativo dei Campi Benedetti dell'Elysium. La creatura non possiede capacità combattive notevoli, ma il suo canto accelera la guarigione naturale delle creature viventi. Coloro che si trovano entro 9 metri e che ascoltano il canto del tordo elisio mentre riposano recuperano i punti ferita al doppio della guarigione normale.

Falsa gravità

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto di questo incantesimo può viaggiare su qualsiasi superficie solida come se tale superficie possedesse una gravità propria. Ad esempio, il soggetto potrebbe camminare o anche correre su un muro come se quel muro fosse un pavimento perfettamente piatto. È possibile cambiare il "sotto" tutte le volte che si vuole per la durata dell'incantesimo, ma solo una volta per round, con un'azione gratuita. Gli oggetti incustoditi cadono normalmente.

Il bersaglio di *falsa gravità* può volare scegliendo una superficie solida e lasciandosi cadere attraverso l'aria in direzione di quella superficie. Un personaggio che "voli" in questo modo si muove a 9 metri per round e può effettuare un cambiamento in qualsiasi direzione, una volta per round, ridefinendo la sua gravità personale. Un personaggio che cada in questo modo perde tutta l'accelerazione di gravità quando cambia gravità.

Componente materiale: Un paio di magneti.

Ferita infernale

Trasmutazione [Male]
Livello: Chierico 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantesimo *ferita infernale* fa sì che un'arma infligga ferite persistenti simili a quelle dei diavoli barbuti e dei demoni cornuti. Una creatura ferita da un'arma su cui è stato lanciato *ferita infernale* perde 2 punti ferita aggiuntivi per ogni round per la rimanente durata dell'incantesimo. La perdita continua di punti ferita può essere arrestata da una prova di Guarire (CD 14 + modificatore di caratteristica dell'incantatore), un incantesimo *curare* o un incantesimo *guarigione*.

Feroce orgoglio delle Terre Bestiali

Evocazione (Convocazione) [Bene, Caotico]
Livello: Chierico 8, mago/stregone 8
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Due o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 metri l'una dall'altra
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca un branco di leoni celestiali dalle Distese Selvagge delle Terre Bestiali.

Quando l'incantesimo è completo, appaiono 2d4 leoni celestiali. Dieci minuti dopo, compaiono 1d4 leoni crudeli celestiali. Ogni creatura ha il massimo dei punti ferita per Dado Vita. Non appena queste creature compaiono, servono l'incantatore per la durata dell'incantesimo.

Le creature gli obbediscono esplicitamente e non lo attaccano mai, anche se qualcun altro riuscisse a ottenere il controllo su di esse. L'incantatore non ha bisogno di concentrarsi per mantenere il controllo sulle creature. Inoltre in qualsiasi momento può congedarle singolarmente o in gruppi.

Ferocia delle Terre Bestiali

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Bardo 1, druido 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore sguinzaglia la volontà selvaggia di sopravvivenza propria di ogni creatura. Il soggetto diventa un combattente tanto tenace da continuare a combattere senza penalità anche quando è inabile o morente. Se la creatura è ridotta a -10 punti ferita, muore normalmente.

Focalizza energia della piattaforma

Trasmutazione
Livello: Chierico 4, druido 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore può convertire un'utilizzo non ancora speso della capacità di ordine superiore della sua piattaforma planare in punti ferita temporanei (vedi il talento Piattaforma Planare, pagina 41). Toccando una creatura vivente e spendendo uno degli utilizzi della sua capacità di ordine superiore, l'incantatore fornisce al bersaglio 3d6 punti ferita temporanei.

Fulmine della piattaforma

Trasmutazione [Elettricità]
Livello: Druido 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Uno o più raggi di elettricità
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può convertire un'utilizzo non ancora speso della capacità di ordine superiore della sua piattaforma planare in un raggio di elettricità (vedi il talento Piattaforma Planare, pagina 41). Questo raggio esaurisce uno degli utilizzi della capacità di ordine superiore e infligge 5d6 danni da elettricità al bersaglio con un attacco di contatto a distanza andato a segno.

Per ogni cinque livelli ottenuti oltre il 7°, è possibile sparare un raggio di elettricità aggiuntivo (fino a un massimo di tre raggi al 17° livello). Ogni raggio esaurisce uno degli utilizzi della capacità di ordine superiore.

Instabilità corporea

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Illustrazione di A. Swekel

Il tocco dell'incantatore trasforma una creatura vivente in una massa amorfa e spongiforme, che si liquefa contorcendosi senza alcun controllo. Una creatura influenzata non è in grado di utilizzare o tenere alcun oggetto. Vestiti, armatura, anelli ed elmi divengono inutilizzabili. Gli oggetti grandi indossati o trasportati (armatura, zaini e anche vestiti) sono più di ostacolo che di aiuto, e riducono il punteggio di Destrezza della vittima di 4. Piedi e gambe, indeboliti e incurvati, riducono la velocità a 3 metri o a un quarto del normale, quale che sia il numero inferiore. La vittima diviene cieca e non può lanciare incantesimi o utilizzare oggetti magici, mentre un dolore terrificante le impedisce di attaccare. Mentre si trova in questa forma, la creatura è immune ai danni extra dovuti ai colpi critici e agli attacchi furtivi, a causa della sua natura amorfa.

Ogni round che la vittima trascorre in uno stato amorfo causa la sottrazione di 1 punto di Saggezza a causa dello shock mentale. Se il punteggio di Saggezza viene ridotto a 0, la vittima sviene. Una vittima consapevole può ottenere nuovamente la sua forma se utilizza un'azione standard per effettuare un nuovo tiro salvezza sulla Tempra. Se ha successo, l'effetto dell'incantesimo termina.

Lamento demoniaco

Trasmutazione
Livello: Chierico 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Creatura vivente
Durata: Istantanea o 1d4 round; vedi testo
Tiro salvezza: Tempra nega o Tempra parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì e no; vedi testo

Lamento demoniaco, la risposta dei baatezu alla magia demoniaca legata alla Guerra Sanguinosa e indirizzata alla loro razza, infligge 3d6 danni a qualsiasi creatura che possieda sia il sottotipo caotico che quello malvagio (come ad esempio un ululatore o un demone). Un tiro salvezza effettuato con successo sulla Tempra nega questo danno.

Se la creatura bersaglio possiede anche il sottotipo tanar'ri, l'incantesimo ha un effetto molto più potente. Il sangue del bersaglio inizia a ribollire e spumeggiare, stordendolo per 1d4 round e infliggendogli 3d6 danni in ciascuno di questi round. Un tiro salvezza effettuato con successo sulla Tempra nega l'effetto di stordimento e riduce la durata a 1 round. La resistenza agli incantesimi della creatura non si applica contro questo effetto.

Legame telepatico interplanare di Rary

Divinazione
Livello: Mago/stregone 6

Questo incantesimo funziona esattamente come *legame telepatico di Rary*, tranne per il fatto che la comunicazione funziona sia sullo stesso piano sia tra i piani.

Localizza piattaforma

Divinazione
Livello: Bardo 1, chierico 2, druido 1, mago/stregone 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vedi testo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore percepisce la direzione della piattaforma planare più vicina e ottiene una vaga sensazione del suo potere. Se ha visitato la piattaforma planare più vicina e desidera escluderla da questa divinazione, può al suo posto ottenere informazioni sulla successiva piattaforma planare in ordine di vicinanza. Questo incantesimo consente di localizzare solo le piattaforme planari che si trovano sul piano su cui si lancia l'incantesimo.

Speciale: L'incantatore deve possedere il talento Piattaforma Planare per lanciare questo incantesimo.

Luce di Lunia

Invocazione [Bene, Luce]
Livello: Chierico 1, mago/stregone 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Incantatore e la/e creatura/e toccata/e con il raggio (fino a 2); vedi testo
Durata: 10 minuti per livello (I) o finché non viene utilizzato; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore comincia a irradiare la luce della favolosa Lunia, il primo strato dei Sette Cieli Ascendenti di Celestia. Una luminosità argentea emana dall'incantatore in un raggio di 9 metri, e per altri 9 metri si estende una luce fioca.

A cominciare dal turno successivo al lancio di questo incantesimo, l'incantatore può scegliere di utilizzare parte o tutta la *luce di Lunia* con un raggio di luce. L'incantatore può effettuare un unico attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni entro un raggio di 9 metri. Ciò dimezza la sua luminosità argentea (luce per 4,5 metri, e luce fioca per altri 4,5 metri). L'incantatore può scegliere di utilizzare un raggio aggiuntivo con le stesse caratteristiche nello stesso round (se è in grado di compiere attacchi multipli in un round) o in un round successivo. Scagliare il secondo raggio spegne la luminosità, e l'incantesimo termina.

Luce di Mercuria

Invocazione [Bene, Luce]
Livello: Chierico 2, mago/stregone 2
Componenti: V, S

Come *luce di Lunia*, tranne per il fatto che l'incantatore comincia a irradiare la luce dorata di Mercuria, il secondo strato dei Sette Cieli Ascendenti di Celestia. Il suo raggio infligge 1d6 danni, o 2d6 danni contro i non morti e gli esterni malvagi.

Luce di Venya

Invocazione [Bene, Luce]
Livello: Chierico 3, mago/stregone 3
Componenti: V, S

Come *luce di Lunia*, tranne per il fatto che l'incantatore comincia a irradiare la luce perlata di Venya, il terzo strato dei Sette Cieli Ascendenti di Celestia. Il suo raggio infligge 1d6 danni, o 3d6 danni contro i non morti e gli esterni malvagi. In alternativa, l'incantatore può decidere che il raggio guarisca 3d6 danni a una creatura vivente non malvagia.

Manto del bene

Abiurazione [Bene]
Livello: Chierico 3, paladino 3

Questo incantesimo funziona come *manto del caos*, tranne per il fatto che l'incantatore è circondato da una energia sacra risplendente e bianca, e che *manto del bene* fornisce la resistenza agli incantesimi contro gli incantesimi con il descrittore male.

Manto del caos

Abiurazione [Caotico]
Livello: Chierico 3
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una energia caotica guizzante e giallastra circonda l'incantatore. Questo potere fornisce resistenza agli incantesimi 12 + il livello dell'incantatore contro gli incantesimi con il descrittore legale.

Manto della legge

Abiurazione [Legale]
Livello: Chierico 3, paladino 3

Questo incantesimo funziona come *manto del caos*, tranne per il fatto che l'incantatore è circondato da una energia legale costante e blu, e che *manto della legge* fornisce la resistenza agli incantesimi contro gli incantesimi con il descrittore caotico.

Manto del male

Abiurazione [Male]
Livello: Chierico 3, guardia nera 3

Questo incantesimo funziona come *manto del caos*, tranne per il fatto che l'incantatore è circondato da una energia sacrilega ondeggiante e nera, e che *manto del male* fornisce la resistenza agli incantesimi contro gli incantesimi con il descrittore bene.

Mascherare pozza

Illusione (Mascheramento)
Livello: Bardo 2, mago/stregone 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una pozza di colore
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo fa sì che una pozza di colore sul Piano Astrale (una macchia di colore irregolare che contiene un portale verso un altro piano) sembri smettere di esistere. In realtà, viene solo nascosta alla vista. L'uso di questo incantesimo non nasconde l'area intorno alla pozza; maschera solo il fatto che è presente una pozza. *Vedere invisibilità* o *visione del vero* rivelano la presenza della pozza, così come *analizzare portale*.

Mente di Mechanus

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale, Legale]
Livello: Mago/stregone 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Come le entità che abitano nel piano di Mechanus, il soggetto di *mente di Mechanus* diventa temporaneamente un essere del tutto focalizzato sull'ordine. Ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà per resistere agli incantesimi di influenza mentale.

Finché risente degli effetti di *mente di Mechanus* il soggetto diviene inoltre più analitico e meno emotivo. Ottiene pertanto un bonus di +2 a tutte le prove basate sull'Intelligenza, ma subisce una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma.

Miasma dell'entropia

Necromanzia
Livello: Druido 7, mago/stregone 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 9 metri
Area: Esplosione conica, un oggetto solido, oppure un costrutto organico
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto) o Tempra dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Miasma dell'entropia provoca un decadimento accelerato nel legno, nel cuoio e in tutti gli altri materiali naturali presenti nell'area dell'incantesimo. Distrugge gli oggetti non magici fatti di legno, cuoio, carta e altra materia organica vivente. Tutti gli oggetti di questo tipo presenti all'interno dell'area si decompongono divenendo masse melmose e polpose. Gli oggetti che pesano più di 0,5 kg per livello dell'incantatore non subiscono l'effetto, ma tutti gli altri oggetti vengono rovinati.

In alternativa, l'incantatore può selezionare come bersaglio di *miasma dell'entropia* un singolo oggetto solido di materia organica non vivente che pesi fino a 5 kg per livello dell'incantatore.

Quando si indica come bersaglio un oggetto animato composto di materiale organico, *miasma dell'entropia* infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d6), e un tiro salvezza sulla Tempra può dimezzare i danni.

Muro di ingranaggi

Evocazione (Creazione)
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S, M
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Tempo di lancio: 1 azione standard
Effetto: Muro di ingranaggi moventi la cui area riempie un quadretto di 1,5 metri per ogni 2 livelli; vedi testo
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo utilizza l'energia planare di Mechanus per creare un muro spesso 15 centimetri di ingranaggi, rotelle, pistoni e parti meccaniche diverse semoventi. Ogni quadretto di 1,5 metri sulla superficie del muro possiede durezza 10 e 180 punti ferita.

Entrambi i lati del muro hanno centinaia di parti semoventi che sbat-

Illustrazione di A. Swekel

tono tra loro, infliggendo 1d6 danni contundenti per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 15d6) a tutte le creature entro 3 metri. Un tiro salvezza sui Riflessi dimezza questi danni.

Componenti materiali: Un piccolo ingranaggio.

Orda infernale

Evocazione (Convocazione) [Legale, Male]
Livello: Chierico 9, mago/stregone 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Due o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 metri l'una dall'altra
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca un'orda di diavoli dai Nove Inferi di Baator affinché servano l'incantatore.

Quando l'incantesimo è completo, appaiono 2d4 diavoli barbuti. Dieci minuti dopo, compaiono 1d4 diavoli delle catene. Dopo dieci ulteriori minuti, appare un diavolo d'ossa. Ogni creatura ha il massimo dei punti ferita per Dado Vita. Non appena queste creature compaiono, servono l'incantatore per la durata dell'incantesimo.

I diavoli gli obbediscono esplicitamente e non lo attaccano mai, anche se qualcun altro riuscisse a ottenere il controllo su di essi. L'incantatore non ha bisogno di concentrarsi per mantenere il controllo sui diavoli. Inoltre in qualsiasi momento può congedarli singolarmente o in gruppi.

Perinarca

Trasmutazione
Livello: Druido 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Durata: 1 round per livello; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno (oggetto) e Riflessi nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Se non viene controllato, il Caos Mutevole del Limbo è proprio ciò che implica il nome: un calderone ribollente di energia ed elementi. I nativi imparano a controllarlo, oppure a insediarsi in zone che per lungo tempo hanno goduto di un certo controllo, ma i visitatori delle aree del limbo più "selvagge" devono effettuare una prova di Saggezza con CD 16 per ottenere il controllo del pericoloso ambiente. L'incantesimo *perinarca* fornisce all'incantatore il controllo automatico di una porzione di Limbo selvaggio (un'area che non sia già stata stabilizzata o che si trovi entro il controllo di un'altra creatura) all'interno del raggio di azione vicino. Il controllo consente al perinarca (il nome che a volte viene affibbiato a coloro che sono in grado di lanciare l'incantesimo *perinarca*) di rimodellare il limbo come desidera, aggiungendo o sottraendo uno dei quattro elementi basilari una volta per round, con un'azione standard. Una tra le combinazioni preferite dei viaggiatori del Piano Materiale è un pezzo di terra circondato da una piccola atmosfera d'aria.

Il lancio di questo incantesimo si sovrappone al controllo già (potenzialmente) stabilito dal perinarca con una prova di Saggezza. Gli alleati dell'incantatore possono, se vogliono, cedere il loro controllo all'incantatore del *perinarca* più vicino nel momento del lancio dell'incantesimo. Non è possibile strappare il controllo all'incantatore mentre l'incantesimo è ancora in atto (e questo è uno dei motivi migliori per lanciare questo incantesimo, anche se si possiede un alto punteggio di Saggezza). Se il perinarca si muove a più di 30 metri di distanza dall'area che controllava, l'ordine che aveva imposto scompare.

Un perinarca non è in grado di portare avanti alcuna creazione complessa nell'area che controlla. Può tuttavia mescolare rozzamente due o tre elementi; sotto vengono forniti alcuni esempi. Il perinarca può provare ad assumere il controllo di una nuova area che contenga già degli avversari; tuttavia, questi possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per uscire dall'area.

Barriera spessa: Un perinarca può "ispessire" l'aria vuota con polvere e pietre, creando intorno a lui e ai suoi alleati una zona che le creature esterne devono distruggere o scavalcare. La loro velocità scende a 1,5 metri, o 3 metri per le creature Grandi o di taglia superiore.

Barriera ardente: Un perinarca può creare un campo piuttosto spesso di fiamme che infliggono 3d10 danni a qualsiasi creatura che provi ad attraversarle. Il campo infligge inoltre 3d10 danni da fuoco per ogni round in cui una creatura rimane al suo interno.

Barriera completa: Un perinarca può creare una barriera completa di solida roccia che circondi lui e i suoi alleati, evitando l'accesso da parte di chiunque tranne che degli scavatori più abili. D'altro canto, un perinarca può provare a intrappolare i nemici all'interno di una bolla di solida pietra.

Perinarca planare

Trasmutazione
Livello: Druido 9, mago/stregone 9

Come *perinarca*, tranne per il fatto che l'incantatore può lanciare questo incantesimo su qualsiasi piano altamente plasmabile o plasmabile divino (la maggior parte dei Piani Esterni sono plasmabili divini). Tuttavia, i mortali che modificano la trama del dominio di un dio dovrebbero pensare bene alla loro azione, a seconda dell'interpretazione che dà il DM della natura di un determinato territorio divino.

Protezione dall'energia negativa

Abiurazione
Livello: Chierico 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura protetta ottiene protezione parziale contro gli effetti di energia negativa. Occorre sottrarre 10 punti dai danni inflitti da qualsiasi effetto di energia negativa (come ad esempio gli incantesimi *infliggere*) che colpisce la creatura protetta.

Illustrazione di A. Swekel

Gli effetti di energia negativa che non infliggono direttamente danni (come ad esempio i risucchi di energia) hanno normalmente effetto sul bersaglio.

Protezione dall'energia positiva

Abiurazione
Livello: Chierico 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura non morta toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura protetta ottiene protezione parziale contro gli effetti di energia positiva. Occorre sottrarre 10 punti dai danni inflitti da qualsiasi effetto di energia positiva (come ad esempio gli incantesimi *curare*) che colpisce la creatura protetta.

Gli effetti di energia positiva che non infliggono direttamente danni (come ad esempio lo scacciare non morti) hanno normalmente effetto sul bersaglio.

Resistere all'allineamento planare

Abiurazione
Livello: Chierico 1, druido 1, mago/stregone 1, paladino 1, ranger 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questa abiurazione fornisce a una creatura una protezione limitata dai tratti di allineamento di un piano. Quando il soggetto visita un piano con un tratto di allineamento, questo incantesimo concede l'immunità alle penalità alle prove di Carisma che i piani di allineamento leggero impongono ai visitatori di allineamenti opposti. Le penalità alle prove di Carisma, Saggezza e Intelligenza associate ai piani di allineamento forte sono dimezzate per tutta la durata di questo incantesimo.

Richiamare kolyarut

Evocazione (Richiamo) [Legale]
Livello: Chierico 7, mago/stregone 7
Componenti: V, S, FD, PE
Tempo di lancio: 10 minuti

Illustrazione di S. Roller

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un kolyarut richiamato
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore richiede l'aiuto di un inevitabile kolyarut. Se l'incantatore conosce il nome di un kolyarut specifico, può richiedere la presenza di quell'individuo pronunciando il nome durante il lancio dell'incantesimo (ma è comunque possibile ottenere una creatura diversa).

L'incantatore può domandare al kolyarut di eseguire un compito per lui. Tale compito deve essere aderente agli obiettivi legali del kolyarut, e non deve richiedere più di sette giorni per essere completato. I kolyarut dispensano punizioni a coloro che infrangono i patti e i giuramenti. L'inevitabile non richiede alcun pagamento per questa impresa. Dopo sette giorni, o se gli si domanda qualcosa di non legale, frivolo o non pertinente al suo obiettivo legale, il kolyarut se ne andrà.

Costo in PE: 250 PE.

Richiamare marut

Evocazione (Richiamo) [Legale]
Livello: Chierico 9, mago/stregone 9
Componenti: V, S, FD, PE
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un marut richiamato
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore richiede l'aiuto di un inevitabile marut. Se l'incantatore conosce il nome di un marut specifico, può richiedere la presenza di quell'individuo pronunciando il nome durante il lancio dell'incantesimo (ma è comunque possibile ottenere una creatura diversa).

L'incantatore può domandare al marut di eseguire un compito per lui. Tale compito deve essere aderente agli obiettivi legali del marut, e non deve richiedere più di nove giorni per essere completato. I marut affrontano coloro che cercano di evitare la morte, come i lich. L'inevitabile non richiede alcun pagamento per questa impresa. Dopo nove giorni, o se gli si domanda qualcosa di non legale, frivolo o non pertinente al suo obiettivo legale, il marut se ne andrà.

Costo in PE: 500 PE.

Richiamare zelekhut

Evocazione (Richiamo) [Legale]
Livello: Chierico 5, mago/stregone 5
Componenti: V, S, FD, PE
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Uno zelekhut richiamato
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore richiede l'aiuto di un inevitabile zelekhut. Se l'incantatore conosce il nome di uno zelekhut specifico, può richiedere la presenza di quell'individuo pronunciando il nome durante il lancio dell'incantesimo (ma è comunque possibile ottenere una creatura diversa).

L'incantatore può domandare allo zelekhut di eseguire un compito per lui. Tale compito deve essere aderente agli obiettivi legali del zelekhut, e non deve richiedere più di cinque giorni per essere completato. Gli zelekhut danno la caccia a coloro che negano la giustizia o cercano di fuggire dalle punizioni. L'inevitabile non richiede

alcun pagamento per questa impresa. Dopo cinque giorni, o se gli si domanda qualcosa di non legale, frivolo o non pertinente al suo obiettivo legale, lo zelekhut se ne andrà.

Costo in PE: 100 PE.

Rifugio astrale

Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Chierico 4, druido 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Vedi testo
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo apre un piccolo portale planare dal Piano Astrale verso un semipiano in cui può avvenire la guarigione naturale (diversamente dal Piano Astrale stesso). La superficie solida del semipiano è un quadrato con lato di 15 metri, e il semipiano si estende per 15 metri al di sopra del suolo. I tratti del semipiano (incluso il tempo, la gravità e la magia) corrispondono a quelli del Piano Materiale, e il semipiano è contenuto in se stesso; se un personaggio cammina fino a un'estremità tornerà al punto da cui era partito. Il semipiano non possiede tratti planari insoliti.

L'unico modo per entrare o uscire dal semipiano è l'accesso creato dall'incantatore, e solo coloro che vengono nominati o descritti dall'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo possono entrare. Il portale continua ad esistere sul Piano Astrale solo mentre il semipiano è ancora in esistenza. Quando l'incantatore lascia il semipiano, il portale si sigilla e scompare. Chiunque si trovasse ancora nel semipiano di rifugio in quel momento apparirebbe sul Piano Astrale nel luogo d'ingresso del rifugio.

Componente materiale: Un'unica gemma rifinita del valore di almeno 250 mo.

Un po' di relax su un semipiano rifugio astrale

Illustrazione di D. Crabapple

Rovina diabolica

Trasmutazione
Livello: Chierico 3, mago/stregone 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Creatura vivente
Durata: Istantanea o 1d6 round; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì e no; vedi testo

Questo incantesimo è stato sviluppato dagli incantatori demoniaci secoli fa per utilizzarlo contro i loro antichi nemici, i diavoli di Baator. Infligge 2d6 danni a qualsiasi creatura che possieda sia il sottotipo caotico che quello malvagio (come ad esempio un barghest o un diavolo). Non è concesso alcun tiro salvezza contro questo danno.

Se la creatura bersaglio possiede anche il sottotipo baatezu, l'incantesimo ha un effetto molto più potente. La mente del bersaglio vacilla, confondendolo per 1d6 round e infliggendogli 2d6 danni in ciascuno di questi round. Un tiro salvezza effettuato con successo sulla Volontà nega l'effetto di confusione e riduce la durata a 1 round. La resistenza agli incantesimi della creatura non si applica contro questo effetto.

Scambio planare

Evocazione (Richiamo) [vedi testo]
Livello: Chierico 6
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 0 metri
Effetto: 1 creatura richiamata
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, richiama una creatura extraplanare (nello specifico, un guardinal avoral, un diavolo d'ossa oppure un demone babau, a

scelta) fino al preciso punto in cui ci si trova. Nello stesso momento, l'incantatore viene teletrasportato al piano nativo della creatura, nel quale rimane in una situazione di stasi per la durata dell'incantesimo. Un osservatore casuale direbbe che l'incantatore si è trasformato nella creatura richiamata (anche se, effettuando una prova di Osservare con CD 25, si potrebbe notare il leggero intervallo tra la scomparsa dell'incantatore e la comparsa della creatura). Se la creatura richiamata non può essere contenuta nelle dimensioni del posto occupato dall'incantatore al momento del lancio, l'incantesimo fallisce.

L'incantatore ha il pieno controllo delle azioni della creatura e può percepire l'ambiente intorno alla creatura richiamata come se stesse vedendo attraverso i suoi occhi, sentendo attraverso le sue orecchie, e così via. La creatura ha il pieno accesso a tutte le sue capacità, con una eccezione: non può evocare altre creature. Se la creatura richiamata viene uccisa, l'incantatore subisce 3d6 danni e l'incantesimo ha termine.

Mentre ci si trova in stasi, non è possibile compiere alcuna azione oltre che controllare la creatura richiamata o interrompere l'incantesimo, e d'altro canto nulla sul piano nativo della creatura può avere alcun effetto sull'incantatore. Quest'ultimo non è nemmeno in grado di percepire niente intorno al luogo in cui si trova il suo corpo. Quando l'incantesimo viene interrotto, o quando la creatura viene uccisa, l'incantatore appare al posto della creatura, e questa ritorna al suo piano nativo.

Quando si utilizza un incantesimo di richiamo per una creatura buona, caotica, legale o malvagia, l'incantesimo riceve il descrittore appropriato.

Scambio planare inferiore

Evocazione (Richiamo)
Livello: Chierico 4

Come *scambio planare*, tranne per il fatto che l'incantatore scambia il suo posto con un orso bruno celestiale, un grifone celestiale, un gorilla crudele immondo o una tigre immonda, a scelta. Se la creatura richiamata viene uccisa, l'incantatore subisce 2d6 danni e l'incantesimo ha termine.

Squarciare il limite tra i piani con un incantesimo schiudere il varco

Scambio planare superiore

Evocazione (Richiamo)
Livello: Chierico 8

Come *scambio planare*, tranne per il fatto che l'incantatore scambia il suo posto con un guardinal leonal, un diavolo barbuto o un demone hezrou, a scelta. Se la creatura richiamata viene uccisa, l'incantatore subisce 4d6 danni e l'incantesimo ha termine.

Schiera celeste

Evocazione (Convocazione) [Bene, Legale]
Livello: Chierico 9, mago/stregone 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Due o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 metri l'una dall'altra
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca una schiera di arconti dai Sette Cieli Ascendenti di Celestia.

Quando l'incantesimo è completo, appaiono 2d4 arconti lanterna. Dieci minuti dopo, compaiono 1d4 arconti segugi. Ogni creatura ha il massimo dei punti ferita per Dado Vita. Non appena queste creature compaiono, servono l'incantatore per la durata dell'incantesimo.

Le creature gli obbediscono esplicitamente e non lo attaccano mai, anche se qualcun altro riuscisse a ottenere il controllo su di esse. L'incantatore non ha bisogno di concentrarsi per mantenere il controllo sulle creature. Inoltre in qualsiasi momento può congedarle singolarmente o in gruppi.

Schiudere il varco

Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 0 metri
Effetto: Varco planare; vedi testo
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore si intromette negli interstizi tra i piani, creando una certa instabilità che genera un varco planare. Vedi "Varchi planari", pagina 151, per i dettagli che riguardano questo fenomeno.

L'incantatore non ha controllo sul varco creato. Tuttavia, diversamente da un varco planare casuale (vedi pagina 153), quando si lancia per la prima volta questo incantesimo in un'area che non contiene già un varco, si forma automaticamente un varco minore. Il varco ha le dimensioni (raggio di 3d10 metri) e il tempo di innesco (1d4 round) descritti per un varco casuale. Tirare sulla Tabella 7-1: "Varco planare casuale", a pagina 152, per determinare il tratto che penetra dal piano

Illustrazione di E. Fiegenschuh

varcante. L'effetto è uguale a un varco minore. Il varco ha la durata standard di un varco minore (1d6 giorni meno 12 ore, minimo 12 ore), dopo la quale scompare.

Se si lancia *schiudere il varco* in un'area che ospita al momento un varco minore, si crea un varco parziale. Tirare nuovamente per le dimensioni, il tempo di innesco e il tratto che penetra dal piano varcante (il che potrebbe voler dire che l'identità del piano varcante viene modificata). L'effetto è lo stesso di un varco parziale. Il varco ha la durata standard di un varco parziale (1d6 giorni meno 48 ore, minimo 1 ora), dopo la quale scompare.

L'incantesimo non ha effetto se viene lanciato su un'area che ospita al momento un varco parziale o completo.

Componente materiale: Polvere di giada del valore di 250 mo sbriciolata al centro dell'effetto.

Schiudere il varco completo

Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Mago/stregone 9
Componenti: V, M, PE
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 0 metri
Effetto: Varco planare completo; vedi testo
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Come *schiudere il varco*, tranne per il fatto che questo incantesimo crea un varco completo, come descritto a pagina 152.

Componente materiale: Polvere di giada del valore di 1.000 mo sbriciolata al centro dell'effetto.

Costo in PE: 1.000 PE.

Scolorire pozza

Illusione (Mascheramento)
Livello: Bardo 2, mago/stregone 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una pozza di colore
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)
Resistenza agli incantesimi: No (innocuo)

Questo incantesimo fa sì che una pozza di colore sul Piano Astrale (una macchia di colore irregolare che contiene un portale verso un altro piano) sembri di un colore diverso, e pertanto sembri condurre a un piano diverso. *Visione del vero* o *analizzare portale* rivelano la vera natura della pozza.

Componente materiale: Quattro gocce di inchiostro colorato.

Sguardo del bodak

Necromanzia [Male, Morte]
Livello: Chierico 8
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 9 metri
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo consente all'incantatore di incanalare lo sguardo mortale del bodak. Al completamento dell'incantesimo, l'incantatore può indicare una creatura entro il raggio, purché sia in grado di vederla. Quella creatura muore istantaneamente a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra. Il bersaglio non deve necessariamente incrociare lo sguardo dell'incantatore.

Se l'incantatore uccide con tale attacco una creatura umanoide, questa si trasforma in un bodak 24 ore dopo, a meno che non sia stata resuscitata nel frattempo. Il bodak non si trova sotto il comando dell'incantatore, ma può essere controllato normalmente con una prova di intimorire non morti.

Sguardo malvagio

Necromanzia [Influenza mentale, Male, Paura]
Livello: Chierico 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 9 metri
Bersaglio: Creatura vivente
Durata: 1 round per livello e 1d8 round; vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo, che trae ispirazione dallo sguardo malevolo dei giganti notturni (ombre notturne), fa sì che gli occhi dell'incantatore risplendano di oscura energia. Non appena l'incantesimo viene completato, l'incantatore può dirigere il suo sguardo verso una creatura vivente entro il raggio di azione; tale creatura viene paralizzata per la paura per 1d8 round. L'incantatore deve essere in grado di vedere la creatura, e viceversa (anche se il bersaglio non deve necessariamente incrociare lo sguardo dell'incantatore).

Dopo di ciò, una volta per round per la durata dell'incantesimo, è possibile dirigere lo sguardo verso un'altra creatura con un'azione di movimento. Non si può guardare per due volte la stessa creatura se l'incantesimo non viene lanciato nuovamente, a prescindere dal successo dei suoi tiri salvezza.

Sguardo opalescente

Necromanzia [Bene, Morte]
Livello: Chierico 5, mago/stregone 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 metri
Bersaglio: 1 creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo, che trae ispirazione dallo sguardo mortale dei nobili eladrin ghaele, fa sì che gli occhi dell'incantatore risplendano di una luce perlacea. Se il bersaglio dello sguardo è malvagio è possiede 5 Dadi Vita o meno, muore a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà. Anche se il tiro salvezza ha successo, la creatura subisce l'effetto di un incantesimo *paura* per 2d10 round.

Le creature non malvagie e le creature malvagie con più di 5 Dadi Vita non vengono uccise da *sguardo opalescente*, e subiscono l'effetto di *paura* solo se falliscono il tiro salvezza sulla Volontà.

Illustrazione di A. Swekel

Sigillare portale
Abiurazione
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un portale interplanare, normale o magico
Durata: Permanente (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di sigillare permanentemente un portale, normale o magico. Se lanciato su un portale, l'incantesimo impedisce qualsiasi attivazione del medesimo, anche se può essere dissolto da un incantesimo *dissolvi magie*. Un incantesimo *scassinare* non funziona sul portale sigillato, ma una *campana dell'apertura* dissolve *sigillare portale* se quest'ultimo è stato lanciato da un incantatore di livello inferiore al 15°. Inoltre, la capacità della classe di prestigio del sabotatore di portali (vedi *Manuale dei Piani*) di aprire portali può consentire di sbloccare un portale sigillato, ma se il primo tentativo fallisce il sabotatore di portali non può ritentare.

Una volta che il portale è stato aperto, l'effetto di *sigillare portale* termina e l'incantesimo deve essere lanciato di nuovo.

Componente materiale: Un lingotto d'argento del valore di 50 mo.

Spasmo mortale
Necromanzia [Forza]
Livello: Chierico 5, mago/stregone 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 ora per livello o fino alla morte dell'incantatore
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Alcune creature extraplanari, come i balor o gli energon, impiegano l'ultima loro energia vitale in un'esplosione di potere. Allo stesso modo, l'incantatore adatta la sua forza vitale in modo che, se viene ucciso, il suo corpo viene istantaneamente distrutto in un'esplosione di energia che infligge 1d8 danni da forza per livello dell'incantatore a chiunque in un'esplosione del raggio di 9 metri.

Questa esplosione distrugge interamente il corpo dell'incantatore, prevenendo qualsiasi forma di resurrezione o rianimazione che richieda parte del cadavere. Un *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione pura* può riportare in vita.

Spostamento planare superiore
Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Chierico 7, mago/stregone 8

Questo incantesimo funziona esattamente come *spostamento planare*, tranne per il fatto che, se si è visitato il luogo desiderato, l'incantesimo conduce al luogo preciso (anziché a una distanza compresa tra 2,5 e 250 kg).

Tempesta anarchica
Evocazione (Creazione) [Acqua, Caotico]
Livello: Chierico 3
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 metri
Area: Raggio di 6 metri centrato sull'incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Una pioggia battente cade intorno all'incantatore, in un'area che viene definita al momento del lancio dell'incantesimo. La tempesta riduce l'udito e la visibilità, causando una penalità di -4 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Applica inoltre una penalità di -4 a tutti gli attacchi a distanza diretti all'interno, provenienti dall'interno ovvero che attraversano la tempesta. Infine, estingue automaticamente qualsiasi fiamma non protetta e ha una probabilità del 50% di estinguere le fiamme protette (come quelle delle lanterne).

La pioggia danneggia le creature legali, infliggendo 2d6 danni per round (gli esterni legali subiscono danni raddoppiati). Inoltre, per ogni round, un fulmine colpisce un esterno legale selezionato casualmente all'interno dell'area dell'incantesimo, infliggendogli 5d6 danni da elettricità. Al termine della durata dell'incantesimo, l'acqua scompare.

Componente materiale: Un'ampolla di acqua anarchica (vedi pagina 75).

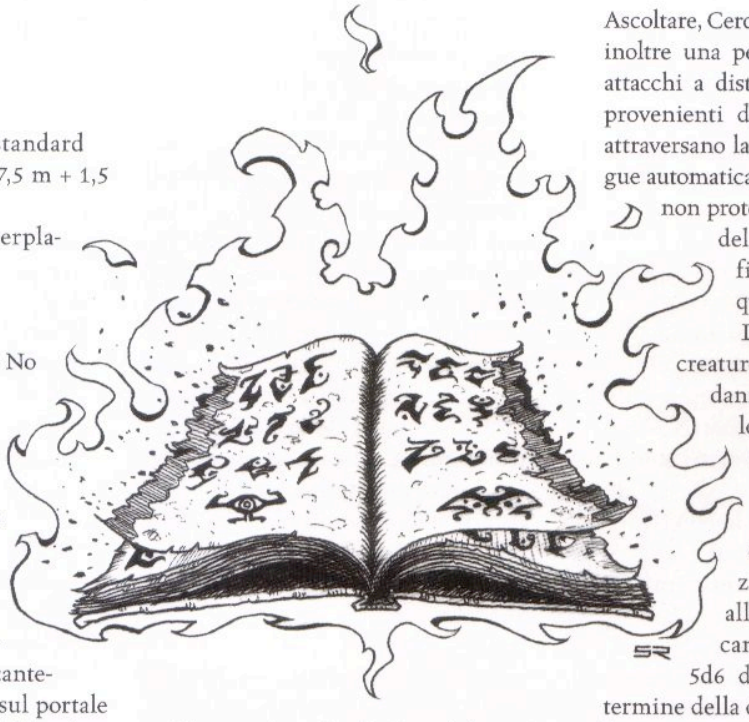


Illustrazione di S. Roller

Tempesta assiomatica
Evocazione (Creazione) [Acqua, Legale]
Livello: Chierico 3, paladino 4
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 metri
Area: Raggio di 6 metri centrato sull'incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Una pioggia battente cade intorno all'incantatore, in un'area che viene definita al momento del lancio dell'incantesimo. La tempesta riduce l'udito e la visibilità, causando una penalità di -4 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Applica inoltre una penalità di -4 a tutti gli attacchi a distanza diretti all'interno, provenienti dall'interno ovvero che attraversano la tempesta. Infine, estingue automaticamente qualsiasi fiamma non protetta e ha una probabilità del 50% di estinguere le fiamme protette (come quelle delle lanterne).

La pioggia danneggia le creature caotiche, infliggendo 2d6 danni per round (gli esterni caotici subiscono danni raddoppiati). Inoltre, per ogni round, uno schizzo di acido colpisce un esterno caotico selezionato casual-

mente all'interno dell'area dell'incantesimo, infliggendogli 5d6 danni da acido. Al termine della durata dell'incantesimo, l'acqua scompare.

Componente materiale: Un'ampolla di acqua assiomatica (vedi pagina 75).

Tempesta sacra

Evocazione (Creazione) [Acqua, Bene]
Livello: Chierico 3, paladino 3
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 metri
Area: Raggio di 6 metri centrato sull'incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Una pioggia battente cade intorno all'incantatore, in un'area che viene definita al momento del lancio dell'incantesimo. La tempesta riduce l'udito e la visibilità, causando una penalità di -4 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Applica inoltre una penalità di -4 a tutti gli attacchi a distanza diretti all'interno, provenienti dall'interno ovvero che attraversano la tempesta. Infine, estingue automaticamente qualsiasi fiamma non protetta e ha una probabilità del 50% di estinguere le fiamme protette (come quelle delle lanterne).

La pioggia danneggia le creature malvagie, infliggendo 2d6 danni per round (gli esterni malvagi subiscono danni raddoppiati). Inoltre, per ogni round, una raffica di gelo colpisce un esterno malvagio selezionato casualmente all'interno dell'area dell'incantesimo, infliggendogli 5d6 danni da freddo. Al termine della durata dell'incantesimo, l'acqua scompare.

Componenti materiali: Un'ampolla di acquasanta.

Tempesta sacrilega

Evocazione (Creazione) [Acqua, Male]
Livello: Chierico 3, guardia nera 4
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 metri
Area: Raggio di 6 metri centrato sull'incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Una pioggia battente cade intorno all'incantatore, in un'area che viene definita al momento del lancio dell'incantesimo. La tempesta riduce l'udito e la visibilità, causando una penalità di -4 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Applica inoltre una penalità di -4 a tutti gli attacchi a distanza diretti all'interno, provenienti dall'interno ovvero che attraversano la tempesta. Infine, estingue automaticamente qualsiasi fiamma non protetta e ha una probabilità del 50% di estinguere le fiamme protette (come quelle delle lanterne).

La pioggia danneggia le creature buone, infliggendo 2d6 danni per round (gli esterni buoni subiscono danni raddoppiati). Inoltre, per ogni round, un'esplosione di fuoco colpisce un esterno buono selezionato casualmente all'interno dell'area dell'incantesimo, infliggendogli 5d6 danni da fuoco. Al termine della durata dell'incantesimo, l'acqua scompare.

Componenti materiali: Un'ampolla di acqua sacrilega.

Tolleranza planare

Livello: Chierico 4, druido 4, mago/stregone 5, ranger 4
Durata: 1 ora per livello

Come *evitare effetti planari*, tranne per il fatto che l'effetto dura più a lungo (come evidenziato sopra, 1 ora per livello anziché 1 minuto per livello).

Illustrazione di S. Roller

Uncini dell'hamatula

Trasmutazione
Livello: Chierico 3, mago/stregone 3
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questa trasmutazione, ispirata ai diavoli barbuti, fa sì che dalla pelle, dall'equipaggiamento o dai vestiti del soggetto (quale che sia la condizione appropriata al momento del lancio dell'incantesimo) spuntino fuori degli uncini appuntiti.

Qualsiasi creatura colpisca il soggetto con un'arma tenuta in mano o con un'arma naturale subisce 1d8 danni taglienti e perforanti dovuti agli uncini. Questo danno non si applica agli attaccanti che utilizzino armi con portata, come ad esempio le lance lunghe. Il soggetto non viene danneggiato dai suoi stessi uncini.

Componenti materiali: Una spina.

Vulnerabilità agli incantesimi

Trasmutazione
Livello: Chierico 4, mago/stregone 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Tempra nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo riduce la resistenza agli incantesimi di un soggetto di 1 per livello dell'incantatore (riduzione massima 15). Tale riduzione non può abbassare la resistenza agli incantesimi di una creatura al di sotto dello 0.

Il bersaglio dell'incantesimo subisce una penalità al suo tiro salvezza pari al livello dell'incantatore.

Illustrazione di D. Roach

Mostri docili e selvaggi popolano i piani, infiniti nella loro varietà e nel numero. Questo capitolo descrive un piccolo sottogruppo di tali creature, alcune delle quali possono fungere da cavalcature, alleati o servitori evocati per i giocatori.

AMEBA D'OMBRA

Melma Grande (Extraplanare)
Dadi Vita: 6d10+36 (69 pf)
Iniziativa: -5
Velocità: 3 m (2 quadretti), scalare 3 m
Classe Armatura: 4 (-1 taglia, -5 Des), contatto 4, colto alla sprovvista 4
Attacco base/Lotta: +4/+10
Attacco: Schianto +5 in mischia (1d6 For)
Attacco completo: Schianto +5 in mischia (1d6 For)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Danni alla Forza, afferrare migliorato
Qualità speciali: Vista cieca 18 m
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl -3, Vol -3
Caratteristiche: For 15, Des 1, Cos 18, Int -, Sag 1, Car 1
Abilità: Nascondersi -9 (+3 nelle aree ombrose), Scalare +10
Talenti: -
Ambiente: Piano delle Ombre
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra una pozza di oscurità ondulata, una tetra chiazza semovente.

Un'ameba d'ombra è un'ombra non senziente guidata dal desiderio di nutrirsi della vita e della luce. In quanto materia d'ombra concentrata, è incorporea, così come le ombre non morte; il suo tocco è un po' più solido, e può avvolgere le prede così come fanno le melme del Piano Materiale. Tuttavia, piuttosto che dissolvere le prede con acidi digerenti, un'ameba d'ombra prosciuga il bersaglio di tutto il suo calore e la sua vita.

Un'ameba d'ombra va normalmente in cerca del posto più oscuro che riesce a trovare, e pertanto può essere difficile da scorgere. A causa della sua taglia, il profilo si staglia anche nelle aree più buie e tetre, dove sembra una macchia di oscurità ancora più nera. Nei luoghi dall'illuminazione intensa, la presenza di un'ameba d'ombra è particolarmente visibile.

Un'ameba d'ombra, priva di mente e sempre affamata, è un predatore aggressivo che non teme di combattere più nemici. Li attacca uno dopo l'altro, ma tende a ignorare gli avversari grandi almeno quanto lei.

Un'ameba d'ombra non possiede un linguaggio e non parla.

COMBATTIMENTO

Le amebe d'ombra strisciano nei luoghi più scuri, in attesa del passaggio di una preda vivente. Sul Piano delle Ombre, gravitano nei pressi delle terre scure, da cui hanno origine. Quando si presenta una preda, un'ameba d'ombra esce fuori dal suo nascondiglio, cercando di afferrare il bersaglio. Una volta che cattura l'avversario, si ritira verso il suo nascondiglio, anche se si trova ancora sotto attacco. Cambia tattica solo se perde la presa sul nemico.

Danni alla Forza (Sop): Il tocco di un'ameba d'ombra infligge 1d6 danni alla Forza a una creatura vivente. Se un'ameba d'ombra riesce a ridurre a 0 la Forza di una creatura, questa muore. Questo è un effetto di energia negativa.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un'ameba d'ombra deve colpire con il suo schianto. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può infliggere automaticamente 1d6 danni alla Forza per ogni round.

Abilità: *Un'ameba d'ombra possiede un bonus razziale di +12 alle prove di Nascondersi in aree a scarsa illuminazione. Un'ameba d'ombra possiede un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di Scalare, persino se distratta o in pericolo.

Illustrazione di D. Martin

Ameba d'ombra

BALENALTROVE

Bestia magica Mastodontica (Extraplanare)
Dadi Vita: 12d10+87 (153 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: Nuotare 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (-4 taglia, +1 Des, +9 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +12/+36
Attacco: Morso +20 in mischia (4d6+12)
Attacco completo: Morso +20 in mischia (4d6+12) e colpo di coda +15 in mischia (1d8+6)
Spazio/Portata: 6 m/4,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Vista cieca 36 m, trasporto passeggeri, trattenere il fiato, visione crepuscolare, capacità magiche
Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +9, Vol +6
Caratteristiche: For 35, Des 13, Cos 24, Int 7, Sag 14, Car 16
Abilità: Ascoltare +16*, Nuotare +20, Osservare +15*
Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (morso), Duro a Morire, Resistenza Fisica, Robustezza
Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Solitario o branco (6-11)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale buono
Avanzamento: 13-18 DV (Mastodontico), 19-36 DV (Colossale)
Modificatore di livello: -

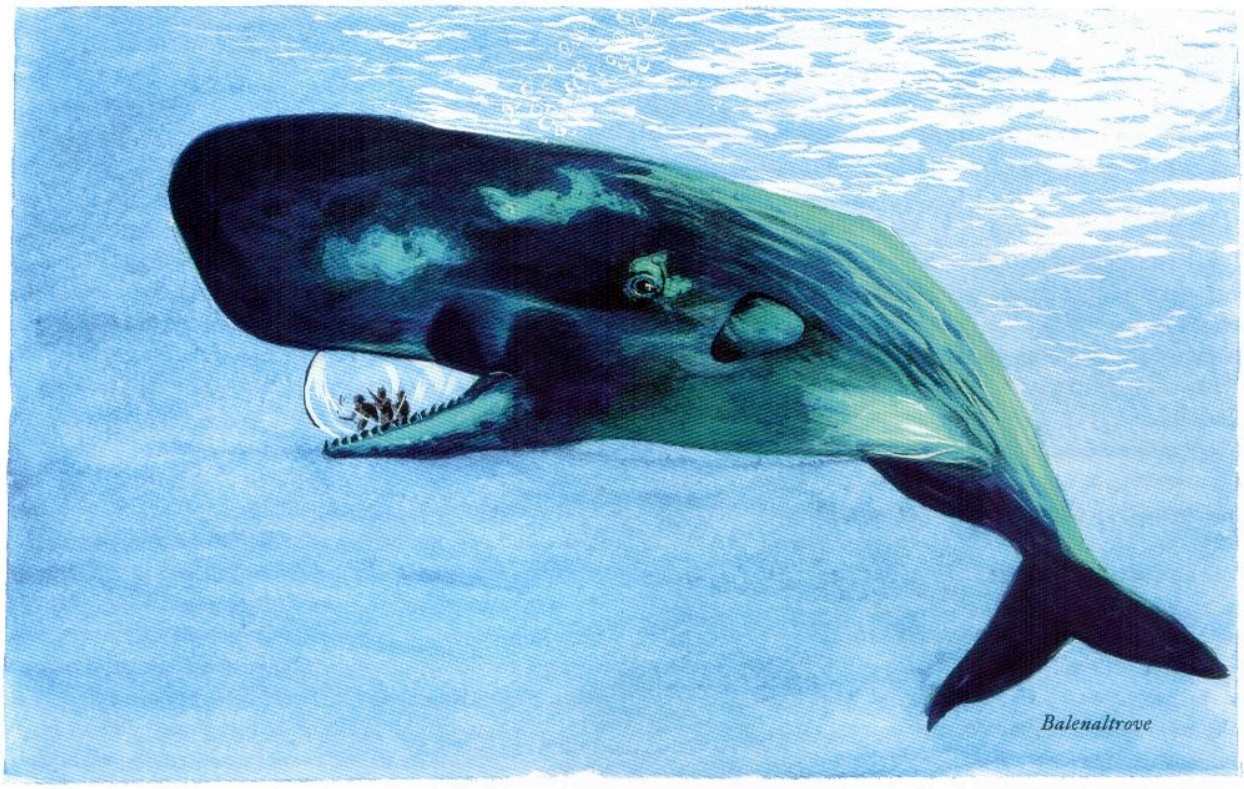
Questa balena dal colore pallido, lunga 18 metri, ha occhi che brillano di una scintilla di curiosità.

Le balenaltrove esistono nei più ampi oceani del multiverso, e nuotano di mare in mare seguendo correnti che attraversano le dimensioni, mentre utilizzano le loro capacità speciali per recarsi dove desiderano. Alcune balenaltrove sono state addomesticate e fungono da cavalcature (vedi pagina 71).

Le balenaltrove parlano il loro linguaggio, strettamente imparentato con il canto delle balene.

MOSTRI PER TIPO (E SOTTOTIPO)

Aberrazione: dharculus.
(Acqua): sciame di elementiti dell'acqua.
(Aria): sciame di elementiti dell'aria.
(Atipico): ogre magi entropico, tigre crudele vivida.
Bestia magica: balenaltrove, cacciatore del Limbo, dragonne assiomatico, gaspar, kraken astrale, mastino immondo, tordo elisio, ur'Epona.
(Buono): tordo elisio.
(Caotico): cacciatore del Limbo.
Elementale: sciame di elementiti.
Esterno: disfacitore, energon, incubo inferiore, ogre magi entropico, tigre crudele vivida.
(Extraplanare): ameba d'ombra, balenaltrove, cacciatore del Limbo, dharculus, disfacitore, dragonne assiomatico, energon, gaspar, gnomo (fuoco), incubo (inferiore), kraken astrale, mastino immondo, melma del vuoto, nano (gelo), ogre magi entropico, satiro anarchico, sciame di elementiti, tigre crudele vivida, tordo elisio, ur'Epona.
Folletto: satiro anarchico.
(Freddo): energon xor-yost.
(Fuoco): energon xac-yel, sciame di elementiti del fuoco.
(Incorporeo): disfacitore, energon, tigre crudele vivida.
(Legale): disfacitore.
(Malvagio): incubo inferiore, mastino immondo.
Melma: ameba d'ombra, melma del vuoto.
(Sciame): sciame di elementiti.
(Terra): sciame di elementiti della terra.
Umanoide: gnomo del fuoco, nano del gelo.



Balenaltrove

Illustrazione di D. Roach

COMBATTIMENTO

Le balenaltrove allo stato brado a volte optano per afferrare i loro avversari con una prova di lotta con il morso, poi si spostano nell'oceano di un altro piano e lasciano la preda in balia delle onde, in modo che sia l'ambiente insolito a prendersi cura dei loro nemici.

Trasporto passeggeri (Str): Una balenaltrove può trasportare fino a 1 creatura Grande, 4 Medie o 16 Piccole nella sua bocca, senza inghiottire o mettere altrimenti in pericolo i passeggeri trasportati. Solo i passeggeri consenzienti possono essere trasportati dentro la bocca (ma le creature contrarie possono essere catturate con un morso). Le creature trasportate all'interno della bocca chiusa godono di un'atmosfera respirabile per lo stesso periodo di tempo in cui la balenaltrove è in grado di trattenere il fiato (vedi sotto). Quando vengono trasportate nella bocca della creatura oppure vengono trattenute con il morso, le vittime falliscono automaticamente i loro tiri salvezza contro la capacità magica di *spostamento planare* della balenaltrove.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *spostamento planare* (CD 19), solo balenaltrove e passeggeri nella bocca o in lotta. 9° livello dell'incantatore.

Vista cieca (Str): Le balenaltrove sono in grado di "vedere" emettendo suoni ad alta frequenza, inaudibili per la maggior parte delle altre creature, che consentono loro di localizzare oggetti e creature entro 36 metri. Un incantesimo *silenzio* nega questo effetto e costringe la balenaltrove a basarsi solo sulla vista, che è approssimativamente simile a quella di un umano.

Trattenere il fiato (Str): Una balenaltrove può trattenere il fiato per un numero di round pari a otto volte il suo punteggio di Costituzione prima di rischiare l'annegamento.

Abilità: Una balenaltrove possiede un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può decidere di pren-

MOSTRI ELENCATI PER GRADO DI SFIDA

Tordo elisio	1/4
Gnomo del fuoco	1
Nano del gelo	1
Ur'Epona	1
Satiro anarchico	3 (senza flauto)
Balenaltrove	4
Incubo inferiore	4
Sciame di elementiti	4
Satiro anarchico	5 (con flauto)
Energon	5
Ameba d'ombra	6
Dragonne assiomatico	7
Cacciatore del Limbo	8
Mastino immondo	8
Melma del vuoto	8
Dharculus	9
Disfacitore	9
Gaspar	10
Ogre magi entropico	10
Tigre crudele vivida	11
Kraken astrale	16
Creatura anarchica	da +0 a +2
Creatura assiomatica	da +0 a +2
Creatura entropica	da +1 a +3
Creatura vivida	da +1 a +3

dere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

*Una balenaltrove ha un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare e Ascoltare. Questi bonus vengono perduti se la vista cieca viene negata.

ADDESTRARE UNA BALENALTROVE

Le balenaltrove addestrate sono molto apprezzate come mezzi di trasporto interplanari. Una balenaltrove deve essere addestrata per trasportare volontariamente e a comando dei passeggeri nella sua bocca. Addestrare una balenaltrove richiede sei settimane di lavoro e una prova di Addestrare Animali con CD 25.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 4.256 kg costituisce un carico leggero per una balenaltrove; 4.257-8.528 kg un carico medio; 8.529-12.800 kg un carico pesante.

CACCIATORE DEL LIMBO

Bestia magica Grande (Caotico, Extraplanare)
Dadi Vita: 8d10+48 (84 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 23 (-1 taglia, +2 Des, +12 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta: +8/+19
Attacco: Artiglio +15 in mischia (1d10+7)
Attacco completo: 2 artigli +15 in mischia (1d10+7) e morso +12 in mischia (2d8+3)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 27 m, guarigione rapida 5, immunità all'elettricità e al fuoco, resistenza all'acido 5 e al freddo 5, invisibilità limitata, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +8, Vol +3
Caratteristiche: For 24, Des 14, Cos 22, Int 2, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +3, Osservare +3
Talenti: Arma Focalizzata (artigli), Multiattacco, Seguire Tracce
Ambiente: Caos Mutevole del Limbo
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-5)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre caotico neutrale
Avanzamento: 9-15 DV (Grande); 16-25 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Cacciatore del Limbo

Illustrazione di D. Crabapple

Questa creatura, una feroce bestia con zanne e artigli, alta quanto un ogre, somiglia a un serpente antropomorfo, con astuti occhi gialli e arti massicci e muscolosi.

I cacciatori del Limbo, annoverati tra i predatori che di tanto in tanto attaccano gli slaadi, sono bestie voraci e cacciatori esperti. Pur essendo una sfida ben ardua per un githzerai comune e pur potendo sopravvivere con una dieta basata solo sui githzerai, i cacciatori del Limbo sono particolarmente ghiotti degli slaadi, e più grandi sono meglio è (cosa che rende gli slaadi blu o verdi i bersagli preferiti). La causa di ciò consiste nel fatto che i cacciatori del Limbo depongono le loro uova nelle carcasse decomposte di altre creature, per dare ai loro cuccioli un nutrimento al momento della schiusa, e il cadavere di uno slaad resiste molto più a lungo di quello di un gracile githzerai.

COMBATTIMENTO

I cacciatori del Limbo sono dotati di un'incredibile pazienza e di solito vanno a caccia nascondendosi in un luogo di passaggio per le loro prede. Utilizzando la loro invisibilità limitata per mimetizzarsi, i cacciatori del Limbo stanno in attesa dell'opportunità migliore per colpire: un viaggiatore solitario, che non stia particolarmente attento all'ambiente che lo circonda, e che passi entro 12 metri da un cacciatore del Limbo in agguato. La bestia allora abbandona il suo nascondiglio e spinge il bersaglio verso un oggetto solido (a volte anche il terreno che il bersaglio ha plasmato per poter camminare). Non appena il bersaglio si ritrova prono, il cacciatore del Limbo scatena una raffica di attacchi con il morso e l'artiglio fino alla morte del bersaglio, o del cacciatore.

Quando queste creature vanno a caccia in branco, un cacciatore del Limbo agisce come capo-branco, secondo un accordo intuitivo. In tal caso, il branco tenta di attuare la stessa tattica di base, tranne per il fatto che solo un cacciatore (il capo) tenta di spingere la preda. Gli altri escono allo scoperto solo se l'attacco ha successo o se il bersaglio, scappando, si avvicina troppo a uno dei cacciatori nascosti per resistere alla tentazione di lanciare un secondo attacco. Solo quando il bersaglio viene ucciso gli altri cacciatori del Limbo emergono dal nascondiglio per allontanarsi di corsa con gli altri o aiutarli a trasportare il bottino.

Gli attacchi con l'artiglio e con il morso di un cacciatore del Limbo, così come le armi che brandisce, vengono trattate come se fossero di allineamento caotico ai fini di superare la riduzione del danno.

Invisibilità limitata (Str): Proprio come altri predatori utilizzano l'ambiente circostante per mimetizzarsi, un cacciatore del Limbo è in grado di estendere il suo volere sugli immediati dintorni nel Limbo per nascondere la sua presenza.

Effettuando una prova di Saggezza con CD 16 con un'azione gratuita, un cacciatore del Limbo può ammantarsi di un'area di Limbo controllata, così che sembra che sia scomparso. Se questa prova fallisce, un cacciatore del Limbo può riprovare una volta per round con un'azione gratuita. Una volta che un cacciatore del Limbo stabilisce un controllo, non ha più bisogno di effettuare prove.

Questo effetto termina nel momento in cui il cacciatore del Limbo si muove o attacca. Termina anche se un'altra creatura senziente esercita un controllo sulla stessa area del Limbo e rimuove la copertura del cacciatore del Limbo.

CREATURA ANARCHICA

Le creature anarchiche popolano i piani del caos, i reami del disordine. Anche se sono molto simili agli esseri che si trovano sul Piano Materiale, appaiono meno rifinite, con i dettagli più scabri e irregolari, le pellicce o le scaglie macchiate e sbrindellate, l'aspetto più incolto e orrido. Vengono chiamate anche Incompiute, e secondo alcuni sono state le prime bozze delle creature che si conoscono, bozze successivamente abbandonate ai turbolenti piani del caos da creatori ormai dimenticati.

ESEMPIO DI CREATURA ANARCHICA

Satiro anarchico

Folletto Medio
Dadi Vita: 5d6+5 (22 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +2/+2
Attacco: Colpo di testa +2 in mischia (1d6) o arco corto +3 a distanza (1d6/x3)
Attacco completo: Colpo di testa +2 in mischia (1d6) e pugnale -3 in mischia (1d4/19-20); o arco corto +3 a distanza (1d6/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Flauto, punire la legge
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/ferro freddo, scurovisione 18 m, guarigione rapida 1, immunità alla metamorfosi e alla pietrificazione, visione crepuscolare, resistenza all'acido 5, al freddo 5, all'elettricità 5, al fuoco 5 e al sonoro 5
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche: For 10, Des 13, Cos 12, Int 12, Sag 13, Car 13
Abilità: Ascoltare +15, Camuffare +1 (+3 recitazione), Conoscenze (natura) +9, Diplomazia +3, Intimidire +3, Intrattenere (strumenti a fiato) +9, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +15, Raggirare +9, Sopravvivenza +1 (+3 in superficie)
Talenti: Allerta[B], Mobilità, Schivare
Ambiente: Foreste Olimpie di Arborea
Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-5) o truppa (6-11)
Grado di Sfida: 3 (senza flauto) o 5 (con flauto)
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: 6-10 DV (Medio)
Modificatore di livello: +7

Satiro anarchico

Combattimento

Un satiro anarchico colpisce dapprima, con la sua capacità di punire la legge, gli avversari che siano soggetti a questo effetto danneggiante.

Punire la legge (Sop): Una volta al giorno, un satiro anarchico può effettuare un normale attacco in mischia che infligge 5 danni extra pari contro un avversario legale.

Flauto (Sop): I satiri anarchici sono in grado di suonare un gran numero di musiche magiche con i loro flauti; solitamente, in un gruppo di satiri è solo uno a portare con sé un flauto. Quando lo strumento viene suonato, tutte le creature in una propagazione di 18 metri (eccettuati i satiri) devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13, altrimenti subiranno gli effetti di *charme su persone*, *sonno* o *paura* (10° livello dell'incantatore; il satiro sceglie sia il tema musicale che l'effetto). In mano ad altre creature, il flauto non ha alcun potere speciale. Le creature che hanno superato il tiro salvezza contro un qualsiasi effetto del flauto non potranno più essere soggette a quello strumento per 24 ore.

I satiri sono soliti usare i loro flauti per affascinare e sedurre le donne più belle, oppure per addormentare un gruppo di avventurieri e rubare i loro oggetti di valore.

Abilità: I satiri ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Intrattenere, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare.

CREARE UNA CREATURA ANARCHICA

"Anarchico" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualunque aberrazione, animale, bestia magica, drago, folletto, gigante, melma, parassita, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale corporeo e di allineamento non legale.

Una creatura anarchica fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato. Non ricalcolare i Dadi Vita, il bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità se il tipo di creatura cambia.

Taglia e tipo: Animali o parassiti con questo archetipo

Illustrazione di V. Rams

diventano bestie magiche, ma per il resto il tipo della creatura rimane invariato. La taglia rimane invariata. Le creature anarchiche incontrate sul Piano Materiale hanno il sottotipo extraplanare.

Attacchi speciali: Una creatura anarchica conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base, e inoltre ottiene il seguente attacco speciale.

Punire la legge (Sop): Una volta al giorno, una creatura anarchica può effettuare un normale attacco in mischia che infligge danni extra pari ai suoi DV (massimo +20) contro un avversario legale.

Qualità speciali: Una creatura anarchica conserva tutte le qualità speciali della creatura base, e inoltre ottiene le seguenti qualità speciali.

– Scurovisione fino a 18 metri.
– Riduzione del danno (vedi tabella sottostante).
– Resistenza all'acido 5, al freddo 5, all'elettricità 5, al fuoco 5 e al sonoro 5.
– Immunità alla metamorfosi e alla pietrificazione.
– Guarigione rapida (vedi tabella sottostante).

Dadi Vita	Guarigione rapida	Riduzione del danno
1-3	-	-
4-7	1	-
8-11	3	-
12 o più	5	5/magia

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, si utilizza il valore superiore.

Se la creatura anarchica ottiene la riduzione del danno, le sue armi naturali devono essere considerate come armi magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, ma il punteggio di Intelligenza è almeno 3.

Ambiente: Qualsiasi terreno e sottosuolo.

Grado di Sfida: 3 DV o meno, come la creatura base; 4-7 DV, come la creatura base +1; 8 DV o più, come la creatura base +2.

Allineamento: Sempre caotico (qualsiasi).

Modificatore di livello: +5.

CREATURA ASSIOMATICA

Le creature assiomatiche popolano i piani della legge, i reami dell'ordine. Anche se sono molto simili agli esseri che si trovano sul Piano Materiale, la loro forma sembra più perfetta, le loro fattezze più precise e rifinite, la loro pelliccia o il loro piumaggio più risplendenti, e il loro aspetto più lucido ed eroico. Spesso sono chiamate creature "perfette", e secondo alcuni le versioni assiomatiche sono i primi modelli veri e ideali, mentre tutte le creature di quel tipo non sono altro che semplici imitazioni.

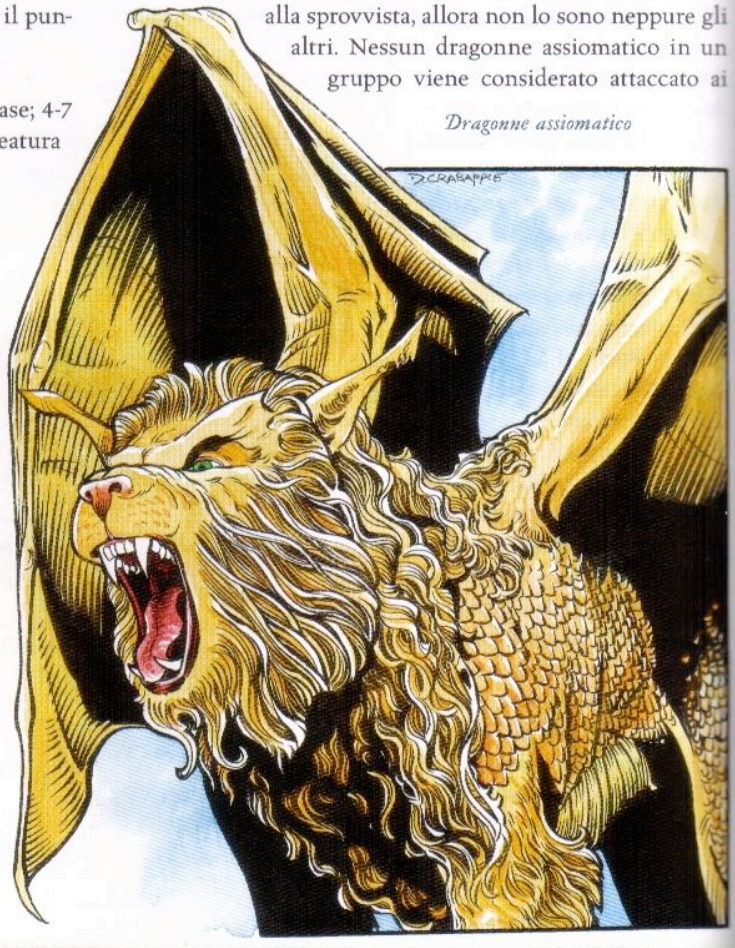
ESEMPIO DI CREATURA ASSIOMATICA

Dragonne assiomatico

Bestia magica Grande (Extraplanare)
Dadi Vita: 9d10+27 (76 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 9 m (scarsa)
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +2 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +9/+17
Attacco: Morso +12 in mischia (2d6+4)
Attacco completo: Morso +12 in mischia (2d6+4) e 2 artigli +7 in mischia (2d4+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Assaltare, ruggito, punire il caos
Qualità speciali: Menti collegate, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, resistenza al freddo 5, all'elettricità 5, al fuoco 5 e al sonoro 5, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 14
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +8, Vol +4
Caratteristiche: For 19, Des 15, Cos 17, Int 6, Sag 12, Car 12
Abilità: Ascoltare +11, Osservare +11
Talenti: Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Seguire Tracce
Ambiente: Campi di Battaglia Infernale dell'Acheronte
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (5-10)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre legale neutrale
Avanzamento: 10-12 DV (Grande); 13-27 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +8 (gregario)

Combattimento

Menti collegate (Str): I dragonne assiomatici entro 90 metri l'uno dall'altro sono in costante comunicazione. Se uno è a conoscenza di un particolare pericolo, allora lo sapranno anche tutti gli altri. Se uno del gruppo non è colto alla sprovvista, allora non lo sono neppure gli altri. Nessun dragonne assiomatico in un gruppo viene considerato attaccato ai



Dragonne assiomatico

Illustrazione di D. Crabapple

fianchi, a meno che non lo siano tutti i componenti del gruppo.

Assaltare (Str): Se un dragonne assiomatico effettua una carica, può compiere un attacco completo nello stesso round.

Ruggito (Sop): Un dragonne assiomatico può emettere un ruggito terrificante ogni 1d4 round. Tutte le creature (esclusi i dragonne) in un raggio di 36 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 per non essere affaticate. Quanti si trovano entro 9 metri e falliscono il tiro salvezza divengono esausti.

Punire il caos (Sop): Una volta al giorno, un dragonne assiomatico può effettuare un normale attacco in mischia che infligge 5 danni extra pari contro un avversario caotico.

Abilità: I dragonne assiomatici ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 174 kg costituisce un carico leggero per un dragonne assiomatico; 175-349 kg un carico medio; 350-525 kg un carico pesante.

CREARE UNA CREATURA ASSIOMATICA

"Assiomatico" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualunque aberrazione, animale, bestia magica, drago, folletto, gigante, melma, parassita, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale corporeo e di allineamento non caotico.

Una creatura assiomatica fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato. Non ricalcolare i Dadi Vita, il bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità se il tipo di creatura cambia.

Taglia e tipo: Animali o parassiti con questo archetipo diventano bestie magiche, ma per il resto il tipo della creatura rimane invariato. La taglia rimane invariata. Le creature assiomatiche incontrate sul Piano Materiale hanno il sottotipo extraplanare.

Attacchi speciali: Una creatura assiomatica conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base, e inoltre ottiene il seguente attacco speciale.

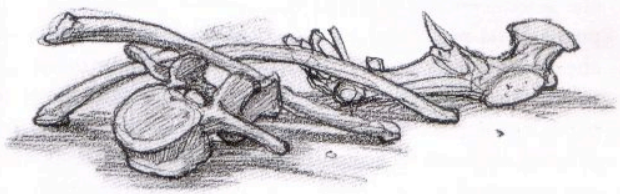
Punire il caos (Sop): Una volta al giorno, una creatura assiomatica può effettuare un normale attacco in mischia che infligge danni extra pari ai suoi DV (massimo +20) contro un avversario caotico.

Qualità speciali: Una creatura assiomatica conserva tutte le qualità speciali della creatura base, e inoltre ottiene le seguenti qualità speciali.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Resistenza al freddo 5, all'elettricità 5, al fuoco 5 e al sonoro 5. Se la creatura ha 12 Dadi Vita o più, queste resistenze aumentano a 10.

– Resistenza agli incantesimi pari ai Dadi Vita della creatura +5 (massimo 25).



– *Menti collegate (Str):* Le creature assiomatiche dello stesso tipo entro 90 metri l'una dall'altra sono in costante comunicazione. Se una è a conoscenza di un particolare pericolo, allora lo sapranno anche tutte le altre. Se una del gruppo non è colta alla sprovvista, allora non lo sono neppure le altre. Nessuna creatura assiomatica in un gruppo viene considerata attaccata ai fianchi, a meno che non lo siano tutti i componenti del gruppo.

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, si utilizza il valore superiore.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, ma il punteggio di Intelligenza è almeno 3.

Ambiente: Qualsiasi piano di allineamento legale.

Grado di Sfida: 3 DV o meno, come la creatura base; 4-7 DV, come la creatura base +1; 8 DV o più, come la creatura base +2.

Allineamento: Sempre legale (qualsiasi).

Modificatore di livello: Come la creatura base +4.

CREATURA ENTROPICA

Le creature entropiche popolano il Piano dell'Energia Negativa. Oltre a grandi quantità di non morti, il piano in questione è abitato da creature entropiche adattatesi perfettamente all'ambiente ad energia negativa.

ESEMPIO DI CREATURA ENTROPICA

Questo esempio utilizza come creatura base un ogre magi.

Ogre magi entropico

Esterno Grande (Extraplanare, Gigante Atipico)
Dadi Vita: 5d8+20 (42 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 12 m (buona)
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +5 naturale, +4 giaco di maglia), contatto 9, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +3/+12
Attacco: Spadone +7 in mischia (3d6+7/19-20) o arco lungo +2 a distanza (2d6/x3) o raggio di energia negativa +2 a distanza (1d4+4 energia negativa)
Attacco completo: Spadone +7 in mischia (3d6+7/19-20) o arco lungo +2 a distanza (2d6/x3)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Capacità magiche
Qualità speciali: Scurovisione 27 m, visione crepuscolare, adattamento negativo, aura di energia negativa, tratti degli esterni, rigenerazione 5, resistenza agli incantesimi 19 (20 contro energia positiva)
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +1, Vol +3
Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos 19, Int 14, Sag 14, Car 19
Abilità: Ascoltare +10, Concentrazione +14, Osservare +10, Sapienza Magica +10
Talenti: Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento
Ambiente: Piano dell'Energia Negativa
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 10
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +9

Illustrazione di A. Swekel

Ogre magi entropico

Illustrazione di V. Rams

Questa creatura sembra un grosso umano demoniaco. Ha una pelle verde, capelli scuri e un paio di piccole corna d'osso che spuntano dalla fronte. I suoi occhi sono peculiari, scuri con pupille bianche, mentre il suo morso e i suoi artigli sono neri come la pece.

Un ogre magi entropico assomiglia a un comune ogre magi, ma è molto più micidiale. I poteri di energia negativa che possiede gli consentono di assecondare meglio la sua natura rapace e crudele.

Un ogre magi entropico ha misure pressoché identiche a quelle dei suoi cugini del Piano Materiale. È alto circa 3 metri e pesa approssimativamente 350 kg. Il colore della sua pelle varia tra il verde chiaro e il celeste, mentre i suoi capelli sono in genere castani o castani scuri. Gli ogre magi preferiscono abiti comodi e larghi oltre alle armature leggere.

Gli ogre magi parlano il Gigante e il Comune.

Combattimento

Un ogre magi entropico confida nelle sue capacità magiche, proprio come un normale ogre magi, ma è più incline a ricorrere ad uno scontro fisico grazie alla sua mortale aura di energia negativa. Ciononostante, quando affronta forze nettamente superiori, preferisce battere in ritirata con *forma gassosa* invece di perdere una battaglia.

Capacità magiche: A volontà - *invisibilità*, *oscurità*; 1 volta al giorno - *charme su persone* (CD 14), *cono di freddo* (CD 18), *forma gassosa*, *metamorfosi*, *sonno* (CD 14). 9° livello dell'incantatore.

Volare (Sop): Un ogre magi può interrompere o ritornare a volare con un'azione gratuita. Quando è in *forma gassosa* può volare alla sua velocità normale e possiede una manovrabilità perfetta.

Rigenerazione (Str): Il fuoco e l'acido infliggono danni normali a un ogre magi.

Un ogre magi che perda un arto o una parte del corpo può riattaccarlo, unendo le membra amputate al moncherino. Questa operazione richiede 1 minuto. Se la testa o qualche altro organo vitale viene mozzato, deve essere riattaccato entro 10 minuti o la creatura muore. Gli ogre magi non possono rigenerare le parti del corpo perdute.

CREARE UNA CREATURA ENTROPICA

"Entropico" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualunque aberrazione, animale, bestia magica, drago, esterno, folletto, gigante, non morto, parassita, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale corporeo (da qui in poi indicato come creatura base).

Una creatura entropica fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura diventa esterno, a meno che la creatura non fosse un non morto. Non ricalcolare i Dadi Vita, il bonus di attacco base o i tiri salvezza. La taglia rimane invariata. La creatura ottiene anche il sottotipo extraplanare.

Attacchi speciali: Una creatura entropica conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base, e inoltre ottiene il seguente attacco speciale.

Raggio di energia negativa (*Sop*): Una creatura entropica può sparare un raggio di energia negativa una volta ogni 1d4 round con un raggio di 18 metri. Effettuando con successo un attacco di contatto a distanza, una creatura entropica infligge al bersaglio danni da energia negativa pari a 1d4 + il suo modificatore di Carisma. Questo attacco danneggia le creature viventi e cura i non morti.

Qualità speciali: Una creatura entropica conserva tutte le qualità speciali della creatura base, e inoltre ottiene le seguenti qualità speciali.

Resistenza agli incantesimi limitata (*energia positiva*) (*Str*): Una creatura entropica ha resistenza agli incantesimi pari a 15 + i suoi Dadi Vita (massimo 35) contro qualsiasi incantesimo o capacità magica che utilizzi l'energia positiva, inclusi gli incantesimi *curare*.

Adattamento negativo (*Str*): Le creature entropiche non perdono punti ferita e non hanno bisogno di effettuare tiri salvezza sulla Tempra se si trovano in un ambiente ad energia negativa dominante.

Aura di energia negativa (*Sop*): Qualsiasi creatura vivente che si trovi entro 3 metri da una creatura entropica perde 1 punto ferita per round a causa dell'aura di energia negativa che circonda la creatura entropica. I personaggi immuni agli effetti di energia negativa, così come le altre creature entropiche, non subiscono gli effetti di questa aura. Se non è priva di sensi, una creatura entropica può reprimere questa aura con un'azione standard, ma subisce 1 danno alla Forza per

ogni minuto intero in cui l'aura non è attiva. L'aura funziona sempre quando una creatura entropica è priva di sensi.

Tratti degli esterni: Una creatura entropica non può essere resuscitata, reincarnata o rianimata (anche se un incantesimo *desiderio limitato, desiderio, miracolo* o *resurrezione pura* possono restituire la vita). Possiede scurovisione fino a 18 metri.

Resistenza allo scacciare (Str): Una creatura entropica non morta ha una resistenza allo scacciare +4.

Caratteristiche: Aumentare le caratteristiche della creatura base nel seguente modo: Costituzione +2, Carisma +2. L'Intelligenza è almeno 3.

Ambiente: Il Piano dell'Energia Negativa o lo stesso della creatura base.

Organizzazione: Solitario.

Grado di Sfida: 3 DV o meno, come la creatura base +1; 4-7 DV, come la creatura base +2; 8 DV o più, come la creatura base +3.

Modificatore di livello: +2.

CREATURA VIVIDA

Le creature vivide popolano il Piano dell'Energia Positiva. Le vaste distese di questo piano sono abitate da rare creature che si sono adattate alle condizioni insolite dell'ambiente.

ESEMPIO DI CREATURA VIVIDA

Questo esempio utilizza come creatura base una tigre crudele.

Tigre crudele vivida

Esterno Grande (Animale Atipico, Extraplanare, Incorporeo)
Dadi Vita: 16d8+64 (136 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 12 m (perfetta)
Classe Armatura: 12 (-1 taglia, +2 Des, +1 deviazione), contatto 12, colto alla sprovvista 10
Attacco base/Lotta: +12/+16
Attacco: Artiglio +10 in mischia (2d4 contro gli avversari eterei) oppure +15 raggio di energia positiva (1d4+1 energia positiva/19-20)
Attacco completo: 2 artigli +10 in mischia (2d4 contro gli avversari eterei) e morso +4 in mischia (2d6+4 contro gli avversari eterei) oppure +15 raggio di energia positiva (1d4+1 energia positiva/19-20)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, assaltare, artigliare 2d4 (contro gli avversari eterei)
Qualità speciali: Guarigione rapida 5, visione crepuscolare, tratti degli esterni, adattamento positivo, raggio di energia positiva, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 31 contro gli effetti di energia negativa
Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +12, Vol +11
Caratteristiche: For -, Des 15, Cos 19, Int 3, Sag 12, Car 12
Abilità: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +7*, Nuotare +10, Osservare +7, Saltare +14
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (raggio di energia positiva), Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Correre, Critico Migliorato (raggio di energia positiva), Furtivo
Ambiente: Piano dell'Energia Positiva
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 11
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 17-32 DV (Grande); 33-48 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo immenso felino trasparente è alto al garrese come un umano. Ha un corpo allungato con strisce scure e zampe grandi come un piccolo scudo.

Tigre crudele vivida

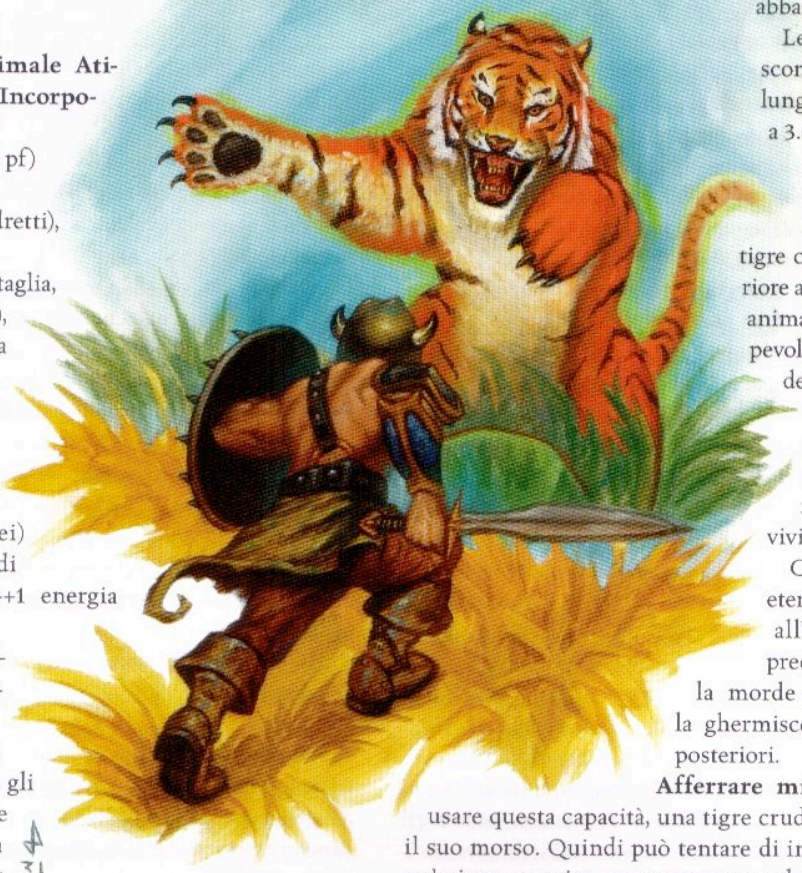


Illustrazione di J. Pavelec

Una tigre crudele vivida dà la caccia a tutto ciò che si muove. Pur non ottenendo cibo dalla preda, adora la caccia e l'inseguimento, e con molta pazienza segue di soppiatto una creatura, sferrando il suo attacco quando questa abbassa la guardia.

Le tigri crudeli crescono fino a 3,6 metri di lunghezza e pesano fino a 3.000 kg.

Combattimento

L'intelligenza di una tigre crudele vivida è superiore a quella di un normale animale, e la rende consapevole del micidiale potere del suo raggio di energia positiva e dell'aura di energia positiva quando viene utilizzata contro avversari vivi e vegeti.

Contro un avversario etereo, una tigre crudele all'attacco rincorre la preda, le balza addosso, la morde e l'artiglia mentre la ghermisce con le sue zampe posteriori.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, una tigre crudele deve colpire con il suo morso. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può artigliare.

Assaltare (Str): Se una tigre crudele carica, può portare un attacco completo, compresi due attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +18 in mischia, 2d4+4 danni.

Abilità: Le tigri crudeli ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Nelle zone con erba alta o fitto sottobosco (che non sono comuni sul Piano dell'Energia Positiva) il bonus razziale alle prove di Nascondersi diventa di +8.

CREARE UNA CREATURA VIVIDA

"Vivido" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualunque aberrazione, animale, bestia magica, drago, esterno, folletto, gigante, non morto, parassita, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale corporeo (da qui in poi indicato come creatura base).

Una creatura vivida fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura diventa esterno, a meno che la creatura non fosse un non morto. Ottiene il sottotipo incorporeo e il sottotipo extraplanare. Non ricalcolare i Dadi Vita, il bonus di attacco base o i tiri salvezza. La taglia rimane invariata.

Velocità: Una creatura vivida ottiene una velocità di volare pari alla sua velocità base sul terreno, con manovrabilità perfetta.

Classe Armatura: Una creatura vivida perde tutti i bonus di armatura naturale, ma ottiene un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma o a +1, quale che sia il maggiore.

Attacchi: Una creatura vivida conserva tutti gli attacchi della creatura base, ma quelli che si basano sul contatto fisico non hanno effetto sulle creature non eteree.

Attacchi speciali: Una creatura vivida conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base, ma quelli che si basano sul contatto fisico non hanno effetto sulle creature non eteree. Inoltre ottiene il seguente attacco speciale.

Raggio di energia positiva (Sop): Una creatura vivida può sparare un raggio di energia positiva una volta ogni 1d4 round con un raggio di 18 metri. Effettuando con successo un attacco di contatto a distanza, una creatura vivida infligge al bersaglio danni da energia positiva pari a 1d4 + il suo modificatore di Carisma. Questo attacco danneggia i non morti e cura le creature viventi. Le creature che superano il massimo dei loro punti ferita devono effettuare tiri salvezza sulla Tempra come se si trovassero in un ambiente ad energia positiva dominante.

Qualità speciali: Una creatura vivida conserva tutte le qualità speciali della creatura base, e inoltre ottiene le seguenti qualità speciali.

Guarigione rapida (Str): Le creature vivide recuperano punti ferita a un intervallo di 5 punti ferita per round.

Resistenza agli incantesimi limitata (energia negativa) (Str): Una creatura vivida ha resistenza agli incantesimi pari a 15 + i suoi Dadi Vita (massimo 35) contro qualsiasi incantesimo o capacità magica che utilizzi l'energia negativa, inclusi gli incantesimi *infliggere*.

Tratti degli esterni: Una creatura vivida non può essere resuscitata, reincarnata o rianimata (anche se un incantesimo *desiderio limitato, desiderio, miracolo* o *resurrezione pura* possono restituire la vita). Possiede scurovisione fino a 18 metri.

Adattamento positivo (Str): Le creature vivide non superano il massimo dei loro punti ferita e non hanno bisogno di effettuare tiri salvezza sulla Tempra se si trovano in un ambiente ad energia positiva dominante.

Aura di energia positiva (Sop): Qualsiasi creatura vivente che si trovi entro 3 metri da una creatura vivida ottiene 1 punto ferita per round a causa dell'aura di energia positiva che circonda la creatura vivida. Le creature che superano il massimo dei loro punti ferita a causa di questo effetto devono effettuare tiri salvezza sulla Tempra come se si trovassero in un ambiente ad energia positiva dominante. Le creature immuni agli effetti di energia positiva, così come le altre creature vivida, non subiscono gli effetti di questa aura. Se non è priva di sensi, una creatura vivida può reprimere questa aura con un'azione standard, ma subisce 1 danno alla Forza per ogni minuto intero in cui l'aura non è attiva. L'aura funziona sempre quando una creatura vivida è priva di sensi.

Caratteristiche: Si aumentino le caratteristiche della creatura base nel seguente modo: Costituzione +2, Carisma +2. L'Intelligenza è almeno 3. In quanto creatura incorporea, una creatura vivida non ha un punteggio di Forza.

Ambiente: Piano dell'Energia Positiva.

Organizzazione: Solitario.

Grado di Sfida: 3 DV o meno, come la creatura base +1; 4-7 DV, come la creatura base +2; 8 DV o più, come la creatura base +3.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +5.

DHARCULUS

Aberrazione Media (Extraplanare)
Dadi Vita: 8d8+40 (76 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 22 (+2 Des, +10 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +6/+7
Attacco: Tentacolo +8 in mischia (1d4+1)
Attacco completo: 6 tentacoli +8 in mischia (1d4+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, morso etereo
Qualità speciali: Doppio piano, resistenza agli incantesimi 20
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +4, Vol +11
Caratteristiche: For 12, Des 14, Cos 20, Int 11, Sag 17, Car 17
Abilità: Ascoltare +14, Osservare +14
Talenti: Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro
Ambiente: Piano Etereo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 9-11 DV (Grande); 12-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +7 (gregario)

Uno sciame di creature cieche e striscianti volteggia nell'aria, conducendo dietro di sé un'ombra oscura di minacce.

Un dharculus infila le estremità dei suoi tentacoli pieni di fauci nei piani corporei per nutrirsi, proprio come un orso

raccoglie le trote da un ruscello. Agli occhi delle creature corporee, i sei tentacoli di un dharculus sembrano uno sciame di creature cieche e serpentine che scorrono nell'aria come un branco mortale (anche se l'ombra della minacciosa creatura è visibile con un'apparenza onirica). Sul Piano Etereo, o per coloro che sono in grado di scorgere oltre il confine etereo, tutte le estremità tentacolari si fondono in un intrico vermiforme che costituisce il corpo del dharculus. L'estremità posteriore del corpo cilindrico si ripiega verso quella anteriore come un punto interrogativo, che termina con enormi e bavose fauci piene di denti affilati come rasoi. Diversi tentacoli terminano con occhi piuttosto che con file di denti, e l'entità mantiene questi occhi in uno stato etereo in modo da perlustrare il Piano Materiale in cerca del pasto successivo.

Il dharculus è una creatura proveniente da una realtà alternativa molto lontana dal Piano Materiale, e probabilmente sita al di là della cosmologia planare per come è attualmente intesa. Forse queste creature dipendono da alcuni elementi provenienti dal loro luogo nativo; ad ogni modo, vi sono resoconti che indicano come un numero sempre crescente di dharculus vada cacciando lungo i fondali dei piani corporei.

Un dharculus non parla.

Dharculus

COMBATTIMENTO

La duplice esistenza planare di un dharculus gli fornisce una straordinaria protezione contro le sue prede, e nel contempo la creatura è libera di attaccare con impunità la maggioranza delle potenziali vittime, dapprima trattenendole con un unico tentacolo dotato di fauci, poi mettendo in gioco il suo morso etereo, altrimenti intangibile.

Doppio piano (Str): La maggior parte del corpo di un dharculus si trova sul Piano Etereo, ma il mostro possiede la capacità di infilare o rimuovere le sue estremità tentacolari dotate di fauci nel o dal Piano Materiale con un'azione standard. Le creature che vengono colpite sul Piano Materiale trovano difficile ma non impossibile colpire il dharculus. Poiché il mostro coesiste su due piani, e quindi si trova parzialmente sul Piano Materiale mentre immerge in esso i suoi tentacoli, i suoi avversari che si trovano sul Piano Materiale possono attaccare la creatura come se quest'ultima godesse di copertura, così da ottenere un bonus di +4 alla Classe Armatura e un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi. Un dharculus può effettuare un'azione standard per rimuovere i suoi tentacoli dal Piano Materiale, cosa che gli consente di ritirarsi completamente nel Piano Etereo.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, un dharculus deve colpire una creatura di taglia Piccola o superiore con un attacco con il tentacolo. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, trattiene l'avversario e il tentacolo si attacca all'avversario.

Nella sua azione successiva, un dharculus può tentare di attaccare i suoi restanti tentacoli alla preda con un'unica prova di lotta. Il bersaglio può fuggire con una prova di lotta o con una prova di Artista della Fuga effettuata con successo, ma il dharculus ottiene un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo che si era attaccato all'inizio del turno dell'avversario.

Morso etereo (Str): Un dharculus che cominci un turno con tutti e sei i tentacoli attaccati e che effettui con successo una prova di lotta compie automaticamente un morso etereo (mordendo con le sue enormi fauci, grandi quanto il corpo, che normalmente sono relegate al Piano Etereo), infliggendo 6d6+1 danni. Le fauci e il corpo della creatura rimangono soltanto una minaccia spessa ma invisibile nell'aria, anche quando la creatura effettua il suo morso etereo, e pertanto le lacerazioni e le ferite inflitte a una vittima diventano ancora più sconvolgenti per i suoi amici e compagni.

DISFACITORE

Esterno Grande (Extraplanare, Incorporeo, Legale)
Dadi Vita: 8d8+27 (71 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 deviazione), contatto 15, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +8/+14
Attacco: Artiglio +9 contatto in mischia (1d3+2 più disgiungere)
Attacco completo: 2 artigli +9 contatto in mischia (1d3+2 più disgiungere)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Disgiungere
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità elementale, resistenza agli incantesimi 17
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +9, Vol +6
Caratteristiche: For 14, Des 13, Cos 16, Int 10, Sag 10, Car 20
Abilità: Acrobazia +14, Artista della Fuga +12, Ascoltare +11, Cercare +11, Nascondersi +12, Osservare +11, Saltare +15, Scalare +13, Sopravvivenza +0 (+2 seguendo tracce)

Illustrazione di D. Crabapple

Talenti: Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Robustezza
Ambiente: Piani Interni
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale neutrale
Avanzamento: 9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa forma vagamente umanoide, alta tre metri, luccica sull'orlo dell'esistenza. Anche se immateriale, il suo corpo sembra brillare di composizioni illusorie di terra, aria, fuoco e acqua.

Il disfacitore, spirito elementale diverso da tutti gli altri, nasce dagli opposti. I disfacitori prosperano lungo i confini dei Piani Interni. Nel passato sono stati chiamati mengli, ma, comunque li si chiami, tutti sono d'accordo sul fatto che si tratta di entità pericolose da incontrare quando si viaggia sui Piani Interni.

I disfacitori non parlano.

COMBATTIMENTO

I disfacitori si oppongono con veemenza agli elementi misti. La maggior parte delle creature materiali e dei loro equipaggiamenti possiedono proprio quella specie di miscuglio che i disfacitori cercano di distruggere. Il loro attacco porta con sé un tocco di disgiunzione che porta una vittima a separarsi nei suoi elementi basilari.

Disgiungere (Sop): Un colpo di un disfacitore contro una creatura può far sì che il bersaglio cominci a separarsi negli elementi che lo compongono. Una creatura deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per non subire immediatamente 2d8 danni. Se una creatura non riesce a controllare l'effetto (vedi sotto), si disfa nel giro di 2d4 round, finché non si decompone in pochi chilogrammi di minerali e una pozza di liquido. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Un personaggio colpito dall'effetto avverte dolori strazianti lungo i suoi nervi, tanto forti da non consentirgli di agire coerentemente. La vittima non può lanciare incantesimi, manifestare poteri psionici o utilizzare oggetti magici, e attacca ciecamente, non essendo in grado di distinguere gli amici dai nemici (penalità di -4 ai tiri per colpire e probabilità del 50% di mancare, a prescindere dal tiro per colpire).

Ogni round che la vittima trascorre a decomporsi, subisce ulteriori 2d8 danni. Quando sono trascorsi 2d4 round di decomposizione, la vittima si separa completamente negli elementi che la compongono (e ovviamente muore).

Una vittima può cercare di tenersi unita con una prova di Carisma con CD 15 (la CD di questa prova non varia anche se i disfacitori hanno Dadi Vita o punteggi di caratteristica diversi). Un successo blocca la decomposizione per 24 ore. Con un fallimento, la vittima può ancora ripetere questa prova in ogni round, finché non ha successo.

Disfacitore

Illustrazione di D. Roach

Una disgiunzione non è una malattia o una maledizione, e pertanto è difficile da rimuovere. Un incantesimo *trasformazione* non cura una creatura colpita, ma restaura la sua forma per la durata dell'incantesimo. Un incantesimo *ristorare*, *guarigione* o *ristorare superiore* rimuove l'effetto.

Immunità elementale (Str): Un disfacitore è immune alle condizioni danneggianti naturali sui Piani Elementali dell'Acqua, dell'Aria, del Fuoco e della Terra.

ENERGON

Fino ad ora, i viaggiatori planari avevano documentato l'esistenza di solo due tipi di energon: gli xag-ya e gli xeg-yi, abitanti originari dei Piani di Energia (vedi *Manuale dei Piani* per i dettagli). Anche altri tipi di energon, però, vagano per il multiverso, compresi lo xac-yij (acido), lo xap-yaup (elettricità), lo xor-yost (freddo), lo xac-yel (fuoco) e lo xong-yong (sonoro). Nelle statistiche fornite per ciascuno di questi tipi, l'ambiente indicato è uno dei luoghi in cui è più probabile incontrare quel particolare energon.

Lo scopo degli energon rimane misterioso. Trovano attraenti le grandi fonti di energia, in particolare quelle del loro tipo. Si radunano in presenza di cataclismi naturali e artificiali. A volte un energon si mette pacificamente al seguito di un incantatore, dopo averlo visto lanciare un potente incantesimo basato sull'energia.

Gli energon mostrano anche una certa curiosità per i *portali*, magici e non, e spesso si avventurano attraverso di essi, se possono. Per tale motivo, gli energon si trovano praticamente su qualsiasi piano, anche se le creature non hanno una capacità speciale di viaggiare tra i piani. Un energon può riprodursi anche da solo; gli energon riescono a procreare in maniera asessuale, semplicemente avanzando a 15 Dadi Vita e scegliendo di dividersi in tre energon dello stesso tipo con 5 Dadi Vita ciascuno. Pochi energon avanzano al punto tale da potersi riprodurre, e pertanto, pur esistendo in tutti i piani, gli energon rimangono creature insolite e poco comuni.

Un energon è un globo traslucente di circa 60 centimetri di larghezza, che volteggia e luccica nell'aria, emettendo un'aura che si adatta al suo particolare tipo di energia (acida, gelida, di ozono, bruciante o sonora). Un paio di macchie nell'emisfero superiore del globo ricordano gli occhi. Al di sotto dell'emisfero inferiore del globo, penzolano e si avvolgono alcuni tentacoli, in numero compreso da sei a dodici. Gli energon distendono e contraggono i loro tentacoli mentre si muovono, in modo simile a una piovra o a un calamaro.

Essendo creature incorporee, gli energon ignorano il terreno.

Gli energon tengono ad essere attratti da grandi quantità di energia del loro tipo. Spesso rimangono nascosti, mentre osservano un incantatore o una creatura che usa attacchi di energia. È raro che diano avvio a combattimenti, ma di tanto in tanto cercano di toccare altre creature... prospettiva che si rivela molto dolorosa per molti.

Se combatte contro un gruppo di creature, ogni tipo di energon ha il suo bersaglio preferito, e se possibile lo attaccherà.

Raggio di energia (Str): Il raggio di energia di un energon ha un raggio di azione di 9 metri.

Esplosione (Sop) Se un energon viene ridotto a 0 punti ferita, il suo corpo viene istantaneamente distrutto in un'esplosione che infligge 1d8+9 danni del suo tipo di energia in un'esplosione del raggio di 6 metri (Riflessi CD 16 dimezza).

Tratti degli incorporei: Un energon può essere ferito solo da altre creature incorporee, da armi magiche, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. Ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno proveniente da una fonte corporea, eccetto per gli effetti di forza o gli attacchi effettuati con armi con tocco fantasma. È in grado di passare a volontà attraverso gli oggetti solidi, ma non attraverso gli effetti di forza. I suoi attacchi ignorano l'armatura naturale, l'armatura e gli scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente contro di loro. Una creatura incorporea si muove sempre silenziosamente e non può essere udita con prove di Ascoltare, se non lo desidera.

Tratti degli esterni: Un energon non può essere resuscitato, reincarnato o rianimato (anche se un incantesimo *desiderio limitato, desiderio, miracolo* o *resurrezione pura* possono restituire la vita). Possiede scurovisione fino a 18 metri.

Gli energon non parlano, neanche tra di loro.

COMBATTIMENTO

Gli energon si avvantaggiano molto della loro natura incorporea, e si ritirano negli oggetti solidi quando vengono attaccati. È raro che diano inizio a un combattimento, ma combattono senza tregua se vengono attaccati.

XAC-YEL

Esterno Medio (Extraplanare, Fuoco, Incorporeo)
Dadi Vita: 5d8+5 (27 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: Volare 6 m (buona) (4 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+3 Des, +4 deviazione), contatto 17, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +5/-
Attacco: Tocco incorporeo +8 in mischia (1d6 più 2d6 fuoco) o raggio di energia +8 contatto a distanza (1d8 fuoco)
Attacco completo: 4 tocchi incorporei +8 in mischia (1d6 più 2d6 fuoco) o raggio di energia +8 contatto a distanza (1d8 fuoco)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, esplosione, immunità al fuoco, tratti degli incorporei, tratti degli esterni, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +4
Caratteristiche: For -, Des 17, Cos 12, Int 7, Sag 10, Car 18
Abilità: Cercare +6, Conoscenze (piani) +6, Nascondersi +11, Osservare +8, Percepire Intenzioni +8, Sopravvivenza +8 (+10 su altri piani)
Talenti: Iniziativa Migliorata, Schivare
Ambiente: Cupa Eternità della Gehenna (Khalas)
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 6-9 DV (Medio); 10-15 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra una palla infuocata con due occhi in rilievo e tentacoli brucianti che lo seguono come una scia.

Lo xac-yel predilige un ambiente particolarmente caldo e secco. Questo energon basato sul fuoco e il suo cugino del freddo, lo xor-yost, tendono ad essere i più sociali tra tutti gli energon. Se lo si incontra su un piano freddo o umido, come ad esempio il Piano Elementale dell'Acqua o alcuni livelli dell'Abisso, di norma è molto agitato e disperatamente alla ricerca di un modo per scappare. Se qualcuno è tanto gentile da aprire un *portale* o da accompagnare uno xac-yel verso una via di fuga, questo energon potrebbe decidere di seguire quell'individuo per un po' di tempo, in modo da ricambiargli il favore prima di allontanarsi definitivamente.

Combattimento

Gli xac-yel puntano alle creature ricoperte di pelli o alle creature grandi prima di attaccare gli altri.

XAC-YIJ

Esterno Medio (Extraplanare, Incorporeo)
Dadi Vita: 5d8+15 (37 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: Volare 6 m (buona) (4 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 Des, +4 deviazione), contatto 15, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +5/-
Attacco: Tocco incorporeo +7 in mischia (1d6 più 2d6 acido) o raggio di energia +7 contatto a distanza (1d8 acido)
Attacco completo: 4 tocchi incorporei +7 in mischia (1d6 più 2d6 acido) o raggio di energia +7 contatto a distanza (1d8 acido)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, esplosione, immunità all'acido, tratti degli incorporei, tratti degli esterni
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +5, Vol +4
Caratteristiche: For -, Des 12, Cos 17, Int 7, Sag 10, Car 18
Abilità: Cercare +6, Conoscenze (piani) +6, Nascondersi +9, Osservare +8, Percepire Intenzioni +8, Sopravvivenza +8 (+10 su altri piani)
Talenti: Arma Focalizzata (raggio), Arma Focalizzata (tocco incorporeo)
Ambiente: Caos Mutevole del Limbo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 6-9 DV (Medio); 10-15 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Un odore acidulo impregna l'aria. Una palla verde chiara ha un aspetto molto umido. Ogni goccia sibila quando cade. I suoi numerosi tentacoli simili a fruste sferzano l'aria.

Lo xac-yij predilige gli ambienti aperti e mostra una certa avversione per gli spazi chiusi, come i passaggi sotterranei.

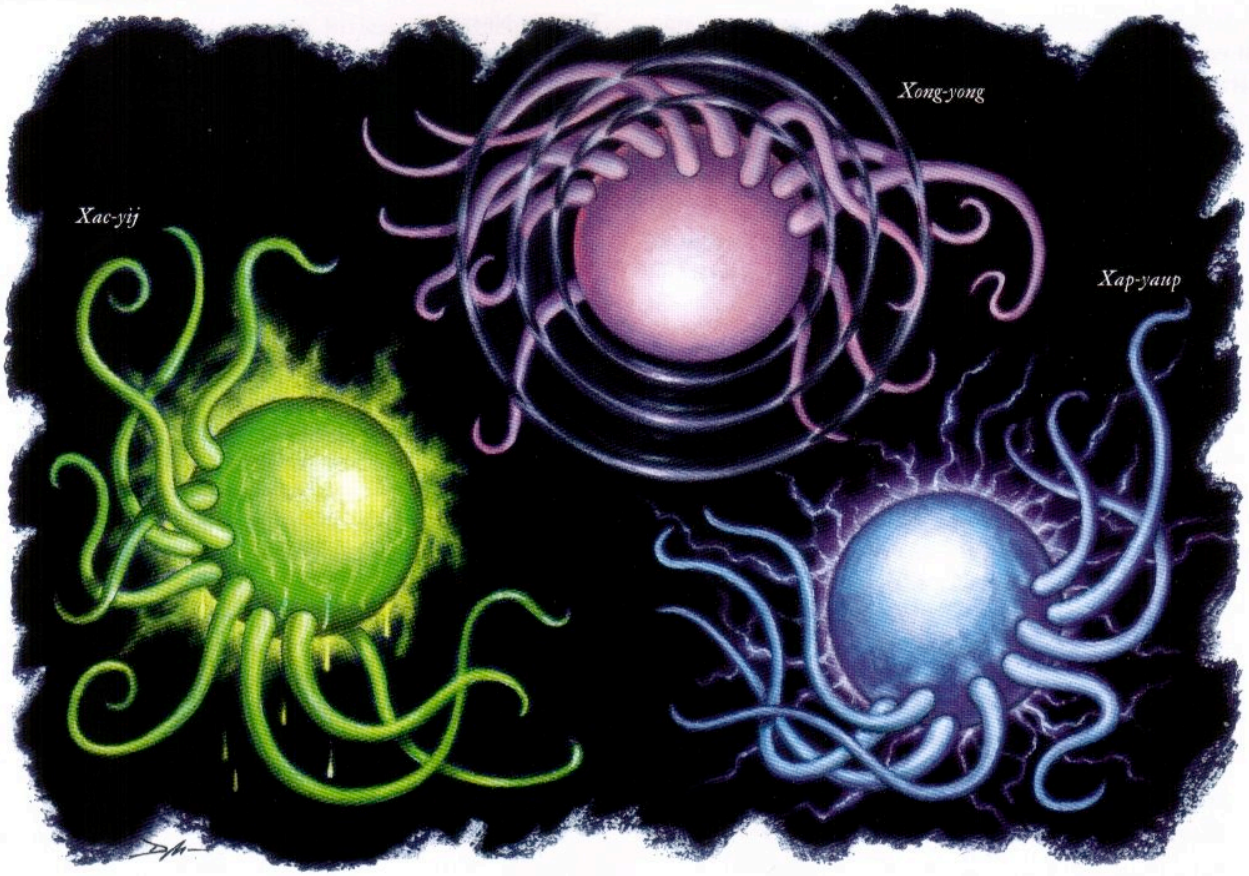


Illustrazione di D. Martin

Combattimento

Uno xac-yij si concentra sulle creature più piccole prima di attaccare quelle più grandi.

XAP-YAUP

Esterno Medio (Extraplanare, Incorporeo)
Dadi Vita: 5d8+10 (32 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: Volare 6 m (buona) (4 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 deviazione), contatto 16, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +5/-
Attacco: Tocco incorporeo +7 in mischia (1d6 più 2d6 elettricità) o raggio di energia +7 contatto a distanza (1d8 elettricità)
Attacco completo: 4 tocchi incorporei +7 in mischia (1d6 più 2d6 elettricità) o raggio di energia +7 contatto a distanza (1d8 elettricità)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, esplosione, immunità all'elettricità, tratti degli incorporei, tratti degli esterni
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +8, Vol +4
Caratteristiche: For -, Des 15, Cos 14, Int 7, Sag 10, Car 18
Abilità: Cercare +6, Conoscenze (piani) +6, Nascondersi +10, Osservare +8, Percepire Intenzioni +8, Sopravvivenza +8 (+10 su altri piani)
Talenti: Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei
Ambiente: Distese Selvagge delle Terre Bestiali
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 6-9 DV (Medio); 10-15 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

L'aria intorno a questa creatura simile a una medusa crepita e pulsa di energia elettrica.

Lo xap-yaup si sofferma nelle aree dei piani con fenomeni elettrici naturali. Sul Piano Materiale, accompagna spesso una tempesta piena di fulmini.

Combattimento

Uno xap-yaup dapprima prende come bersaglio i personaggi in armatura pesante, in particolare se metalliche.

XONG-YONG

Esterno Medio (Extraplanare, Incorporeo)
Dadi Vita: 5d8+13 (35 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: Volare 6 m (buona) (4 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 deviazione), contatto 16, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +5/-
Attacco: Tocco incorporeo +8 in mischia (1d6 più 2d6 sonoro) o raggio di energia +8 contatto a distanza (1d8 sonoro)
Attacco completo: 4 tocchi incorporei +8 in mischia (1d6 più 2d6 sonoro) o raggio di energia +8 contatto a distanza (1d8 sonoro)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, esplosione, immunità al sonoro, tratti degli incorporei, tratti degli esterni
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +6
Caratteristiche: For -, Des 14, Cos 15, Int 7, Sag 10, Car 18
Abilità: Cercare +6, Conoscenze (piani) +6, Nascondersi +10, Osservare +8, Percepire Intenzioni +8, Sopravvivenza +8 (+10 su altri piani)
Talenti: Robustezza, Volontà di Ferro
Ambiente: Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte (Tintibulus)
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 6-9 DV (Medio); 10-15 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

L'aria intorno a questa palla traslucida sembra letteralmente ronzare di energia. Mentre la sfera si muove, nastri di tentacoli iridescenti pulsano come quelli di una medusa.

Lo xong-yong si rallegra quando si trova in posti rumorosi.

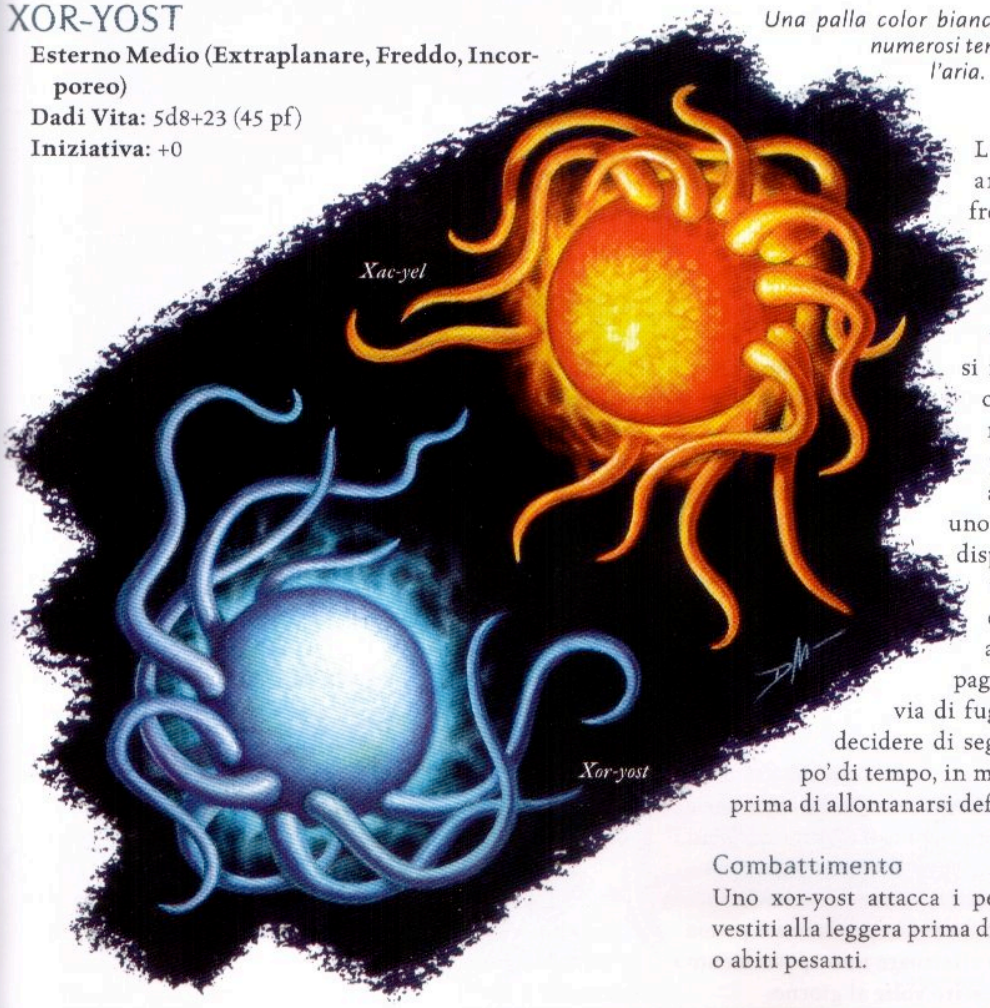
Combattimento

Uno xong-yong punta dapprima alle creature in armatura leggera o media.

XOR-YOST

Esterno Medio (Extraplanare, Freddo, Incorporeo)
Dadi Vita: 5d8+23 (45 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: Volare 6 m (buona) (4 quadretti)
Classe Armatura: 14 (+0 Des, +4 deviazione), contatto 14, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +5/-
Attacco: Tocco incorporeo +5 in mischia (1d6 più 2d6 freddo) o raggio di energia +5 contatto a distanza (1d8 freddo)
Attacco completo: 4 tocchi incorporei +5 in mischia (1d6 più 2d6 freddo) o raggio di energia +5 contatto a distanza (1d8 freddo)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, esplosione, immunità al freddo, tratti degli incorporei, tratti degli esterni, vulnerabilità al fuoco
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +4, Vol +4
Caratteristiche: For -, Des 10, Cos 19, Int 7, Sag 10, Car 18
Abilità: Cercare +6, Conoscenze (piani) +6, Nascondersi +8, Osservare +8, Percepire Intenzioni +8, Sopravvivenza +8 (+10 su altri piani)
Talenti: Robustezza, Tempra Possente
Ambiente: Nove Inferi di Baator (Cania)
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 6-9 DV (Medio); 10-15 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Una palla color bianco neve irradia freddo. I suoi numerosi tentacoli, simili a fruste, sferzano l'aria.



Lo xor-yost predilige gli ambienti particolarmente freddi. Questo energon basato sul freddo e il suo cugino del fuoco, lo xac-yel, tendono ad essere i più sociali tra tutti gli energon. Se lo si incontra su un piano caldo, come ad esempio il Piano Elementale del Fuoco o alcune parti dei Nove Inferi (come ad esempio Dis), di norma uno xor-yost è molto agitato e disperatamente alla ricerca di un modo per scappare. Se qualcuno è tanto gentile da aprire un *portale* o da accompagnare uno xac-yel verso una via di fuga, questo energon potrebbe decidere di seguire quell'individuo per un po' di tempo, in modo da ricambiargli il favore prima di allontanarsi definitivamente.

Combattimento

Uno xor-yost attacca i personaggi senza armatura o vestiti alla leggera prima di assalire quelli con armature o abiti pesanti.

Illustrazione di D. Martin

GASPAR

Bestia magica Enorme (Extraplanare)
Dadi Vita: 14d10+112 (189 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 20 (-2 taglia, +2 Des, +10 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +14/+30
Attacco: Corno +20 in mischia (2d6+8)
Attacco completo: Corno +20 in mischia (2d6+8) e 4 corna inferiori +15 in mischia (2d6+8) e 2 zoccoli +15 in mischia (1d6+8)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Spostamento planare, carica poderosa
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 20
Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +11, Vol +4
Caratteristiche: For 27, Des 14, Cos 26, Int 2, Sag 11, Car 9
Abilità: Ascoltare +9, Osservare +12
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (corno)
Ambiente: Distese Selvagge delle Terre Bestiali
Organizzazione: Solitario o branco (2-8)
Grado di Sfida: 10
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 15-28 DV (Enorme); 29-42 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Un paio di corna corona il capo di questa bestia massiccia, simile a un cervo. Quattro altre paia di corna, più piccole, si dipartono dalle spalle e dai fianchi, fornendo un'incredibile protezione.

Se lasciati indisturbati, i gaspar sono pacifici animali da branco, felici di vagare tra le foreste e di brucare l'erba delle Distese Selvagge delle Terre Bestiali.

COMBATTIMENTO

I gaspar sono animali da mandria piuttosto socievoli che tendono ad evitare le altre specie, e la maggior parte delle creature li lasciano in pace. Se viene molestato o attaccato, un gaspar parte in carica.

Spostamento planare (Sop): Pur possedendo corna ramificate dall'aspetto poderoso e massiccio, un gaspar è dotato di un meccanismo difensivo ancor più notevole: può costringere i suoi avversari ad allontanarsi. Se viene ingaggiato in mischia ed è seriamente ferito o minacciato (di solito ciò vuol dire ridotto a metà o meno dei suoi punti ferita), un gaspar attiva la sua difesa di spostamento planare. Chiunque si trovi entro un raggio di 3 metri dal gaspar deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 per non essere trasportato verso un piano casuale (vedi la Tabella 5-7, pagina 151 della *Guida del Dungeon Master*). Tutte le creature colte nella stessa esplosione si recano nel medesimo piano. Il gaspar e qualsiasi suo cavaliere non vengono trasportati.

Una volta che un gaspar utilizza la sua capacità di spostamento planare, non può utilizzarla nuovamente prima di 1d4 round. Un gaspar può effettuare uno spostamento planare per un massimo di quattro volte al giorno.

Carica poderosa (Str): Un gaspar infligge 4d8+16 danni quando effettua una carica.

ADDESTRARE UN GASPAR

I gaspar addestrati sono molto apprezzati come cavalcature planari, ma devono essere addestrati prima di poter portare un cavaliere. Addestrare un gaspar richiede sei settimane di lavoro e una prova effettuata con successo di Addestrare Animali con CD 25. Un addestratore professionista lavora in coppia con un incantatore capace di lanciare *spostamento planare* e *teletrasporto* per addestrare un gaspar. La coppia si fa pagare un totale di 7.500 mo per addestrare un gaspar.

Cavalcare un gaspar richiede una sella esotica. Un gaspar può combattere mentre porta un cavaliere, ma quest'ultimo non può attaccare a sua volta se non supera una prova di Cavalcare.

Spostamento planare (Sop): Un gaspar addestrato può imparare ad alterare la sua capacità di spostamento planare. Anziché l'esplosione difensiva del raggio di 3 metri, può trasportare se stesso, il suo cavaliere e un carico pari al suo carico massimo verso un piano specificato dal suo cavaliere (se il cavaliere effettua una prova

Illustrazione di D. Crabapple

Gaspar

di Cavalcare con CD 20), a patto che sia già stato su quel piano. Fallire la prova di Cavalcare di 5 o più indica che il gaspar si sposta verso un piano diverso.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 1.038 kg costituisce un carico leggero per un gaspar; 1.039-2.079 kg un carico medio; 2.080-3.120 kg un carico pesante.

GNOMO DEL FUOCO

Combattente di 1° livello
Umanoide Piccolo (Extraplanare, Gnomo)
Dadi Vita: 1d8+5 (9 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +4 corazza a scaglie, +1 scudo leggero), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +1/-3
Attacco: Piccone pesante +2 in mischia (1d4/x4) o giavellotto +2 a distanza (1d4)
Attacco completo: Piccone pesante +2 in mischia (1d4/x4) o giavellotto +2 a distanza (1d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Tratti degli gnomi del fuoco
Qualità speciali: Tratti degli gnomi del fuoco
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +0, Vol -1
Caratteristiche: For 11, Des 11, Cos 14, Int 10, Sag 9, Car 8
Abilità: Ascoltare +3, Nascondersi +6, Osservare +1
Talenti: Robustezza
Ambiente: Paradisi Gemelli di Bytopia e Piano Elementale del Fuoco
Organizzazione: Solitario, compagnia (2-4), squadra (11-20 più 1 capo di 3°-6° livello e 2 sottotenenti di 3° livello), o banda (30-50 più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 5 sottotenenti di 5° livello, 3 capitani di 7° livello e 2-5 elementali del fuoco Medi)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale buono
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +1

Questa strana piccola figura, nera come il carbone, con fiammeggianti occhi giallo-arancio, potrebbe anche essere confusa con un piccolo gigante del fuoco.

Interminabili ere di duro lavoro nelle profonde miniere di Dothion, laddove i confini tra i Paradisi Gemelli di Bytopia e il Piano Elementale del Fuoco sono molto sottili, hanno creato una razza ibrida che possiede alcune qualità degli gnomi e altre degli elementali del fuoco. Gli gnomi del fuoco sono straordinariamente resistenti al calore e molto vulnerabili al freddo, e pur condividendo alcuni aspetti con i loro cugini svirfneblin, non sono affatto altrettanto gretti e paranoici.

COMBATTIMENTO

Gli gnomi del fuoco non possiedono gli innati poteri illusori dei loro cugini, ma sono in grado di usare il fuoco in modo impressionante. Non è raro che si ritirino, solo per elaborare piani complessi e ritornare in seguito. Diversamente dagli gnomi delle rocce, inoltre, gli gnomi del fuoco non si pongono scrupoli ad uccidere, in particolare per difendere le loro miniere e tunnel. Ben addestrati a riconoscere l'equipaggiamento esplosivo e incendiario portato dai loro avversari, gli gnomi del fuoco sono fin troppo felici di appiccare incendi (che ovviamente non hanno alcun effetto su di loro), sperando di innescare gli esplosivi del nemico, e pertanto di procurarsi una vittoria del tutto agevole.

Tratti degli gnomi del fuoco (Str): Gli gnomi del fuoco possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Costituzione, -2 alla Forza.

– Taglia Piccola: In quanto creature di taglia Piccola, gli gnomi del fuoco hanno un bonus di +1 alla Classe Armatura, un bonus di +1 al tiro per colpire, un bonus di +4 alle prove di Nascondersi. Usano armi più piccole di quelle usate dai personaggi di taglia Media, e i loro limiti al sollevamento e al trasporto sono pari a tre quarti di quelli dei personaggi di taglia Media.

– La velocità base sul terreno di uno gnomo del fuoco è di 6 metri.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Esperto minatore: Questa capacità fornisce agli gnomi del fuoco un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per individuare lavori in pietra insoliti. Uno gnomo del fuoco che si avvicini semplicemente entro 3 metri a uno strano oggetto di pietra può tentare automaticamente una prova di Cercare come se stesse effettivamente cercando, e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole in pietra come se fosse un ladro. Uno gnomo del fuoco può anche intuire la profondità, avvertendo la distanza approssimativa dalla superficie con la stessa naturalezza con cui un uomo avverte in che direzione è l'alto.

Gnomo del fuoco

Illustrazione di S. Prescott

– Bonus di +2 al livello dell'incantatore quando lanciano incantesimi o usano capacità magiche con il descrittore fuoco.

– Immunità al fuoco e vulnerabilità al freddo.

– Bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro coboldi e goblinoidi (come goblin, hobgoblin e bugbear).

– Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro mostri del tipo gigante (come ogre, troll e giganti delle colline).

– Capacità magiche: 1 volta al giorno - *produrre fiamma, riscaldare il metallo.* Livello dell'incantatore pari al livello dello gnomo del fuoco +2 (include anche il bonus al livello dell'incantatore menzionato sopra).

– Linguaggi automatici: Comune, Gnomesco, Ignan. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gigante, Goblin, Nanico, Orchesco e Terran.

– Classe preferita: Stregone.

– Modificatore di livello +1.

Lo gnomo del fuoco combattente presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Grado di sfida: Gli gnomi del fuoco che possiedono livelli in classi da PNG hanno un Grado di Sfida pari al loro livello del personaggio. Gli gnomi del fuoco con livelli in classi da PG hanno un Grado di Sfida pari al loro livello del personaggio +1.

Illustrazione di D. Crabapple

Incubo inferiore

INCUBO INFERIORE

Esterno Grande (Extraplanare, Malvagio)
Dadi Vita: 6d8+18 (45 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 24 (-1 taglia, +2 Des, +13 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta: +6/+14
Attacco: Zoccolo +9 in mischia (1d8+4 più 1d4 fuoco)
Attacco completo: 2 zoccoli +9 in mischia (1d8+4 più 1d4 fuoco) e morso +12 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Zoccoli infuocati, fumo
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +7, Vol +6
Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 13, Car 12
Abilità: Ascoltare +12, Cercare +10, Concentrazione +12, Conoscenze (piani) +10, Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +12, Percepire Intenzioni +10, Sopravvivenza +10 (+12 su altri piani e seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Correre, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Grigie Distese dell'Ade
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 7-10 DV (Grande); 11-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

A prima vista, questa creatura sembra un cavallo grande e forte, dal manto nero come la pece. Visto da vicino, tuttavia, rivela la sua vera natura. Le fiamme ardono sotto i suoi zoccoli ferrati, fuoriescono dalle sue narici, e divampano nel profondo dei suoi occhi scuri.

Gli incubi inferiori sono tanto malvagi quanto i loro cugini più cresciuti, ma non altrettanto abili nel balzare da un piano all'altro.

Un incubo inferiore ha all'incirca la stessa taglia di un cavallo da guerra leggero.

Gli incubi inferiori comprendono l'Infernale e l'Abissale, ma non parlano alcun linguaggio proprio.

COMBATTIMENTO

Un incubo inferiore preferisce combattere mordendo con le sue zanne viperine e sferrando calci con le sue zampe possenti. Un incubo inferiore può combattere con un cavaliere in sella, ma quest'ultimo non può a sua volta combattere a meno che non superi una prova di Cavalcare.

Le armi naturali di un incubo inferiore, come pure quelle che brandisce, si considerano di allineamento malvagio ai fini di superare la riduzione del danno.

Zoccoli infuocati (Sop): Un calcio sferrato con gli zoccoli di un incubo inferiore dà fuoco agli oggetti infiammabili.

Fumo (Sop): Un incubo inferiore, nell'impeto della battaglia, sbuffa e nitrisce con rabbia. Questa sbuffata produce un cono di 4,5 metri di fumo caldo e solforoso che soffoca e acceca gli avversari. Chiunque si trovi nel cono deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o subire una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire e ai danni, fino a 1d6 minuti dopo essere usciti dal cono. Il cono dura 1 round e l'incubo, quando è il suo turno, lo può usare una

volta per round con un'azione gratuita. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

L'incubo inferiore, grazie al fumo prodotto, gode di occultamento contro le creature entro 1,5 metri e di occultamento totale nei confronti delle creature che si trovano a 3 metri e oltre. Il fumo non compromette affatto la vista dell'incubo inferiore.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 150 kg costituisce un carico leggero per un incubo inferiore; 151-300 kg un carico medio; 301-450 kg un carico pesante.

Abilità: Un incubo inferiore sa sempre dove si trova il nord rispetto alla sua posizione.

GUARDIE NERE E INCUBI INFERIORI

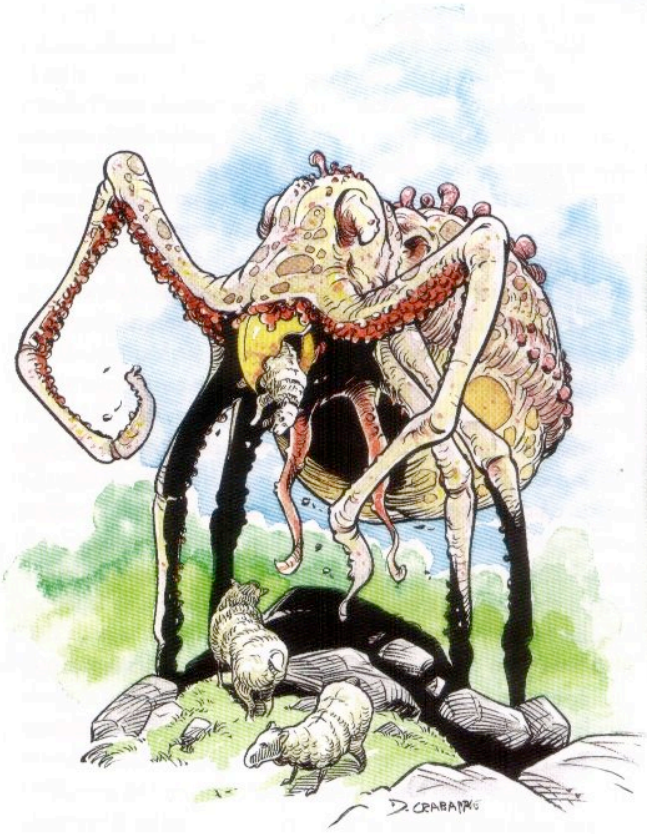
Un incubo inferiore è un buon servitore immondo per una guardia nera. Si riducano i Dadi Vita bonus ottenuti dall'incubo inferiore di 2 (ad esempio, un incubo inferiore che serve una guardia nera con un livello del personaggio pari al 12° o inferiore ha +0 Dadi Vita bonus). Si consideri il livello del personaggio della guardia nera come inferiore di due rispetto al normale ai fini di calcolare i Dadi Vita bonus, il modificatore di armatura naturale, il modificatore di Forza e le capacità speciali dell'incubo inferiore.

KRAKEN ASTRALE

Parassita Mastodontico (Extraplanare)
Dadi Vita: 20d8+160 (250 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: Volare 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 27 (-4 taglia, +1 Des, +20 naturale), contatto 3, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta: +15/+39
Attacco: Tentacolo +23 in mischia (2d6+12)
Attacco completo: 4 tentacoli +23 in mischia (2d6+12) e morso +18 in mischia (2d10+6)
Spazio/Portata: 6 m/3 m (18 m con tentacoli)
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, bozzolo astrale, risucchio di energia
Qualità speciali: Vista cieca 36 m, scurovisione 18 m, resistenza agli incantesimi 25, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +20, Rifl +7, Vol +8
Caratteristiche: For 34, Des 13, Cos 27, Int -, Sag 14, Car 12
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Piano Astrale
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5)
Grado di Sfida: 16
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 21-28 DV (Mastodontico), 29-36 DV (Colossale)
Modificatore di livello: -

Questa enorme creatura, pallida e priva di occhi, quasi un incrocio tra una piovra e un insetto, è dotata di tentacoli segmentati e protrusi, che saggiano l'aria in cerca di una preda.

I kraken astrali si nutrono dei viaggiatori astrali. Tendono i loro agguati sul Piano Astrale, di solito nei pressi di pozze di colore, laddove di norma passano i viaggiatori. Attratti da un odore che sono i soli a percepire, i kraken astrali tentano di avvinghiare i viandanti con i loro tentacoli.



Kraken astrale

Illustrazione di D. Crabapple

COMBATTIMENTO

Quando un kraken astrale avvista una preda, prova ad avvinghiarla con i suoi tentacoli. Non appena vince una prova di lotta, si allontana da tutti gli avversari restanti (se possibile) e consolida la presa sul nemico afferrandolo con almeno un altro tentacolo (a seconda se sta ancora combattendo o no). Un avversario può effettuare delle prove di spezzare contro i tentacoli del kraken astrale come se questi fossero armi; i tentacoli hanno una CA di 30 e 18 punti ferita. Se un kraken astrale sta lottando con un avversario, di solito utilizza tutti i suoi tentacoli liberi per compiere attacchi di opportunità contro il tentativo di spezzare. Tagliare un tentacolo di un kraken astrale infligge al mostro danni pari a metà del massimo dei normali punti ferita dell'arto. Un kraken astrale si ritira dal combattimento se perde tre o più tentacoli.

Un avversario in lotta con un kraken astrale ha davanti a sé due possibilità. Se è originario del Piano Astrale (e dunque non è un semplice viaggiatore astrale), il kraken astrale prova a infliggergli danni da morso in ogni round. Se invece è legato con un cordone argentato a un corpo fisico che si trova altrove, il kraken astrale prova ad avvolgere il nemico in un bozzolo, riservandolo per uno spuntino successivo.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, un kraken astrale deve colpire una creatura di taglia Enorme o inferiore con un attacco con il tentacolo. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, trattiene l'avversario. Nella sua azione successiva, il

kraken astrale può infliggere danni da morso al nemico trattenuto, oppure può cominciare ad avvolgerlo in un bozzolo astrale.

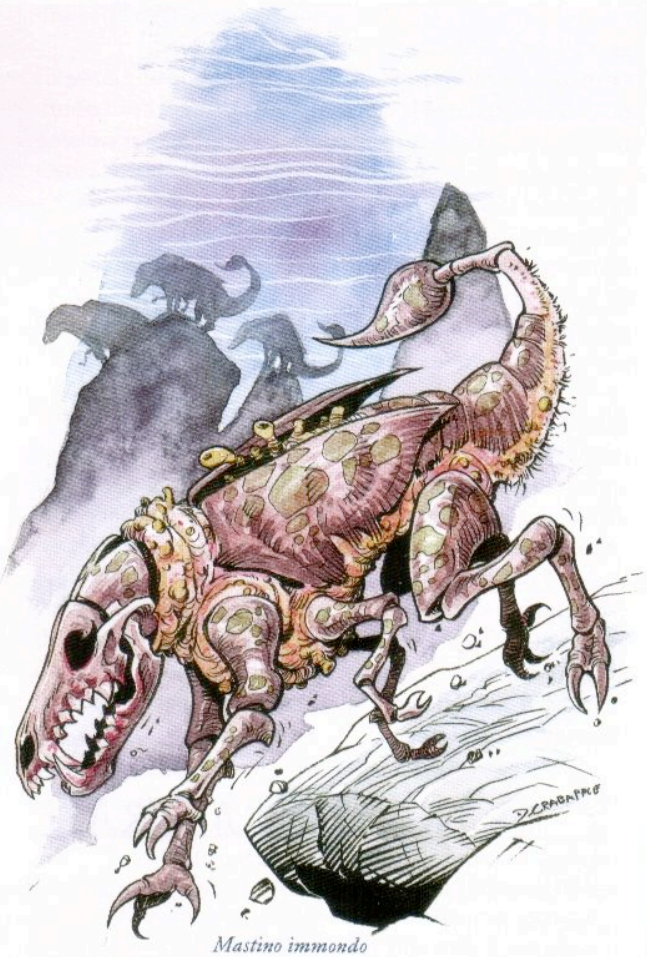
Bozzolo astrale (Sop): Un kraken astrale può conservare uno spuntino per il seguito incapsulandolo in una resina magica e traslucida, che intrappola la vittima sul Piano Astrale. Durante ogni round in cui un kraken astrale trattiene un avversario che ha afferrato, con un'azione gratuita secerne una colla astrale che si solidifica immediatamente. Dopo il primo round in cui una creatura è avvolta in un bozzolo, non è più possibile attaccare, lanciare incantesimi o muoversi sul Piano Astrale. L'anima di un viaggiatore astrale non può tornare al suo corpo materiale mentre è intrappolata in un bozzolo.

Una creatura può fuggire dal bozzolo con una prova di Forza. La CD iniziale per rompere il bozzolo è 10, e aumenta di 10 per ogni round aggiuntivo in cui il kraken continua ad avvolgere il bozzolo, fino a un massimo di 30 dopo tre round. A questo punto, il kraken astrale infila il corpo del nemico tra le pieghe del suo corpo e va in cerca di una nuova preda.

Risucchio di energia (Sop): Un viaggiatore astrale intrappolato nel bozzolo di un kraken astrale ottiene un livello negativo al giorno, man mano che il kraken astrale comincia a nutrirsi dell'energia vitale della vittima. Questo risucchio di energia ha inizio 24 ore dopo che la vittima è stata avvolta nel bozzolo, e la vittima non ottiene un tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere i livelli negativi fino a quando non viene liberata dal bozzolo astrale (la CD del tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo è 21). Per ogni livello negativo impartito in tal modo, il kraken astrale ottiene 5 punti ferita temporanei. Se un avversario viene ucciso da un kraken astrale in questo modo, anche il suo corpo fisico muore, e può essere resuscitato solo mediante un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato* o *miracolo*.

MASTINO IMMONDO

Bestia magica Grande (Extraplanare, Malvagio)
Dadi Vita: 8d10+32 (76 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 9 m
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +3 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +8/+18
Attacco: Artiglio +13 in mischia (2d4+6)
Attacco completo: 2 artigli +13 in mischia (2d4+6) e morso +8 in mischia (2d6+3) o pungiglione +13 in mischia (2d4+9 più veleno)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m (3 m con il pungiglione)
Attacchi speciali: Veleno, assaltare
Qualità speciali: Vista cieca 9 m, scurovisione 27 m, riduzione del danno 10/magia, immunità allo charme, al *sonno* e alla paura, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 19
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +9, Vol +8
Caratteristiche: For 22, Des 17, Cos 18, Int 10, Sag 15, Car 15
Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +5, Saltare +10, Scalare +14, Sopravvivenza +16



Mastino immondo

Illustrazione di D. Crabapple

Talenti: Allerta, Furtivo, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce[B]
Ambiente: Grigie Distese dell'Ade
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (5-12)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 9-12 DV (Grande); 13-16 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa malevola creatura sembra un incrocio tra un lupo e una blatta. La sua testa allungata e liscia presenta un volto simile ad un teschio e una bocca piena di denti affilati come rasoi. Gli occhi si perdono nelle ombre dei bulbi oculari. Il corpo è coperto di una membrana chitinosa, e la coda ricorda una versione raddrizzata della coda di uno scorpione, compreso il pungiglione.

Utilizzati un tempo come bestie da caccia da entrambi gli schieramenti della Guerra Sanguinosa, i mastini immondi adesso vagano liberi per le Grigie Distese dell'Ade, andando a caccia di tutte le creature abbastanza stolte o sfortunate da essere avvistate da sole. Alcuni esseri più potenti che vivono nei piani inferiori a volte catturano piccoli gruppi di mastini immondi e li relegano al loro vecchio ruolo di segugi. In particolare le streghe notturne li utilizzano come animali domestici, mentre si sa che i diavoli della fossa e i glabrezu gestiscono canili pieni di mastini immondi affamati, in attesa del momento giusto per portarli fuori a caccia.

COMBATTIMENTO

Un mastino immondo solitario utilizza un approccio furtivo per avvicinarsi a un bersaglio, e lo assalta nel preciso istante in cui il bersaglio si accorge della presenza del mastino immondo, oppure quando il bersaglio, consapevole o meno, non è in grado di muoversi. In gruppo i mastini immondi preferiscono le tattiche mordi e fuggi, colpendo rapidamente il bersaglio in un round e poi ritirandosi nel successivo, così che la vittima non sia mai sicura del punto da cui proverrà l'attacco seguente. Ogniqualvolta è possibile, i mastini immondi si radunano in gruppo per abbattere i bersagli uno alla volta, muovendosi al successivo solo quando la vittima iniziale smette di dibattersi.

Le armi naturali di un mastino immondo, come pure quelle che brandisce, si considerano di allineamento malvagio ai fini di superare la riduzione del danno.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 18, danno iniziale 1d6 Forza, danno secondario 2d6 Forza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Assaltare (Str): Quando un mastino immondo carica un avversario, può compiere un attacco completo.

Abilità: I mastini immondi ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Sopravvivenza.

ADDESTRARE UN MASTINO IMMONDO

I mastini immondi addestrati sono molto apprezzati come segugi da caccia. Un mastino immondo deve essere addestrato prima di poter andare a caccia a comando. Addestrare un mastino immondo richiede sei settimane di lavoro e una prova di Addestrare Animali con CD 25.

Melma del vuoto

MELMA DEL VUOTO

Melma Grande (Extraplanare)
Dadi Vita: 10d10+80 (135 pf)
Iniziativa: -5
Velocità: Volare 9 m (6 quadretti) (perfetta)
Classe Armatura: 4 (-1 taglia, -5 Des), contatto 4, colto alla sprovvista 4
Attacco base/Lotta: +7/+16
Attacco: Schianto +11 in mischia (2d4+5 più 1d8 energia negativa più risucchio di energia)
Attacco completo: Schianto +11 in mischia (2d4+5 più 1d8 energia negativa più risucchio di energia)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Risucchio di energia, avvolgere
Qualità speciali: Vista cieca 18 m, interdizione alla morte, tratti delle melme, scudo d'ombra, scindersi
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +0, Vol +0
Caratteristiche: For 20, Des 1, Cos 26, Int -, Sag 1, Car 1
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Piano dell'Energia Negativa
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-7)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Un'area di oscurità più profonda della pece sembra assorbire la luce. Rassomiglia vagamente a una grande lumaca nera volante.

Le melme del vuoto di norma vivono in aree depresse, e coabitano spesso con i non morti, che tendono a non disturbarle. Alcuni non morti intelligenti coltivano una melma del vuoto e usano il suo tocco di energia negativa per guarire se stessi e i loro lacché.

COMBATTIMENTO

Una melma del vuoto attacca con veemenza le creature viventi con il suo attacco con lo schianto e con la capacità di risucchio di energia.

Interdizione alla morte (Sop): Una melma del vuoto è sempre protetta da un'interdizione alla morte, che le fornisce immunità agli incantesimi e agli effetti magici di morte, al risucchio di energia e a qualsiasi effetto di energia negativa.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite da un attacco con lo schianto della melma del vuoto subiscono un livello negativo. Una melma del vuoto ottiene 5 punti ferita temporanei per ogni livello negativo che infligge.

Avvolgere (Str): Con un'azione standard, una melma del vuoto può muoversi sopra le sue vittime, cercando di inglobarne il più possibile. Gli avversari hanno a disposizione un attacco di opportunità contro la melma, ma se ne fanno uso perdono la possibilità di effettuare il tiro salvezza. Quanti non tentano un attacco di opportunità devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 per

Illustrazione di D. Martin

evitare di essere avvolti; se il tiro riesce, il personaggio viene spinto indietro o di lato (a sua scelta) mentre la melma continua per la sua strada. Le creature avvolte sono soggette ai danni da energia negativa e al risucchio di energia della melma per ogni round, e sono considerate in lotta e intrappolate all'interno del suo corpo. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Scudo d'ombra (Sop): Una melma del vuoto è costantemente circondata da una massa di ombre nere svolazzanti (l'equivalente di un incantesimo *oscurità*, ma che copre solo la melma del vuoto). Ciò fornisce occultamento alla creatura.

Inoltre, lo scudo è infuso di energia negativa. Qualsiasi creatura che colpisce la melma del vuoto con un'arma naturale o un'arma brandita in mano subisce 1d8 danni, gli stessi che subisce ogni creatura colpita dalla melma del vuoto. Le creature che brandiscono armi con portata, come le lance lunghe, non subiscono questo danno. Le creature immuni agli effetti di energia negativa non subiscono danni da questo effetto, e i non morti vengono curati piuttosto che feriti (come per un incantesimo *infliggere*).

Scindersi (Str): Se l'attacco di risucchio di energia aumenta i punti ferita della melma del vuoto a 200 o più, essa si scinde in due melme del vuoto, ciascuna con 100 punti ferita, con un'azione gratuita. La nuova melma compare in un quadretto adiacente a quello della precedente. Se non è disponibile alcuno spazio, la melma non si scinderà in questo round (ma lo farà appena vi sarà spazio disponibile).

Tratti delle melme: Una melma è cieca (vista cieca 18 metri) ed è immune agli attacchi con lo sguardo, agli effetti visivi, alle illusioni e alle altre forme di attacco che dipendono dalla vista. È immune al veleno, agli effetti di *sonno* magico, alla paralisi, allo stordimento e alla metamorfosi. Non subisce danni extra dai colpi critici o dagli attacchi sui fianchi.

Illustrazione di S. Prescott

Nano del gelo

NANO DEL GELO

Combattente di 1° livello
Umanoide Medio (Extraplanare, Nano)
Dadi Vita: 1d8+6 (10 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m in armatura di pelle (4 quadretti); velocità base 6 m
Classe Armatura: 15 (+3 armatura di pelle, +2 scudo pesante), contatto 10, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Ascia da battaglia +2 in mischia (1d8+1/x3) o ascia da lancio +1 a distanza (1d6+1)
Attacco completo: Ascia da battaglia +2 in mischia (1d8+1/x3) o ascia da lancio +1 a distanza (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Tratti dei nani del gelo, capacità magiche
Qualità speciali: Scurovisione 36 m, tratti dei nani del gelo
Tiri salvezza: Temp +5*, Rifl +0*, Vol -1*
Caratteristiche: For 13, Des 11, Cos 16, Int 10, Sag 9, Car 4
Abilità: Artigianato (lavori in muratura) +2, Artigianato (metallurgia) +4, Ascoltare +2, Muoversi Silenziosamente +4, Osservare +2
Talenti: Robustezza
Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso (Distese Ghiacciate)
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4), squadra (9-16 più 3 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-8° livello), o clan (20-80 più 25% di non combattenti più 1 sergente di 3° livello per ogni 5 adulti, 3-6 tenenti di 6° livello e 1-4 capitani di 9° livello)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Monete standard, doppio dei beni, oggetti standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +1

La pallida figura davanti a voi è ovviamente un nano, ma senz'altro uno trasformato da un'ignota magia in qualcosa di innaturale. I suoi occhi incavati risplendono di una strana luce bianca, mentre dalla barba e dai capelli blu pendono piccoli ghiaccioli.

Molte migliaia di anni or sono, i giganti del gelo delle Distese Ghiacciate dell'Abisso resero schiava una tribù di duergar e li portarono fino alla loro dimora, perché confezionassero armature e armi. Perirono tutti, tranne i più resistenti, e coloro che sopravvissero mutarono gradualmente, sino a diventare più simili ai giganti del gelo, loro padroni. Oggi, i nani del gelo lavorano duramente nelle miniere e nelle forge delle Distese Ghiacciate, tramando in vista della loro liberazione... e della loro vendetta.

COMBATTIMENTO

Come gli altri nani, i nani del gelo sfruttano con efficacia il loro ambiente, anche se raramente progettano i loro attacchi in anticipo. I nani del gelo si scagliano in ogni battaglia con slancio e imprudenza, staccando teste con le loro asce finché non rimangano nemici sul campo. In combattimento ravvicinato i nani del gelo a volte mettono da parte le loro asce da battaglia e tentano di lottare contro

i loro nemici per farli sottomettere, utilizzando la loro capacità magica *tocco gelido* per liberarsi degli avversari (e in seguito per rivendere i prigionieri fatti, a prezzi di riscatto molto alti). Se si ritrovano in inferiorità numerica (o se desiderano semplicemente rimanere nascosti) i nani del gelo utilizzano la loro capacità magica *foschia occultante* per confondere i nemici e coprirsi durante la fuga (i nani del gelo non sono capaci di vedere attraverso la foschia, ma conoscono bene le loro miniere e i loro tunnel).

Tratti dei nani del gelo (Str): I nani del gelo possiedono i seguenti tratti razziali.

– +4 alla Costituzione, -4 al Carisma.
– Taglia Media.
– Scurovisione fino a 36 metri di distanza.
– Immunità alla paralisi, alle allucinazioni e al veleno.
– Resistenza al freddo 10.
– Stabilità: Le gambe dei nani sono particolarmente stabili. Un nano riceve un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti quando i suoi piedi poggiano sul terreno (ma non quando sta scalando, volando, cavalcando, o comunque non ha i piedi saldi sul terreno).
– Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche. *Non incluso nel punteggio di tiro salvezza fornito nella descrizione.
– Bonus razziale di +1 e bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro creature di tipo gigante (come ogre, troll e giganti del gelo).
– Capacità magiche: 1 volta al giorno - *tocco gelido* e *foschia occultante* come un mago del livello di classe del nano del gelo +2 (livello minimo dell'incantatore 3°).
– Sensibilità alla luce (abbagliati in piena luce solare o entro il raggio di un incantesimo *luce diurna*).
– Bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.
– Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato e Valutare collegate alla pietra o al metallo.
– Linguaggi automatici: Comune, Nanico, Gigante. Linguaggi bonus: Draconico, Goblin, Orchesco, Sottocomune, Terran.
– Classe preferita: Guerriero.
– Modificatore di livello +1.

Il nano del gelo combattente presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Grado di sfida: I nani del gelo che possiedono livelli in classi da PNG hanno un Grado di Sfida pari al loro livello del personaggio. I nani del gelo con livelli in classi da PG hanno un Grado di Sfida pari al loro livello del personaggio +1.

SCIAME DI ELEMENTITI

Sui Piani Elementali che corrispondono ai loro tipi vivono sciami di elementali appena senzienti. Gli sciami di elementiti di solito sono forme premature di elementali normali. In media, uno o due singoli elementiti in ogni sciame hanno la prospettiva, crescendo, di diventare elementali Piccoli.

COMBATTIMENTO

Gli sciami di elementiti hanno un'intelligenza molto labile. Come tutti gli sciami, attaccano muovendosi nello spazio di un avversario, provocando un attacco di opportunità. Uno sciame di elementiti può occupare lo stesso spazio di un avversario di qualsiasi taglia, ma rimane sempre una creatura entro uno spazio di 3 metri. Gli sciami non effettuano mai attacchi di opportunità.

Diversamente dalle altre creature con uno spazio di 3 metri, uno sciame di elementiti può assumere varie forme. Può occupare quattro quadretti di 1,5 m qualsiasi, purché contigui, e può infilarsi in un qualsiasi spazio sufficientemente grande da contenere una creatura di taglia Minuscola.

Tratti degli elementali: Uno sciame di elementiti possiede immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi. I singoli elementiti non possono essere riportati in vita mediante incantesimi come *rianimare morti, reincarnazione* e *resurrezione* (anche se un *desiderio limitato, desiderio, miracolo* o *resurrezione pura* per riportarlo in vita). Uno sciame di elementiti possiede scurovisione fino a 18 metri.

Tratti degli sciami: Uno sciame non ha fronte o retro definiti né un'anatomia distinguibile, quindi ignora i colpi critici e gli attacchi ai fianchi.

Ridurre uno sciame a 0 punti ferita o meno lo fa disperdere, sebbene i danni subiti fino a quel punto non diminuiscono le sue capacità di attaccare o resistere agli attacchi. Gli sciami non restano mai barcollanti né vengono portati alla condizione di morente a causa del danno. Inoltre non possono essere sbilanciati, afferrati o spinti, e non possono afferrare gli avversari.

Uno sciame è immune a qualsiasi incantesimo o effetto mirato contro un numero specifico di creature (compresi gli incantesimi a bersaglio singolo come *disintegrazione*). Uno sciame subisce una volta e mezzo (+50%) i danni da incantesimi o effetti che agiscono su di un'area, o dalle armi a spargimento e molti incantesimi di invocazione.

Distrazione (*Str*): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio è nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà dei DV dello sciame + il modificatore di Cos dello sciame) nega l'effetto. Lanciare incantesimi o concentrarsi sugli incantesimi entro l'area di uno sciame richiede una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). Utilizzare abilità che richiedano pazienza e concentrazione richiede una prova di Concentrazione con CD 20.

SCIAME DI ELEMENTITI DELL'ACQUA

Esterno Minuscolo (Acqua, Extraplanare, Sciame)
Dadi Vita: 7d8+10 (42 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 18 m
Classe Armatura: 16 (+0 Des, +2 taglia, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +5/-
Attacco: Sciame (2d6)
Attacco completo: Sciame (2d6)

Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Distrazione, affogare
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, bagnare, tratti degli elementali, tratti degli sciami, padronanza dell'acqua
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +2
Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 12, Int 2, Sag 11, Car 11
Abilità: Ascoltare +7, Nascondersi +8, Osservare +7
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Robustezza
Ambiente: Piano Elementale dell'Acqua
Organizzazione: Solitario, mulinello (2-4 sciami), oppure ondata (5-8 sciami)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Una zona d'acqua turbina e si increspa.

Dentro uno sciame di elementiti della terra si possono osservare singole creature minuscole, che agiscono come un gruppo, formando una quantità d'acqua piuttosto grande.

Combattimento

Gli sciami di elementiti dell'acqua vivono e imparano a riconoscere le creature circondandole interamente. Sono una minaccia notevole per i visitatori del Piano Elementale dell'Acqua.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni di uno sciame che inizi il suo turno con uno sciame di elementiti dell'acqua nel proprio quadretto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o essere nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Bagnare (Str): Mentre uno sciame di elementiti circonda una creatura o un'area, è in grado di spegnere torce, fuochi da campo, lanterne esposte, e altre fiamme libere non magiche che siano di taglia Grande o inferiore. Uno sciame è in grado di dissolvere fuochi magici con il tocco come un *dissolvi magie* (7° livello dell'incantatore).

Affogare (Str): Gli sciami di elementiti dell'acqua circondano e avvolgono qualsiasi creatura nel loro spazio, riempiendo i suoi polmoni (o gli altri apparati respiratori). Non è possibile trattenere il fiato nel mezzo di uno sciame; una vittima rischia immediatamente di affogare e deve effettuare una prova di Costituzione ogni round (vedi "Annegamento", pagina 303 della *Guida del Dungeon Master*).

Padronanza dell'acqua (Str): Uno sciame di elementiti dell'acqua riceve un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano l'acqua. Se l'avversario o lo sciame sono sulla terra ferma, l'elementale ha una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni.

Gli sciami di elementiti dell'acqua non rovesciano le navi come fanno i loro cugini elementali dell'acqua. Invece, circondano le navi, esplorando le aree delle cabine e del carico. A volte il peso di diversi sciami può far sì che una piccola nave affondi.

SCIAME DI ELEMENTITI DELL'ARIA

Esterno Minuscolo (Aria, Extraplanare, Sciame)
Dadi Vita: 7d8 (32 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: Volare 24 m (perfetta) (16 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+2 Des, +2 taglia, +1 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +5/-
Attacco: Sciame (2d6)
Attacco completo: Sciame (2d6)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Padronanza dell'aria, distrazione, sbilanciare
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, tratti degli sciami
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +7, Vol +2
Caratteristiche: For 10, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 11, Car 11
Abilità: Ascoltare +7, Nascondersi +10, Osservare +7
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Schivare
Ambiente: Piano Elementale dell'Aria
Organizzazione: Solitario, nube (2-4 sciami), oppure nugolo (7-12 sciami)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Un leggero luccichio nell'aria, simile a una nuvola, si muove di propria volontà.

Se si esamina da vicino uno sciame di elementiti dell'aria, al suo interno si possono scorgere singoli elementali dell'aria simili a nuvole.

Combattimento

Gli sciami di elementiti dell'aria vagano per il Piano Elementale dell'Aria come nuvole scosse dal vento. A volte diversi sciami si raggruppano, e l'aria allora si addensa di minuscoli elementiti. Costoro cercano e molestano tutto ciò che non è un elementale dell'aria.

Padronanza dell'aria (Str): Le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni contro uno sciame di elementiti dell'aria.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni di uno sciame che inizi il suo turno con uno sciame di elementiti dell'aria nel proprio quadretto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o essere nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Sbilanciare (Str): Uno sciame di elementiti dell'aria può tentare di sbilanciare il suo avversario (modificatore di prova +4*) nel suo spazio con un'azione gratuita senza compiere un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare a sua volta lo sciame di elementiti dell'aria.

*Uno sciame di elementiti dell'aria viene considerato come una creatura di taglia Grande a questo scopo.

SCIAME DI ELEMENTITI DEL FUOCO

Esterno Minuscolo (Extraplanare, Fuoco, Sciame)
Dadi Vita: 7d8 (32 pf)
Iniziativa: +7

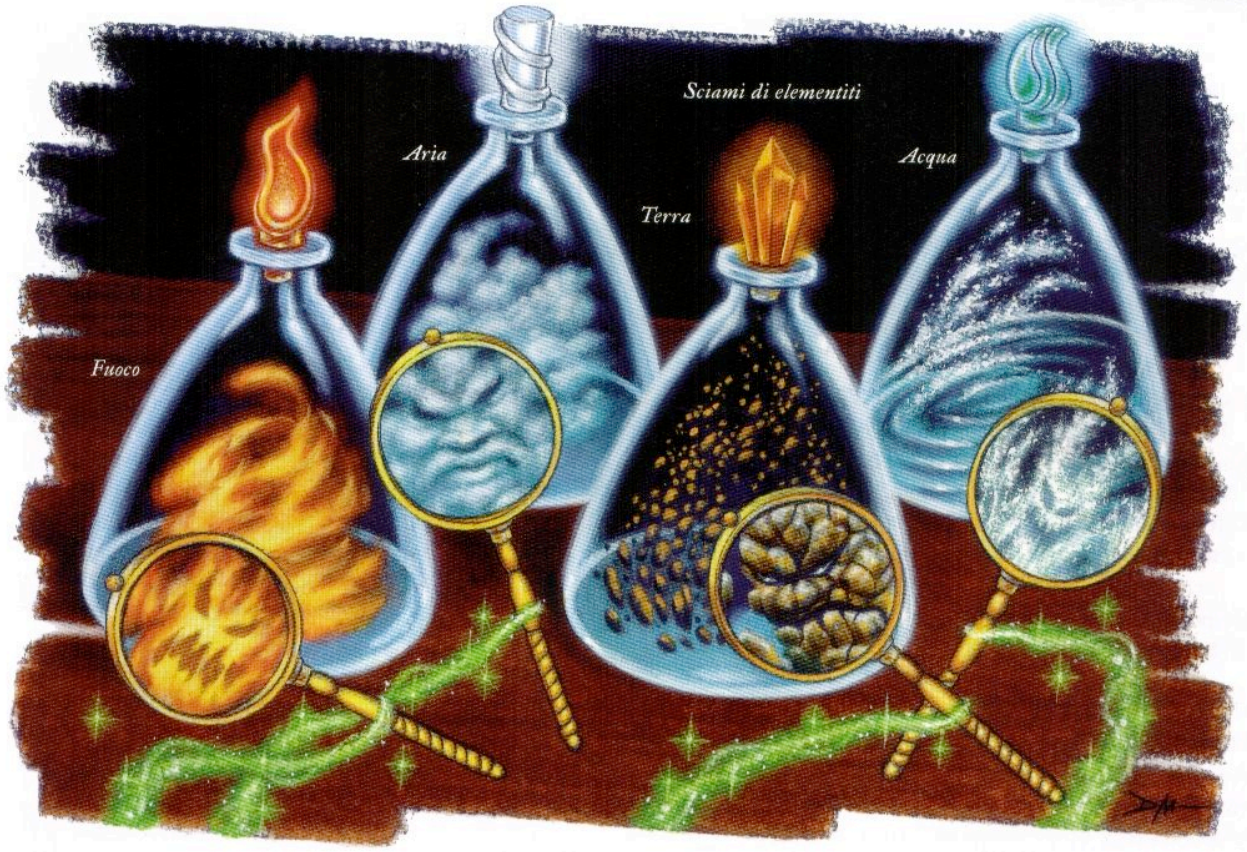


Illustrazione di D. Martin

Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+3 Des, +2 taglia, +1 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +5/-
Attacco: Sciame (2d6 più 2d6 fuoco)
Attacco completo: Sciame (2d6 più 2d6 fuoco)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Bruciare, distrazione
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, tratti degli sciami, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +8, Vol +2
Caratteristiche: For 9, Des 17, Cos 10, Int 2, Sag 10, Car 11
Abilità: Nascondersi +11, Osservare +10
Talenti: Capacità Focalizzata (bruciare), Capacità Focalizzata (distrazione), Iniziativa Migliorata
Ambiente: Piano Elementale del Fuoco
Organizzazione: Solitario, fiammata (2-4 sciami), oppure incendio (5-8 sciami)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Una massa crepitante di minuscole fiammelle scivola risolutamente nella vostra direzione.

Se si esamina da vicino uno sciame di elementiti del fuoco, si nota che è composto da piccole e singole fiammelle, ciascuna delle quali agisce come un membro del gruppo.

Combattimento

Gli sciami di elementiti del fuoco si rallegrano nel bruciare le cose. Pur essendo più curiosi che maliziosi, la loro intelligenza limitata di norma impedisce loro di comprendere i tentativi di comunicazione delle creature viventi.

Bruciare (Str): L'attacco con lo schianto di uno sciame di elementiti del fuoco infligge oltre ai danni normali altri danni da fuoco dovuti ai minuscoli corpi fiammeggianti degli elementiti. Coloro che vengono colpiti dagli elementiti del fuoco devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per non prendere fuoco. Le fiamme divampano per 1d4 round. Una creatura infiammata può usare un'azione di movimento per spegnere le fiamme. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Le creature che colpiscono uno sciame di elementiti del fuoco con armi naturali o con attacchi senz'armi subiscono i danni da fuoco come se fossero state colpite dagli attacchi dello sciame, e prendono fuoco a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni di uno sciame che inizi il suo turno con uno sciame di elementiti del fuoco nel proprio quadretto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o essere nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

SCIAME DI ELEMENTITI DELLA TERRA

Esterno Minuscolo (Extraplanare, Sciame, Terra)
Dadi Vita: 7d8+7+9 (48 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 16 (-1 Des, +2 taglia, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +5/-
Attacco: Sciame (2d6)
Attacco completo: Sciame (2d6)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Distrazione
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, scorrere sulla terra, tratti degli elementali, tratti degli sciami
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +8, Vol +2
Caratteristiche: For 15, Des 8, Cos 12, Int 2, Sag 11, Car 11
Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi +11, Osservare +5
Talenti: Robustezza (x3)
Ambiente: Piano Elementale della Terra
Organizzazione: Solitario, rombo (2-4 sciami), oppure terremoto (7-12 sciami)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

La terra si accartoccia, come per un disturbo tettonico ben delimitato.

Uno sciame di elementiti della terra sembra composto di singole rocce, ciascuna delle dimensioni di un piccolo gatto. Queste si muovono insieme, come una massa.

Combattimento

Gli sciami di elementiti della terra sono lieti di schiacciare le cose. Rotolano sul terreno e sulle creature, polverizzando tutto ciò che si trova sulla loro strada.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni di uno sciame che inizi il suo turno con uno sciame di elementiti della terra nel proprio quadretto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o essere nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Scorrere sulla terra (Str): Uno sciame di elementiti della terra può scorrere attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di terra, tranne il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce rumori o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contiene uno sciame di elementiti della terra impegnato a scavare scaglia l'elementale indietro di 9 metri, stordendo la creatura per 1 round a meno che essa non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15.

TORDO ELISIO

Bestia magica Minuscola (Buono, Extraplanare)
Dadi Vita: 1d10 (5 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 12 m (media)
Classe Armatura: 14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +0/-13
Attacco: Artigli +5 in mischia (1d2-5)
Attacco completo: Artigli +5 in mischia (1d2-5)
Spazio/Portata: 75 cm/0 m
Attacchi speciali: Canto elisio
Qualità speciali: Visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche: For 1, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 14, Car 14
Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Campi Benedetti dell'Elysium
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (8-32)
Grado di Sfida: 1/4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale buono
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Tordo elisio

Illustrazione di E. Fiegenschuh

Questo uccello canterino dal piumaggio colorito è lungo circa 60 centimetri e ha un'apertura alare di quasi un metro.

In virtù del loro meraviglioso canto, i tordi elisi contribuiscono a diffondere una sensazione generica di benessere e gioia, che permea tutti i Campi Benedetti dell'Elysium.

COMBATTIMENTO

I tordi elisi non sono per nulla uccelli aggressivi. Se vengono attaccati, è più probabile che fuggano via, piuttosto che rispondere all'attacco. Il loro canto delicato però ha un effetto soporifero che può intrappolare coloro che lo

ascoltano. Questi uccelli sono molto riluttanti all'idea di abbandonare completamente i loro rami, e anche se vengono scacciati tornano dopo poco tempo (spesso entro 4d6 round).

Canto elisio (Sop): Il canto di un tordo elisio è melodico, tranquillizzante ed estremamente ipnotico. Coloro che, mentre si riposano, si trovano entro 9 metri e ascoltano il canto del tordo recuperano le forze al doppio del normale ritmo di guarigione naturale.

Tuttavia, dopo 12 ore di ascolto del canto elisio, un personaggio che non sia originario dei Campi Benedetti dell'Elysium deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 12 per non perdere ogni interesse all'idea di partire. Il personaggio è del tutto lieto di restare accampato, e se nessuno gli porta cibo e acqua, morirà tranquillamente di fame e di sete, felice solo se continua ad ascoltare il canto dell'uccello. Il personaggio può essere allontanato con la forza e ritornare normale dopo 24 ore consecutive in cui non ascolta il canto elisio. In alternativa, l'effetto del canto può essere rotto solo lanciando un incantesimo che scateni potenti emozioni (*paura*, *ira* o *disperazione opprimente*, ad esempio), oppure uccidendo tutti i tordi elisi entro il raggio di udito.

UR'EPONA

Bestia magica Grande (Extraplanare)
Dadi Vita: 3d10+6 (22 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 13 (-1 taglia, +1 Des, +3 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 12

Ur'Epona

Attacco base/Lotta: +2/+9
Attacco: Zoccolo -1 in mischia (1d6+1)
Attacco completo: 2 zoccoli -1 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, *spostamento planare*, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche: For 16, Des 13, Cos 15, Int 6, Sag 12, Car 15
Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4
Talenti: Correre, Resistenza Fisica
Ambiente: Dominio Concordante delle Terre Esterne
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

La pelle di questa creatura cavallina sembra risplendere, con un colore che varia dal bianco al grigio scuro.

Gli ur'Epona, noti anche come i nipoti di Epona, sono creature equine in grado di muoversi da un piano all'altro. Discesi nel corso di diverse generazioni da Epona (un essere variamente descritto come una dea dei cavalli o addirittura il Cavallo Primigenio), derivano da lei il loro potere.

Essendo creature senza un colore predeterminato, la pelle di questi equini muta tinta seguendo il loro umore, da un bianco puro e accecante a un nero profondo.

Gli ur'Epona non parlano, ma sono in grado di capire qualsiasi linguaggio parlato loro.

COMBATTIMENTO

Un ur'Epona cerca di evitare il combattimento quando è possibile, ma difende con accanimento se stesso e i suoi cuccioli. Il suo attacco con lo zoccolo va considerato un attacco secondario e aggiunge solo metà del bonus di Forza di un ur'Epona ai danni.

Spostamento planare (Sop): Una volta al giorno, un ur'Epona può utilizzare *spostamento planare* per portare se stesso e il suo cavaliere al piano selezionato. Un cavaliere non consenziente può resistere con un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17. 9° livello dell'incantatore.

ADDESTRARE UN UR'EPONA

Pur essendo intelligenti, gli ur'Epona devono essere addestrati prima di poter portare un cavaliere. Per essere addestrato, un ur'Epona deve avere un atteggiamento amichevole nei confronti dell'addestratore (e questo si può ottenere attraverso una prova di Diplomazia o di empatia selvatica effettuata con successo). Addestrare un ur'Epona amichevole richiede sei settimane di lavoro e una prova effettuata con successo di Addestrare Ani-

Illustrazione di J. Pavelec

mali con CD 25. Cavalcare un ur'Epona richiede una sella normale. Un ur'Epona può combattere mentre porta un cavaliere, ma quest'ultimo non può attaccare a sua volta se non supera una prova di Cavalcare.

Si può insegnare a un ur'Epona a utilizzare la sua capacità magica di *spostamento planare* per viaggiare verso un piano selezionato dal cavaliere. Lo si consideri alla stregua dell'insegnare un comando ad un animale; richiede una settimana di lavoro e una prova di Addestrare Animali con CD 25.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 100 kg costituisce un carico leggero per un ur'Epona; 101-200 kg un carico medio; 201-300 kg un carico pesante. Un ur'Epona può trascinare 1.500 kg.

NUOVE CREATURE E INCANTESIMI DI EVOCAZIONE

Quando voi, in quanto DM, incorporate il materiale di questo libro nella vostra campagna, troverete utile pensare alle nuove creature e agli incantesimi di evocazione. Per prima cosa, tenete a mente che gli incantesimi *evoca* del *Manuale del Giocatore* sono bilanciati, sia in base al livello di potere di una particolare creature sia in base alle risorse a disposizione per gli incantatori. Con ogni incantesimo *evoca mostri* o *evoca alleato naturale*, un incantatore ha a disposizione un repertorio intenzionalmente limitato tra cui scegliere. I chierici e i druidi hanno ulteriori restrizioni basate sull'allineamento (ad esempio, i chierici buoni non possono evocare creature malvagie).

Se ignorate questi limiti prestabiliti, gli incantesimi diventeranno semplicemente troppo forti per il loro livello. Ciò vuol dire che non potete aggiungere nuovi mostri alla lista? Certo che no, ma vuol dire che dovreste farlo con cautela. Per ogni creatura che aggiungete alle opzioni di evocazione di un incantatore, considerate il ruolo che potrebbe svolgere. È straordinariamente veloce? Un buon incantatore? Un colosso bello e buono? Eliminate un mostro di potere paragonabile che svolga un quel ruolo (o un ruolo altrettanto importante).

La Tabella 6-2, qui sotto, descrive i punti in cui i nuovi mostri di questo libro si potrebbero inserire meglio nelle liste di evocazione. La tabella offre inoltre un consiglio sulla creatura che ogni nuovo mostro dovrebbe sostituire; tuttavia, siete voi ad avere l'ultima parola.

Sostituire gli archetipi è un po' diverso (vedi Tabella 6-1). A vostra discrezione, un incantatore può scegliere di sostituire tutte le creature celestiali o immonde presenti nelle sue liste di *evoca mostri* con creature che portano uno dei nuovi archetipi di questo libro. L'incantatore perde la capacità di evocare mostri con l'archetipo sostituito, ma al loro posto aggiunge le creature con i nuovi archetipi. In alcuni casi, il livello dell'incantesimo richiesto per evocare una specifica creatura cambia, perché il nuovo archetipo è più potente del vecchio. Ad esempio, quando si aggiungono le creature entropiche alle liste di *evoca mostri*, la creatura entropica compare a un livello dell'incantesimo più alto di uno rispetto alla creatura celestiale o immonda che sostituisce. Pertanto, un incantatore potrebbe utilizzare *evoca mostri* III per evocare un lupo entropico.

L'incantatore non può sostituire un archetipo di creature che non potrebbe evocare a causa del suo allineamento, né può portare in un archetipo creature che non può evocare per tale motivo. Ad esempio, un chierico legale buono non può sostituire le creature immonde con quelle assiomatiche, poiché il suo allineamento gli preclude di evocare le creature immonde (malvagie), né potrebbe sostituire le creature celestiali con quelle anarchiche, poiché il suo allineamento gli preclude di evocare le creature caotiche. Potrebbe sostituire le creature celestiali con le creature vivide.

TABELLA 6-1: AGGIUNGERE NUOVI ARCHETIPI AGLI INCANTESIMI DI EVOCAZIONE

Nuovo archetipo	Incantesimo	Cambiamento al livello dell'incantesimo
Creatura anarchica	*Evoca mostri* (qualsiasi)	+0
Creatura assiomatica	*Evoca mostri*(qualsiasi)	+0
Creatura entropica	*Evoca mostri* (qualsiasi)	+1
Creatura vivida	*Evoca mostri* (qualsiasi)	+1

TABELLA 6-2: AGGIUNGERE NUOVE CREATURE AGLI INCANTESIMI DI EVOCAZIONE

Nuova creatura	Incantesimo	Creatura da sostituire
Balenaltrove[1]	*Evoca mostri VIII*	Balena, capodoglio celestiale
Cacciatore del Limbo	*Evoca mostri VIII*	Slaad blu
Disfacitore	*Evoca mostri IX*	Slaad verde
Energon (qualsiasi)	*Evoca mostri V*	Elementale Medio (qualsiasi)
Gaspar	*Evoca mostri VIII*	Triceratopo celestiale o millepiedi mostruoso immondo Colossale
Incubo inferiore	*Evoca mostri IV*	Lupo crudele immondo o ululatore
Mastino immondo	*Evoca mostri VII*	Scorpione mostruoso immondo Enorme
Sciame di elementiti (qualsiasi)	*Evoca mostri VI* *Evoca alleato naturale V*	Elementale Grande (qualsiasi) Elementale Grande (qualsiasi)
Tordo elisio	*Evoca mostri I*	Gufo celestiale o scimmia celestiale
Ur'Epona	*Evoca mostri II*	Cane da galoppo celestiale

1 Può essere evocata solo in un ambiente acquatico o molto umido.

Illustrazione di D. Kovacs

I piani costituiscono nuovi mondi, realtà alternative e dimensioni diverse dal Piano Materiale. Le regole della gravità, della magia e del senso comune possono essere radicalmente diverse sui piani, cosa che rende le avventure in questi luoghi molto più memorabili, anche se pericolose.

È più difficile trovare un piano alternativo che non un tempietto nascosto, un continente perduto o una rovina sepolta. Ciò costituisce parte del fascino dei piani. Eppure, è possibile raggiungere gli altri piani, se i personaggi sanno dove cercarli. Possono esistere nuove dimensioni dietro uno specchio magico, dall'altra parte di un antico portale, o dietro un infuocato abisso elementale. Per lo più dipende dal Dungeon Master rendere disponibili questi collegamenti verso altri regni, ma questo libro cerca di modificare in qualche modo la situazione. Con questa guida ai piani, i personaggi (e i giocatori) scopriranno di possedere un certo potere, di gran lunga superiore a quanto ritenevano possibile, di determinare la loro posizione sui piani.

PANORAMA COSMOLOGICO

I vari piani di esistenza nella cosmologia di D&D seguono il modello della Grande Ruota. Quest'ultima è un concetto molto semplice. Il mondo della "realtà" a cui molta gente fa riferimento come unico piano di esistenza è detto Piano Materiale. Il Piano Materiale coesiste con l'evanescente Piano Etereo, il che vuol dire che i due piani occupano lo stesso spazio, mentre è adiacente al Piano Astrale, il che significa che i due condividono un confine. Per gli abitanti del Piano Materiale, il Piano Astrale è il portale verso i Piani Esterni divini e i Piani Interni elementali. Quando si inseriscono anche i vari spazi extradimensionali noti come semipiani, il modello della Grande Ruota arriva a descrivere il multiverso in tutta la sua infinità.

PIANO MATERIALE

Il Piano Materiale è il mondo che ospita la maggior parte delle campagne di D&D. Tra tutti i piani, è quello più simile alla Terra, e funziona seguendo lo stesso corredo di leggi naturali del nostro mondo. Anche se il Piano Materiale è un posto confortevole per i PG, si tratta di un ambiente strano e pericoloso per molte creature native di altri piani che poi si ritrovano almeno temporaneamente sul Piano Materiale (magari come risultato di un incantesimo *evoca mostri* o di una magia simile).

PIANI DI TRANSIZIONE

I piani di transizione vengono utilizzati per giungere da un piano a un altro; tuttavia, è raro che la maggior parte delle creature autoctone dei piani di transizione sentano la necessità di allontanarsi dai loro strani regni. Esistono tre cosiddetti piani di transizione: il Piano Astrale, il Piano Etereo e il Piano delle Ombre.

Il Piano Astrale è un portale verso tutti gli altri piani, mentre il Piano Etereo e il Piano delle

Ombre servono entrambi da mezzi di trasporto all'interno del Piano Materiale a cui sono connessi. Tali piani hanno le interazioni più stabili e forti con il Piano Materiale, e spesso vengono attraversati da diversi incantesimi.

I viaggiatori all'interno del piano di transizione più frequentato, ovvero il Piano Astrale, potrebbero trovare qualche beneficio nel visitare la città di Tu'narath (vedi "Metropoli planari")... ammesso che prendano le dovute precauzioni.

PIANI INTERNI

I Piani Interni sono manifestazioni elementali, pure sostanze che costituiscono il resto del multiverso. Ogni Piano Interno è composto per lo più di un unico tipo di energia o elemento che sommerge tutti gli altri. Le creature originarie di un particolare Piano Interno sono composte della stessa energia o dello stesso elemento del piano stesso. I sei Piani Interni sono il Piano Elementale dell'Acqua, il Piano Elementale dell'Aria, il Piano Elementale del Fuoco, il Piano Elementale della Terra, il Piano dell'Energia Negativa e il Piano dell'Energia Positiva.

I viaggiatori che fanno una puntata nel pericolosissimo Piano Elementale del Fuoco farebbero meglio a dirigersi di gran carriera alla Città di Ottone, sempre che ottengano il permesso di farlo.

PIANI ESTERNI

Le divinità hanno la loro dimora sui Piani Esterni, così come demoni, diavoli e angeli. Ciascuno dei diciassette Piani Esterni possiede un allineamento, che rappresenta un punto di vista morale o etico, e i nativi di ogni piano tendono a comportarsi in accordo con l'allineamento del piano. I Piani Esterni sono anche il luogo in cui vanno a risiedere alla fine le anime provenienti dal Piano Materiale, che il riposo finale si concretizzi in calma introspezione o in dannazione eterna.

Una delle città più leggendarie tra tutte si trova proprio nei Piani Esterni: la città di Sigil. I viaggiatori planari di tutti i tipi possono trovarci qualcosa di interessante (vedi "Metropoli planari").

SEMIPIANI

I semipiani sono spazi extradimensionali che funzionano come i piani ma che hanno dimensioni misurabili e accesso limitato. Altri tipi di piani sono teoricamente di dimensioni infinite, ma un semipiano potrebbe essere largo anche solo un centinaio di metri. Alcuni semipiani possono essere facilmente raggiunti per mezzo di portali, mentre è più difficile raggiungerne altri. In generale, l'accesso a un semipiano è limitato a un luogo particolare (ad esempio un portale fisso) o a una particolare situazione (ad esempio un periodo dell'anno o una condizione atmosferica). Alcuni semipiani sono creati dalla magia più potente, alcuni si evolvono naturalmente, e altri appaiono secondo il volere delle divinità. I semipiani non vengono comunemente indicati negli schemi che servono a mostrare la "geografia dei piani" perché anche l'esistenza di questi spazi extradimensionali è in costante mutamento.

Union

Union, città commerciale collocata su un semipiano, è divenuta famosa per l'ampiezza degli scambi che si verifi-

GUIDA PER IL DM: UNA CAMPAGNA PLANARE

Il multiverso è un posto molto grande. Sia che stiate cominciando una nuova campagna planare dal nulla, sia che stiate aggiungendo qualche luogo planare a una campagna esistente, ecco alcuni consigli che bisognerebbe tenere a mente.

Poco alla volta: I piani possono facilmente sopraffare i giocatori o i DM che vogliono provare tutto subito. Non cercate di fare troppe cose troppo in fretta.

Decidete uno stile: Si tratta della vostra campagna, ma i giocatori e il DM collaborano nella creazione del multiverso. Il DM dovrebbe stabilire un tono generale per la campagna. Forse un evento che avviene su un piano ha una tale importanza cosmica che si ripercuote su molti altri piani, oppure i piani funzionano in maniera del tutto indipendente?

Ad esempio, l'ambientazione di *Planescape* (pubblicata molti anni or sono) adottava un'idea molto particolare per cui tutte le cose accadevano a tre a tre. La maggior parte delle avventure si muovevano intorno alla città di Sigil (come punto di partenza o come luogo di azione vero e proprio). Possedeva un gergo specifico, il Canto, che contribuiva a rendere unica Sigil.

Un luogo alla volta: Un DM dovrebbe sentirsi libero di restringere i confini del "territorio conosciuto" e aggiungere gradualmente nuovi luoghi man mano che la campagna cresce.

Stabilite un quartier generale: Per i personaggi è una buona idea conoscere piuttosto bene un luogo. La città di Sigil è il punto di partenza più amichevole e più ospitale per chi è un novellino dei piani. Tu'narath e la Città di Ottone sono altri luoghi interessanti, poiché le tre città offrono esperienze del tutto diverse tra loro. Union (descritta nel *Manuale dei Livelli Epici*) è un ottimo posto per ambientare un gioco di alto livello.

Considerate gli allineamenti: L'esperienza principale di Dungeons & Dragons consiste nel conflitto tra il bene e il male. I piani aprono molte opportunità aggiuntive per sviluppare questo conflitto o anche la sua controparte: lo scontro tra il caos e la legge. In una campagna planare, il DM potrebbe decidere di puntare piuttosto sull'asse caos/legge. Il multiverso ha un fascino molto diverso quando i personaggi legali buoni e legali malvagi collaborano per contrastare le ondate del caos.

Ogni piano è unico: Quali sono le differenze tra ogni luogo visitato? I piani offrono grandi opportunità per creare atmosfere uniche, e ogni piano dovrebbe avere il suo tono generale. Una visita a Celestia dovrebbe avere ben poco in comune con una visita all'Abisso.

Il DM è il principale responsabile dell'atmosfera che va assegnata a ogni luogo, ma anche i giocatori possono contribuire mostrandosi aperti ai cambiamenti tra i piani, invece di supporre che ogni luogo sia uguale agli altri.

Non tutti gli ambienti sono dotati di una taverna in cui gli avventurieri di tutte le razze si radunano a bere birra, a socializzare e a incontrare il misterioso committente della loro prossima avventura. Molti luoghi sui Piani Interni sono privi di taverne e alloggi per i viaggiatori. I rifugi sui Piani Superiori o Inferiori potrebbero non permettere gli alcolici, i raduni pubblici, la socializzazione tra razze diverse o l'assegnazione non regolamentata di missioni e lavori.

Date ad ogni piano un suo tenore, e provate ad apprezzarlo con tutte le sue caratteristiche. Inoltre, tenete a mente che possono esserci differenze enormi tra zone diverse di un piano. È sufficiente guardare le differenze interne al Piano Materiale per dimostrare questo concetto.

Vista dall'Alto

sono illustrati i rapporti planari principali

Cosmologia di D&D: La Grande Ruota

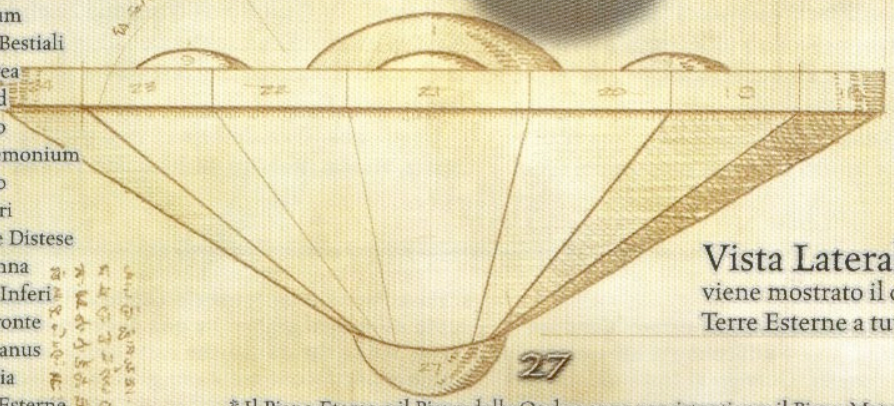
Legenda

Piano Materiale
1) Piano Materiale

Piani di Transizione
2) Piano Etereo*
3) Piano delle Ombre*
4) Piano Astrale

Piani Interni
5) Piano dell'Energia Positiva
6) Piano Elementale del Fuoco
7) Piano Elementale della Terra
8) Piano dell'Energia Negativa
9) Piano Elementale dell'Acqua
10) Piano Elementale dell'Aria

Piani Esterni
11) Celestia
12) Bytopia
13) Elysium
14) Terre Bestiali
15) Arborea
16) Ysgard
17) Limbo
18) Pandemonium
19) Abisso
20) Carceri
21) Grigie Distese
22) Gehenna
23) Nove Inferi
24) Acheronte
25) Mechanus
26) Arcadia
27) Terre Esterne



Vista Laterale:

viene mostrato il collegamento delle Terre Esterne a tutti i piani esterni

* Il Piano Etereo e il Piano delle Ombre sono coesistenti con il Piano Materiale.

cano nelle sue strade, così come per le straordinarie capacità di molti dei suoi cittadini. Union è descritta per esteso nel *Manuale dei Livelli Epici*.

GEOGRAFIA DEI PIANI

La *Guida del Dungeon Master* fornisce una valida descrizione di tutti i piani, descrizione che serve perfettamente da base per utilizzare le informazioni presenti in questo libro. Tuttavia, se si desidera davvero esplorare gli abissi di tutto ciò che è legato ai piani, si può leggere il *Manuale dei Piani* per un trattamento esaustivo degli aspetti planari dal punto di vista di un DM.

METROPOLI PLANARI

Dalla prospettiva di un giocatore, avventurarsi sui piani può sembrare inizialmente un'impresa scoraggiante. È vero che raramente gli avventurieri di basso livello possiedono le risorse necessarie a girovagare tra i piani, ma le esplorazioni planari sono in qualche modo limitate più dall'ignoranza che dall'incapacità. Questa sezione cerca di fornire ai personaggi qualche punto di partenza per trovare un appiglio nei piani.

CITTÀ DI OTTONE

La Città di Ottone, dimora di potenti signori efreet, si trova sul Piano Elementale del Fuoco. Circondata da una semisfera di ottone di 60 chilometri di larghezza, la città volteggia su una pianura di ossidiana bruciante. Questo è il luogo in cui ferve il commercio tra i Piani Interni. Qui viaggiatori e mercanti provenienti da ogni angolo del multiverso conducono i loro affari. Il Gran Sultano comanda dal suo Trono di Brace, nel Palazzo Infuocato del Gran Sultano di Tutti gli Efreet, al centro della città.

La città possiede gravità e tempo normali. Il tratto di fuoco dominante qui è soppresso per volontà del Gran Sultano, signore della città.

Consigli per il viaggiatore: Collocata al centro del Piano Elementale del Fuoco, la Città di Ottone è un'isola artificiale libera dal tratto di fuoco dominante caratteristico del piano. Qui, viaggiatori e mercanti possono scambiarsi merci, e gli efreet concedono udienza a chi non è stato mai temprato dal fuoco. Naturalmente, tutti i viaggiatori dovrebbero tenere a mente la natura legale malvagia del piano: coloro che non riescono a tollerare la perversità morale della Città di Ottone dovrebbero starne alla larga.

Chi è appena giunto in città dovrebbe cercare Melchoir il Mercante (esperto 3 efreeti LM). Melchoir, una scaltra creatura che pensa soprattutto al lavoro, nonostante i suoi hobby personali, sa bene che ogni contatto possiede il potenziale per un futuro e lucroso contratto. Ritiene che i viaggiatori stranieri che siano abbastanza intraprendenti e coraggiosi da visitare la favolosa Città di Ottone probabilmente proseguiranno i loro viaggi, e magari nel frattempo otterranno grande fama e ricchezza. E Melchoir è ben lieto di annoverare tra i suoi amici le persone ricche e famose. È solo questione di affari.

A questo fine, propone alloggi e pasti sontuosi nella sua magione, al miserevole prezzo di 2 mo al giorno o a pasto. Fornisce ai viaggiatori contatti e ulteriori consigli sulla Città di Ottone, ma non è affatto disposto a rischiare l'osso del collo per quei clienti tanto stupidi da fare innervosire il Gran Sultano o i suoi agenti.

Entrare e uscire dalla Città di Ottone

Diversi portali interplanari collegano varie parti della Città di Ottone con altri luoghi planari, anche se la maggior parte di questi portali sono controllati privatamente. Se i giocatori sono in grado di individuare un qualsiasi collegamento verso la Scalinata Infinita (vedi riquadro), un sistema che spesso si rivela utile per trovare la Città di Ottone è quello di seguire la scalinata che conduce alla direzione più calda. Pur essendo un metodo semplicistico, una qualche magia lanciata sulla Scalinata Infinita garantisce la validità di questo sistema, e alla fin fine un approdo condurrà i viaggiatori verso il Piano Elementale del Fuoco, con le torri della Città di Ottone ben in vista in mezzo alla pianura devastata dal fuoco. Sfortunatamente per loro, i viaggiatori devono attraversare il piano prima di entrare effettivamente in città.

Città di Ottone (metropoli): Convenzionale; AL LM; Limite di 300.000 mo; Risorse 750.000.000 mo; Popolazione 500.000 residenti liberi (40% efreet, 15% salamandre [di fiamma, comuni, nobili], 15% mephit [fuoco, magma e vapore], 15% umanoidi [umani, elfi, halfling e così via], 3% azer, 3% magmin, 1% thoqqua, 8% altri) e 1.000.000 schiavi (25% elementali, 18% mephit [fuoco, magma e vapore], 15% umanoidi [umani, elfi, halfling e così via], 12% thoqqua, 7% azer, 7% magmin, 6% salamandre [di fiamma, comuni, nobili], 1% efreet, 9% altri).

Autorità: Marrake al-Sidan al-Hariq ben Lazan, Gran Sultano di Tutti gli Efreet (stregone 20 efreeti LM); Jamal Kala'un, Gran Visir (chierico 10 efreeti LM); Jasmine al-Hyan, Maestra dei Segreti (ladra 8/assassina 5 efreeti femmina LM).

Nomi comuni maschili efreet: Aga, Amak, Asook, Balalir, Hafiz, Hazim, Kala'un, Mihlab, Miraz, Okous, Soot.

SCALINATA INFINITA

La Scalinata Infinita è un vero e proprio mistero. Conduce in qualsiasi luogo, anche se la vera difficoltà sta nel trovare un punto di accesso e un'uscita. Quando si trova un'apertura nella scalinata, il viaggio ha generalmente inizio su un piccolo pianerottolo con un'anonima fila di scalini che parte da esso. Attraversando la Scalinata Infinita, i viaggiatori notano come la scala cambi continuamente aspetto: da una semplice scala in legno a un intreccio caotico di scalini sospesi nel vuoto dove ogni scalino ha una direzione gravitazionale diversa. Si dice che da qualche parte lungo la Scalinata Infinita sia possibile incontrare il più grande desiderio del proprio cuore, se ogni ripiano viene esaminato attentamente.

L'origine e lo scopo della Scalinata Infinita rimangono un mistero. È impossibile sapere se la scalinata sia davvero infinita o se sia solo incredibilmente grande.

Città di Ottone
Mare di Fuoco
Arsenale
Krak al-Zinad
Krak al-Nayyiran
SPAZZACENERE
PIUMA
Palazzo di Brace
ARCATE
Mare di Fuoco
Fornace
Viale di Stelae
Canal Naranj
AVENCINA
FONDERIA
CARBONE
Canal Riyaq
Gran Canale
PIRACOLO
Viale degli Artigiani
Canal Munhani
Krak al-Tawil
PORTA MARL
Ottagono
Viale d'Acciaio
ISKALAT
(BANCHINE)
BUGNATI
Canale
Torre Dorata
GUGLIE KEFFIN
CORVERIA
Canal Munhani
Viale dei Rampicanti
Porto
Canal Sahhar
Porta Magma
0
1,5 km
Mare di Fuoco

Nomi comuni femminili efreet: Dahlia, Diamante, Jasmine, Fiordimane, Rubino, Smeraldo, Zaffiro.

Architettura

Alte guglie e minareti svettano prorompenti nella Città di Ottone. Gli edifici sono costruiti di pietra, dall'arenaria al marmo, la maggior parte della quale viene importata dal Piano Elementale della Terra, oppure di metallo, in particolare ottone, rame o ferro bordato di ottone, rame, argento oppure oro.

Illuminazione

Il Mare di Fuoco che circonda la città e i molti canali infuocati forniscono una luminescenza rossastra che si attenua con l'aumentare della distanza. Oltre a questa illuminazione, vi sono torce piazzate a intervalli fissi nei quartieri più poveri, mentre gemme di *fiamma perenne* brillano nei quartieri più ricchi.

Anche se la zona non ha un vero e proprio tempo atmosferico, possiede un fenomeno analogo che influenza la visibilità: le precipitazioni di cenere. L'aria calda del Mare di Fuoco segue cicli termici prevedibili. La pioggia di cenere è concentrata in alcuni punti e cade con maggiore spessore e intensità nelle sezioni più povere della città, mentre scarseggia in quelle più ricche.

Leggi e società

La Città di Ottone possiede leggi ben definite. Esistono leggi diverse per gli efreet e i non efreet. Gli efreet subiscono ben poche restrizioni al loro comportamento o ai loro scambi. I non efreet invece devono seguire molte regole a proposito del modo di comportarsi, di commerciare, e a proposito della quantità di denaro che devono versare come tasse sulle loro transazioni. Tali leggi sono ben pubblicizzate (affisse alle porte d'ingresso alla città e in ciascuna locanda o locale pubblico) e sono relativamente semplici da seguire per coloro che desiderano rispettarle. Alcune tra le leggi più palesi proibiscono il furto, l'assassinio, i rapimenti e le false dichiarazioni mercantili.

I trasgressori vengono condannati a un periodo di schiavitù sotto il controllo della parte offesa (spesso la città stessa). La durata originaria della schiavitù può essere estesa per ulteriori infrazioni, che spaziano dal rivolgersi scortesemente al proprio padrone (sette giorni per una prima infrazione o se è trascorso un anno dalla prima infrazione) al tentare di fuggire (un anno più un anno per ogni giorno in cui lo schiavo si è allontanato). Al di là dal trasgredire le leggi, il modo più comune per cui i visitatori della Città di Ottone diventano schiavi è il non essere in grado di restituire una somma di denaro presa in prestito (con tutti i relativi interessi).

Gli schiavi devono indossare e mettere ben in evidenza dei braccialetti che indicano il loro stato di schiavitù e il loro padrone. Spesso vengono comprati e poi rivenduti durante il periodo in cui sono schiavi. Una volta che la loro punizione è terminata, lo schiavo torna ad essere una persona libera.

Storia

La Città di Ottone è la capitale della civiltà degli efreet. Il Sultano o la Sultana comanda dal suo Palazzo di Brace. Sebbene ci siano stati molti diversi Sultani nei millenni trascorsi, a causa di morti naturali e colpi di stato, ben poco è cambiato nel modo di governare, a parte il nome del governatore.

Quartieri

Come molte altre metropoli, la Città di Ottone è organizzata in diversi quartieri.

Arcate: Il luogo più notevole di questa zona è il mercato degli schiavi.

Avencina: Avencina è un quartiere turbolento e povero in cui molte razze vivono in promiscuità. Contiene il Mercato Popolare, un bazar all'aria aperta in cui si può trovare tutto ciò che non è magico (anche se di tanto in tanto un oggetto magico trattato con *aura magica di Nystul* trova spazio tra gli scaffali dei mercanti). Sebbene la compravendita di oggetti rubati sia strettamente illegale, sarebbe molto difficile spiegare altrimenti la presenza di molti oggetti usati e "di seconda mano". Tutta la merce viene venduta senza garanzie… caveat emptor! Di norma, un venditore che espone la merce un giorno non è rintracciabile il giorno successivo (o almeno non è riconoscibile).

Bugnati: Molti efreet comuni vivono nella zona dei Bugnati. La caratteristica principale di questa area è la torre di Krak al-Tawil, nota anche come Castellungo, dimora della guardia cittadina: salamandre sempre pronte ad arrestare il crimine e catturare i malviventi.

Carbone: L'odore di metallo fuso inonda questo quartiere commerciale, in cui si raccolgono le congreghe di lavoratori di metalli. La zona ospita la Fonderia del Dragone Rosso, che possiede diversi laboratori dalla manovalanza servile e che raffina grandi quantità di minerali portati in città. La Fucina delle Manette produce tutti i braccialetti degli schiavi, e la Bottega del Fabbro Chiavaio fornisce le serrature.

Corveria: Questa zona, il quartiere più malfamato della Città di Ottone, è rinomata attraverso i piani come l'unica zona urbana pericolosa e senza leggi, dove talora anche le guardie del Sultano esitano a recarsi. I suoi covi di gioco d'azzardo, i giardini di piacere e i recinti da combattimento non chiudono mai.

Fonderia: I visitatori della città a volte compiono l'errore di recarsi nel quartiere della Fonderia in cerca dei fabbri, che in realtà si trovano nei quartieri di Carbone o delle Guglie Keffin. La Fonderia è il terzo tra i quartieri più esclusivi della città, sede di magioni grandi e fregiate, di splendidi cimiteri e di tributi a personaggi illustri del passato. Gli efreet che non dispongono degli appoggi necessari a vivere nei paraggi del Sultano nella Fornace o della ricchezza necessaria a vivere nella Piuma trovano qui la loro residenza. Inoltre, questa è la migliore zona in cui è concesso di vivere ai non efreet. I luoghi più attraenti e imponenti del quartiere sono la Piazza dei Cacciatori, la Piazza del Cocchio d'Argento, la Porta della Gloria e la Fontana d'Azzurro Purissimo.

Fornace: Il quartiere più splendido della Città di Ottone è sicuramente la Fornace, una perfetta semisfera al cui centro si erge il Palazzo di Brace. Le Sale del Pilastro Rosso (uffici del governo) circondano la residenza del Sultano e le aree circostanti, che includono il Soffio del Sultano (una magnifica fontana), le Caserme dell'Anello di Fuoco (la guardia personale del Sultano) e il Padiglione dell'Eterna

Fiamma (un sacro tempio rivestito d'oro battuto, dedicato a un dio senza nome che consuma tutte le torce).

Guglie Keffin: La principale caratteristica di questo quartiere mercantile è il Viale d'Acciaio, in cui abbondano fabbricanti di armi e di armature. La maggior parte degli scambi qui viene gestito dalla Gilda d'Acciaio Azer, i cui uffici si trovano nella Torre Dorata. Nei secoli più recenti, gli azer hanno ottenuto una commissione molto conveniente da parte del Sultano e hanno i diritti pressoché esclusivi sulla sovrintendenza della manifattura e della vendita di armi e armature. Molte salamandre lavorano in questo ramo.

Iskalat: Questo quartiere contiene le banchine pubbliche per i vascelli interplanari e per quelli che salpano alla volta del Mare di Fuoco. L'entrata al porto avviene attraverso la Porta di Magma. Il porto consente ai mercanti di accedere al sistema di canali della città. Chiunque tragga i suoi profitti dai vascelli (riparandoli, rifornendoli di merci o attraverso strutture di alloggio o ricreative per i viaggiatori) vive e lavora qui. Il quartiere è molto animato, con molte diverse razze di viaggiatori planari che occupano le locande e le taverne. L'Ottagono, una sala delle feste pubblica gestita dalla Società del Sensismo, prima era una prigione, mentre adesso fornisce divertimenti e intrattenimenti a qualsiasi ora del giorno o della notte.

Piracolo: Questa zona accoglie il mercato cittadino, un po' più raffinato di quello che si trova ad Avencina. Molti artigiani vivono e risiedono qui.

Piuma: Seconda per splendore solo alla Fornace, la Piuma ospita i più ricchi e i più nobili tra gli efreet. Solo questi ultimi possono possedere o occupare gli edifici di questo quartiere. Straordinari edifici sovrastano cortili aperti dalla splendida architettura. Il quartiere è anche la sede di Krak al-Nayyiran, il Castello del Sole e della Luna, laddove le guardie d'elite del Sultano vivono e vengono addestrate.

Porta Marl: Subito a sud di Bugnati e a nord di Iskalat si trova questo quartiere, in cui si trovano i magazzini che contengono tutto ciò che vale la pena possedere. Qui le merci caricate sulle navi interplanari vengono acquistate e vendute. I mercenari della Guardia Dao hanno il loro quartier generale proprio qui, all'ombra di Krak al-Tawil.

Spazzacenere: Questo isolato ospita per lo più i residenti liberi ma poveri della città. Gli unici edifici degni di nota sono la Banchina Militare, la Banchina Secca e Krak al-Zinad. Quest'ultimo, il Forte dell'Acciaio Temprato dal Fuoco, funge da guarnigione marittima e addestra marinai e altri nell'uso delle armi navali. La zona è anche la sede delle corporazioni interplanari e del personale militare di proprietà della città o degli efreet. L'Arsenale offre accesso ristretto al sistema cittadino dei canali attraverso Canal Naranj.

Palazzo di Brace

Il Palazzo di Brace è un oscuro edificio fatto di basalto, che sembra risucchiare tutta la luce e la fiamma dei dintorni. Le sue torri e cupole sono d'oro, d'ottone e di rame. Il palazzo risiede su una piccola cresta che sovrasta il resto della città.

È la dimora della corte e dei cortigiani, nonché il centro delle milizie. Il Sultano riceve qui i supplicanti una volta al mese. Un'enorme fontana di fuoco porpora crepita all'ingresso del palazzo, a segno del perpetuo dominio vigilante del Sultano. Il fuoco si attenua e si spegne solo quando il Sultano muore o viene deposto. Il nuovo Sultano allora riaccende i fuochi con un'esplosione tonante di fiamme e fuliggine che si può vedere e sentire in tutta la città. La fontana viene chiamata il Respiro del Sultano.

SIGIL

Tra tutte le metropoli planari, la più famosa è certamente Sigil. Collocata al centro dei Piani Esterni e costruita sulla superficie interna di un enorme anello, Sigil rivendica la nomea di vero e proprio centro del multiverso. La città è governata dalla temibile Signora del Dolore, un enigma dallo smisurato potere, che include la capacità di impedire alle divinità l'accesso al suo regno.

I bardi parlano di Sigil come della Città delle Porte, a causa dell'alto numero di portali che contiene, ma i cittadini non sono altrettanto poetici: si riferiscono alla città chiamandola la Gabbia, nome che ben si adatta a una metropoli in cui è difficile tanto entrare quanto allontanarsi. E non tanto fisicamente (anche se un prerequisito fondamentale è conoscere almeno un po' il funzionamento dei portali), quanto emotivamente. Dopo tutto, non c'è nulla che non si possa trovare a Sigil. Questo luogo contiene un po' di tutto. Sigil è sudicia, rumorosa, piena di vicoli fumosi e strade affollate, ma è viva in un modo che nessun'altra città potrà mai sperare di eguagliare.

Per adattarsi alla sua natura di paradosso vivente, Sigil si trova al centro di un piano infinito (il Dominio Concordante delle Terre Esterne), fluttua in cima a una guglia la cui altezza è infinita, ed è costruita all'interno di un gigantesco anello cavo, fatto di un materiale sconosciuto. Non possiede né sole né luna (vedi "Illuminazione", di seguito) né esiste un vero e proprio "orizzonte", e solo i visitatori più ingenui si domandano ad alta voce cosa si trovi dall'altra parte del suolo.

L'unico modo per entrare o uscire dalla Gabbia è di attraversare i suoi molti portali interplanari. I cittadini affermano che da Sigil si può andare ovunque, a patto di conoscere il portale giusto. Magari si tratta di un'esagerazione, ma non più di tanto. Vedi "Entrare e uscire da Sigil", più avanti, per maggiori informazioni sui portali che danno alla città la sua reputazione di passaggio verso ogni luogo.

Consigli per il viaggiatore: Più di tutte le altre metropoli planari, Sigil è la città in cui i viaggiatori rischiano meno la loro vita, a prescindere dal fanatismo delle loro filosofie. Se si riesce ad entrare a Sigil, questa città può servire come quartier generale per ulteriori esplorazioni, oppure come fine in se stesso; Sigil è ben nota per i suoi molti strani abitanti, servizi e divertimenti.

I nuovi arrivati dovrebbero noleggiare una guida. Come ogni grande città, Sigil contiene i suoi quartieri pericolosi, e vagabondare senza guida potrebbe condurre in vicoli bui, o peggio ancora. Una buona guida può aiutare i viaggiatori a trovare locande a buon prezzo, luoghi in cui acquistare equipaggiamento fondamentale e contatti che possono fornire le informazioni cercate. Una delle migliori guide di Sigil è una tiefling di nome Kylie (descritta in seguito con maggior dovizia di dettagli).

Sigil (metropoli): Non standard; AL LN; Limite di 200.000 mo; Risorse 250.000.000 mo; Popolazione 250.000 residenti

liberi (37% umani, 20% stirpeplanari [aasimar, mephling, neraphim, tiefling e simili], 10% elfi, 10% halfling, 3% nani, 20% altri).

Autorità: Signora del Dolore (razza sconosciuta femmina LN); Arwyl Figlio del Cigno, leader dei Figli della Pietà (paladino 12 umano LB); Rhys, membro del Concilio Consultivo di Sigil (guerriera 2/maga 15 tiefling femmina N); Shemeshka la Saccheggiatrice, altresì nota come Regina del Traffico, intermediaria (arcanoloth femmina NM).

Entrare e uscire da Sigil

Sigil si è meritata il titolo di città più protetta e contemporaneamente meno protetta del multiverso. Non è cinta da mura o da porte, e quindi non ha nulla da temere da assedi o altre minacce come accade per le città normali. D'altra parte, chiunque o qualunque cosa può entrare in città quando desidera, attraverso i portali che connettono Sigil agli altri piani.

I portali non sono cancelli particolarmente indicati o adornati, ma invece sembrano normali porte, finestre, arcate, tombini, focolari e così via. Il motivo è che si tratta proprio di oggetti normali. Qualsiasi spazio sufficientemente grande da consentire a qualcuno di camminarci o sgusciarci attraverso può fungere da portale per un altro piano.

Un visitatore, tuttavia, non deve preoccuparsi di aprire l'armadio della sua camera da letto e di piombare casualmente nell'Abisso. La maggior parte dei portali ha bisogno di una chiave che li attivi: di solito si tratta di un oggetto specifico che ha una qualche affinità con ciò che si trova dall'altra parte, ma a volte può essere semplicemente una parola, un gesto o il giusto atteggiamento mentale. Senza la chiave giusta, un portale non è altro che uno spazio aperto. La maggior parte degli abitanti della città è più che lieta di vendere chiavi per portali specifici, o almeno di vendere informazioni sulla natura di una chiave.

Alcuni portali non adottano una mentalità commerciale, ad ogni modo. Molti non rimangono fissi per un periodo sufficiente da acquisire una certa fama, e alcuni addirittura conducono in luoghi diversi di volta in volta. Poiché tuttavia nessuno sa come creare o controllare i portali, c'è ben poco da fare per migliorare la situazione.

Inoltre, non esiste un'alternativa ai portali, né una porta secondaria che porti direttamente dentro la Gabbia o fuori da essa. Non è possibile evocare creature a Sigil o richiamarle dalla città (neanche con un incantesimo *portale*), e non si può utilizzare *spostamento planare* per entrare o uscire. *Proiezione astrale* non funziona, anche se stranamente i vari incantesimi di teletrasporto funzionano perfettamente all'interno di Sigil. Poiché la città risiede sui Piani Esterni, non vi è alcun collegamento con il Piano Etereo. Anche gli stessi dei non possono (o non vogliono) superare tali restrizioni.

Se il DM lo consente, un personaggio che effettui una prova di Conoscenze (piani) con CD 25 conosce almeno un portale sul suo piano di origine che conduca presumibilmente a Sigil. Ciò non significa che il portale sia facile da raggiungere o incustodito, ma solo che esiste una via da percorrere.

Architettura

Nella maggior parte delle città, l'architettura dipende da tre fattori: i materiali edilizi disponibili, l'ambiente, lo stile e la personalità dominante degli abitanti del luogo. Sigil non possiede alcuno di questi fattori, e la sua architettura lo dimostra ampiamente.

Non esiste alcun materiale di costruzione a Sigil. Il "terreno", per quanto duro e robusto, non è di pietra, e quando viene scavato si frantuma in polvere. Il luogo non ha alberi da cui ottenere legno (l'unica pianta che sembra fiorire a Sigil è la rasorvite; vedi sotto). Non è nemmeno possibile estrarre zolle o fango per costruire una misera capanna. Ogni singola pietra di ogni edificio su ogni strada viene importata da un altro piano. Non esistono due edifici fatti degli stessi materiali o con lo stesso stile.

Sigil non possiede neanche un clima che dia forma alla sua architettura. Non fa mai molto caldo o molto freddo, non ci sono monsoni o tornado, e quello che si potrebbe definire tempo atmosferico conferisce ad ogni cosa soltanto un grigiore tetro. Pertanto, poiché gli abitanti non hanno motivo di preoccuparsi che le loro case sopravvivano alla prossima tempesta, costruiscono ogni tipo di struttura che si adatti ai loro capricci. Per di più, costruiscono dove vogliono, senza minimamente preoccuparsi di un piano regolatore o simile.

Per finire, Sigil non ha uno stile dominante. L'aspetto della città riflette il fatto che i suoi residenti provengono da ogni luogo. I nani costruiscono robuste strutture in pietra nei pressi di graziose ville elfiche. In fondo alla strada si trova una fedele riproduzione di un palazzo dell'Abisso, e nascosto in un vicolo nei paraggi si erge un altare in marmo bianco dedicato a Pelor. Oltre a ciò, poiché è più semplice riutilizzare qualsiasi cosa piuttosto che importarla, metà (o più) degli edifici di Sigil sono baracche traballanti messe insieme con parti prelevate da decine di altre costruzioni. La sontuosa facciata di legnoscuro di quella taverna probabilmente proveniva da una vecchia locanda elfica, e il suo camino in pietra fu trasportato roccia per roccia dalle rovine di una fonderia a ventitrè isolati di distanza.

Illuminazione

Nonostante la mancanza di sole o luna, Sigil possiede notti e giorni proprio come ogni città terrestre. Nelle prime ore della mattina, il cielo si illumina lentamente, per giungere a un picco di luminosità, paragonabile al sole di mezzogiorno in una città di media latitudine (in qualche modo temperato dalla nebbia pressoché continua). Dopo il picco, la luminosità diminuisce nelle seguenti ore fino a lasciare il posto all'oscurità, e poi il ciclo ricomincia. Non essendoci luna o stelle, naturalmente, la "notte" a Sigil non è uguale alla tipica serata di campagna. Tuttavia, se il cielo è limpido si possono di solito intravedere i tremolii delle torce e delle lanterne dall'altra parte della città, in alto (occorre ricordare che la città è costruita all'interno di un anello, cosicché il lato più distante della città rispetto a un punto si trova esattamente al di sopra delle teste).

Tutto sommato, nel corso di 24 ore Sigil ha circa 6 ore di luce intensa e lo stesso quantitativo di oscurità. Il resto del giorno somiglia al crepuscolo, e consente alle creature sensibili o vulnerabili alla luce intensa o solare la libertà di sbrigare i loro affari senza grossi problemi.

Leggi e società

Poiché Sigil funge da crogiolo dei piani, è facile capire perché la città potrebbe sembrare la summa della perfetta anarchia.

Illustrazione di D. Knutson

Come può un luogo in cui diavoli e demoni camminano gomito a gomito con arconti e slaadi sperare di mantenere l'ordine? In realtà, esistono tre fattori che mantengono la città in una relativa stabilità.

Il primo è la Signora del Dolore. Questa creatura ultrapotente (forse una dea, ma nessuno ne è certo, dato che non tollera di essere venerata) si muove calma e silenziosa tra le strade di Sigil. Con un semplice sguardo può aprire in qualsiasi creatura squarci e ferite da cui il sangue scorra copioso. Se qualcuno si ritrova a lei sgradito, verrà esiliato in un labirinto extraplanare, dove probabilmente lo attende una morte d'inedia (o magari di vecchiaia) mentre cerca l'unica uscita nascosta. In qualche modo, la Signora impedisce anche agli dei e a poteri simili di entrare nella Gabbia, anche attraverso i suoi portali, e quindi è difficile immaginare un colpo di stato.

Il secondo fattore che mantiene la città intatta sono i dabus, gli strani servitori alieni della Signora del Dolore. Queste creature umanoidi silenziose fungono a volte da manovalanza, riparano le strade e puntellano gli edifici; a volte da arbitri della giustizia, gestendo i tribunali cittadini; altre volte, se necessario, da custodi della pace, sedando rivolte e simili. Tuttavia, i dabus non si preoccupano di reprimere i piccoli crimini, e quindi le strade sono tutt'altro che sicure.

Il terzo elemento che promuove l'ordine sociale a Sigil è un po' più fragile: la gente stessa. Nel periodo culminante delle fazioni (vedi "Storia", sotto), ognuno sapeva chi controllava la legge e l'ordine. Ora, il concetto più vicino a una forza di polizia di Sigil (escludendo i dabus) è un gruppo di cittadini che si fanno chiamare Figli della Pietà. Sfortunatamente, essendo privi di qualsiasi potere ufficiale di effettuare arresti o di emettere sentenze, i Figli della Pietà non raccolgono molto rispetto da parte della gente del luogo, e perciò non sono particolarmente efficaci nel limitare il crimine. Allo stesso modo, il cosiddetto Concilio Consultivo di Sigil, fondato dai vecchi appartenenti alla fazione dell'Ordine Trascendente, può anche avere a cuore il bene della città, ma manca di un vero potere politico.

Storia

Nessuno sa come sia nata Sigil. Alcuni dicono che fu costruita diecimila anni fa da un duca infernale deposto. Altri ritengono che fu creata inconsciamente da un semidio folle mentre sognava in una prigione extradimensionale. Altri ancora sostengono che fu costruita a partire dai pezzi avanzati dai Piani Esterni subito dopo il periodo della creazione. Ma la maggior parte degli abitanti della Gabbia non si cura affatto delle ori-

gini della città. Eppure, tutti concordano sulla seguente manciata di fatti storici.

In un lontano passato Sigil era gestita da alcune gilde (potenti organizzazioni che mantenevano l'ordine e la pace), e le fazioni non erano altro che decine di gruppi male organizzati che avevano contrasti incessanti tra loro. A un certo punto, però, sei o sette secoli fa secondo la maggior parte delle cronache, giunse il Gran Terremoto, quando la Signora del Dolore decretò che le cinquanta e passa fazioni in guerra sarebbero state ridotte a quindici. Nonostante il trauma al sistema vigente, molti convennero che si trattava di una saggia decisione, poiché poneva termine in un sol colpo a innumerevoli faide. Sfortunatamente per le gilde, questo evento significò anche la fine della loro struttura di potere, mentre le fazioni assunsero rapidamente il controllo della politica locale.

Tale stabilità si dimostrò però fugace, in termini relativi. Ben presto, le quindici fazioni cominciarono ad autoincensarsi, dal momento che ciascuna riteneva di possedere il giusto metodo per controllare sia la vita dei suoi membri sia Sigil stessa. Le fazioni giunsero a credere che avevano il diritto di gestire la città. Qualche anno fa, tuttavia, il contrasto politico divenne scontro fisico, e le strade furono il teatro della sanguinosa Guerra delle Fazioni.

Pertanto la Signora decise di ricominciare da capo. Come funziona di norma con i comandamenti, pronunciò una semplice frase, che giunse alle orecchie dei capi di ogni fazione: "Questa città non tollera più la vostra fazione. Abbandonatela o perirete".

Vi sono diverse opinioni su cosa intendesse con ciò la Signora, ma tutti fecero attenzione alle sue parole. Tre fazioni si sciolsero semplicemente, cessando di esistere. Altre sei si trasferirono fuori città verso altri luoghi, per continuare a insegnare le loro verità a tutti coloro che volevano ascoltare. Altre sei rimasero a Sigil ma rinunciarono a tutto ciò che assomigliava a un'organizzazione. Se queste sei fazioni siano state le più coraggiose, avendo ritenuto che la Signora intendesse "niente più fazioni" ma non "niente più convinzioni", oppure le più stupide, è una domanda che rimane aperta.

Distretti

Sigil è divisa in sei regioni chiamate distretti. I distretti non sono designati ufficialmente: non ci sono mura che li dividano l'uno dall'altro, ma tutti sanno che differenza c'è tra un distretto e un altro, anche se non sono d'accordo sul punto esatto in cui comincia e finisce questa differenza. Tuttavia, è importante che i visitatori sappiano dove trovare ciò che cercano, per non girovagare in luoghi in cui non sono graditi. In alcuni luoghi, quest'ultima azione può essere semplicemente criticata, ma in altri significa una coltellata tra le costole.

Distretto Inferiore: Il Distretto Inferiore probabilmente è la parte che meglio simboleggia l'essenza di Sigil. Prende nome dal vasto numero di portali che si trovano qui e conducono ai Piani Inferiori, portali dai quali proviene un vago fetore di zolfo ripugnante che riempie l'intera zona. Ad ogni modo, non è facile evitare il Distretto Inferiore, poiché la maggior parte degli artigiani della città vive e lavora qui, e il luogo è pieno di fucine, stabilimenti, magazzini e laboratori.

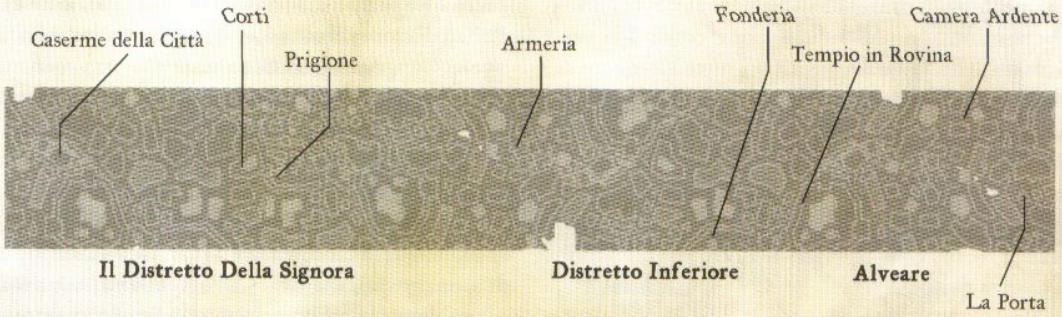
Il Distretto Della Signora: Procedendo in senso antiorario lungo l'anello di Sigil, la fermata successiva è Il Distretto Della Signora (ebbene sì, gli abitanti di Sigil sono in grado di distinguere se si pronunciano queste quattro parole con la maiuscola o meno). La Signora del Dolore non vive qui in realtà, ma i cittadini più ricchi e la maggior parte dei templi di Sigil si trovano all'interno di questo distretto. Il Distretto Della Signora possiede potere, ricchezza e maestosità, e sa bene come dimostrarli.

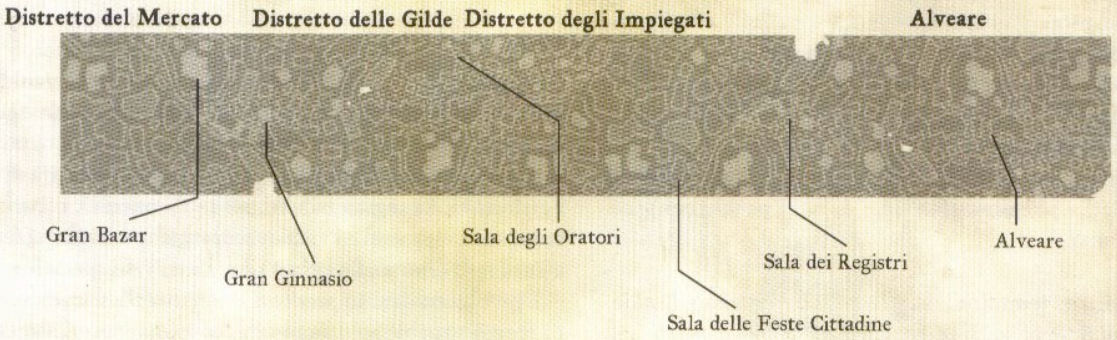
Distretto del Mercato: Nel Distretto del Mercato tutto è in vendita. La ricchezza di Sigil può anche essere concentrata entro Il Distretto Della Signora, ma viene spesa qui, che sia in beni, servizi, informazioni, reputazione o qualsiasi altra cosa si abbia a cuore. Il luogo migliore per ottenere tutto ciò è il Gran Bazar, un'immensa piazza piena di negozi, tende e chioschi che offrono merci provenienti da dozzine di piani e di strani mondi. Come dice il vecchio detto, se non si trova qui, probabilmente non esiste (o non dovrebbe esistere). I prezzi variano di gran lunga, dai proverbiali quattro soldi (per i mercanti che si trovano tra le mani mercanzia inaspettata) a grandi multipli del valore normale (per le merci improvvisamente rare, a causa di un portale che non funziona o di una banda di predoni planari).

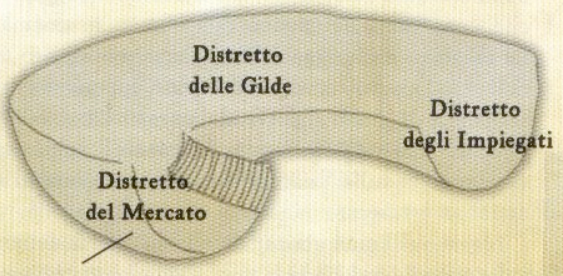
Distretto delle Gilde: Molti visitatori non sono in grado di stabilire la differenza tra il Distretto delle Gilde e il Distretto del Mercato. Poiché le gilde non hanno avuto un ruolo particolarmente significativo a Sigil per secoli, si potrebbe pensare che il nome stesso sia fortemente legato alla tradizione. Oggi, il Distretto delle Gilde funge da base per la borghesia di Sigil. Molti mercanti che di giorno vendono le loro merci nel Distretto del Mercato dormono qui di notte, e anche molti impiegati in vari servizi (piuttosto che nella vendita di merci finite) vivono e lavorano qui. Il Distretto delle Gilde ospita anche molti quartieri razziali, dalla collina halfling di Piedericcio (trapiantata qui di peso) al quartiere bariaur di Ghundarhavel, fino alla comunità githyanki di Git'riban.

Distretto degli Impiegati: Prima del Gran Terremoto (vedi "Storia", sopra), il Distretto degli Impiegati gestiva la burocrazia di Sigil, ma ora tutto è scomparso, e alcuni si chiedono cosa tenga ancora attivo questo Distretto. Tale preoccupazione appare ben fondata; molti affermano sotto voce che il Distretto degli Impiegati stia cominciando a crollare a partire dalle estremità, mentre il sudicio Alveare usurpa il suo territorio. Dietro le quinte, tuttavia, il Distretto degli Impiegati sta trovando una nuova ragion d'essere come luogo tranquillo per svolgere affari senza attirare molta attenzione. Alcune organizzazioni criminali che cercano di migliorare i loro introiti si sono trasferite dal Distretto Inferiore o dall'Alveare nel Distretto degli Impiegati, e il fatto che qui la gente rispetti la riservatezza dei vicini incoraggia attività di natura illecita. Naturalmente, non sarebbe Sigil se tutto avesse perfettamente senso, e quindi il Distretto degli Impiegati è anche sede di uno dei luoghi più appariscenti della città: la Sala delle Feste Cittadine. Gestita da un gruppo che si proclama la Società del Sensismo (una fazione, ai tempi in cui la Signora permetteva tali organizzazioni), la Sala delle Feste combina i migliori aspetti di una sala da concerto, di un museo e di una taverna, mentre contemporaneamente funge da centro artistico che richiama viaggiatori da tutto il multiverso. È il miglior posto a Sigil in cui si possa vedere o essere visti.

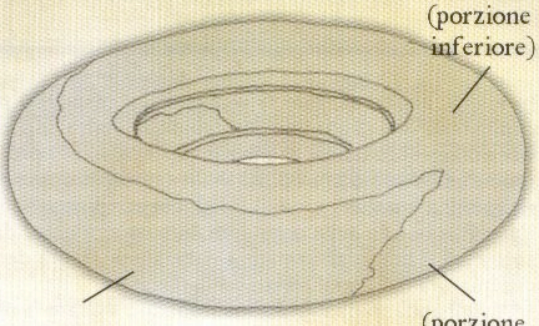
Sigil



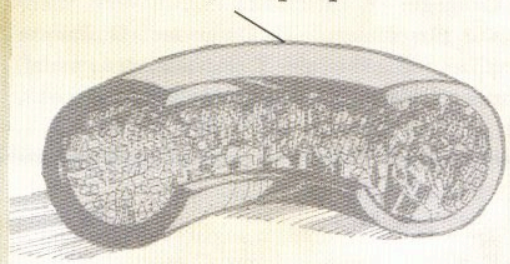




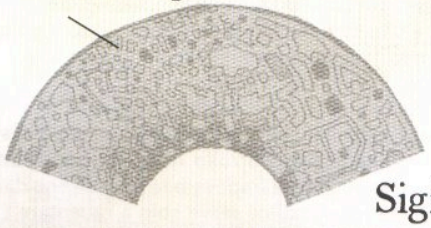
vista di 3/4 di sezione trasversale



1/4 di sezione (vista prospettica della città)



1/4 di sezione (planimetria della città)



Sigil

Alveare: Molta gente del luogo afferma che l'Alveare non è tanto un distretto quanto l'assenza di un distretto. L'Alveare, nome condiviso tanto dalla zona compresa tra il Distretto Inferiore e il Distretto degli Impiegati quanto dai bassifondi caotici e a soqquadro che si trovano al centro della zona, è strapieno di feccia e infamia di ogni tipo. Nell'Alveare vivono i più poveri tra i poveri, quelli che non possono permettersi (o osare) di incrociare il passo con la gente più benestante. In realtà, l'Alveare è come una versione in miniatura della stessa Sigil, con tutto ciò di cui si può avere bisogno nella vita quotidiana: taverne e locande in abbondanza, divertimenti e servizi che vanno da guide a mercenari. La qualità può essere dubbia, ma i prezzi sono imbattibili. Il Mercato Notturno della Porta offre quasi tutto ciò che si potrebbe trovare nel Gran Bazar (e alcune cose introvabili lì), ma è meglio non farsi troppe domande sulla provenienza delle merci.

Kylie, l'Informatrice

Kylie viene generalmente considerata una delle migliori e più affidabili informatrici (cioè guide) sulle strade di Sigil. Conosce tutti, o almeno così sembra, e pare che comprenda sempre i desideri di un potenziale cliente. Possiede anche una straordinaria attitudine a ottenere sempre ciò che vuole. È un ottimo e amichevole contatto per chi è appena giunto a Sigil, e può dimostrarsi utile anche per chi conosce a fondo la città.

Kylie: Tiefling femmina ladra 8; GS 9; Esterno Medio (nativo); DV 8d6; pf 31; Iniz +4; Vel 9 m; CA 17, contatto 15, colto alla sprovvista 13; Att base +6; Lotta +7; Att +8/+3 in mischia (1d6+2/19-20, *spada corta+1*); AS *oscurità* 1 volta al giorno, attacco furtivo +4d6; QS scurovisione 18 m, eludere, schivare prodigioso migliorato, resistenza all'elettricità 5, al freddo 5, al fuoco 5, scoprire trappole, percepire trappole +2, schivare prodigioso; AL N; TS Temp +4, Rifl +12, Vol +6; For 13, Des 18, Cos 10, Int 16, Sag 11, Car 17.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Cercare +11, Conoscenze (locali) +14, Decifrare Scritture +8, Diplomazia +20, Disattivare Congegni +8, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +12, Osservare +11, Parlare Linguaggi (Comune, Abissale, Celestiale, Infernale), Percepire Intenzioni +13, Raccogliere Informazioni +18, Raggirare +16, Rapidità di Mano +17, Scassinare Serrature +9; Indagatore, Negoziatore, Volontà di Ferro.

Eludere (Str): Se Kylie è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo.

Scoprire trappole (Str): Kylie è in grado di trovare, disarmare o superare le trappole con CD pari a 20 o superiore. Può utilizzare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare una trappola magica (CD 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla). Se la sua prova di Disattivare Congegni supera la CD di una trappola di 10 o più, può capire come funziona la trappola e superarla senza disarmarla o farla scattare.

Equipaggiamento: Armatura di cuoio perfetta, *orecchino di protezione+1* (come *anello di protezione*, occupa lo spazio di una fascia), *mantello della resistenza +2*, *spada corta+1*, *penna dorata di Hillpop* (scrive messaggi comprensibili da chiunque).

TU'NARATH

Tu'narath è la più estesa e abitata tra le città githyanki che esistano in qualsiasi dimensione. Si trova sul Piano Astrale, costruita sul corpo pietrificato di un dio morto il cui nome è ignoto. Qui risiede la regina lich, la massima autorità di tutti i githyanki. La regina lich consente il commercio con altre razze, ma i mercanti e i visitatori non githyanki che si recano a Tu'narath devono dapprima procurarsi visti speciali.

L'involucro divino su cui è costruita Tu'narath sembra di forma vagamente umanoide, con una "testa", un corpo allungato e sei braccia disposte a raggiera. Entro 60 metri dall'involucro vale la gravità direzionale soggettiva, cosa che consente ai cittadini di camminare normalmente. Le creature e gli oggetti che si muovono entro 60 metri dalla città cominciano a cadere non appena si avvicinano al "pozzo di gravità" dell'isola astrale. Una serie di torri di ormeggio e piattaforme di attracco sugli "spuntoni della testa" e sulle "braccia" dell'isola consentono alle navi astrali di attraccare.

Intorno alla città vi sono diversi mucchi di detriti astrali, sulla cima dei quali i githyanki hanno costruito piccole cittadelle fortificate. Collegati a queste "fortezze volanti" vi sono mucchi più piccoli di rocce, con torri sporgenti.

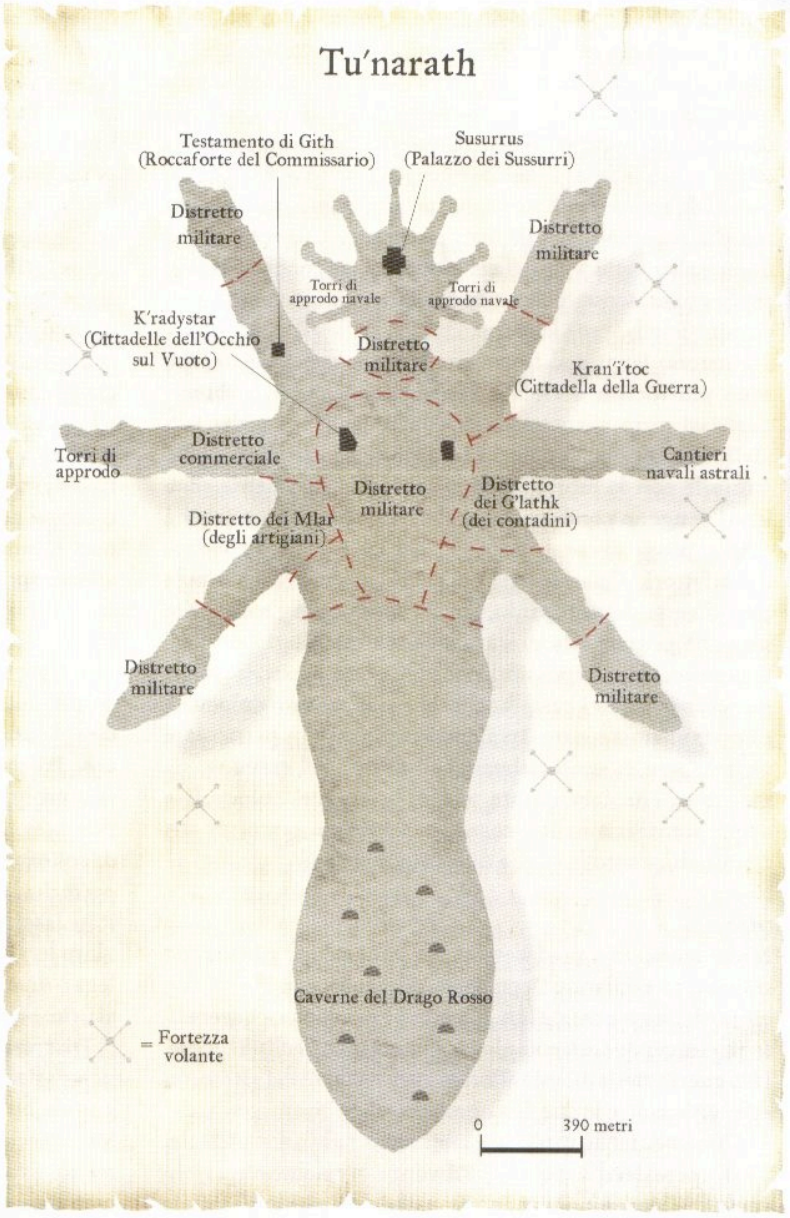
RASORVITE

La flora di Sigil non è un argomento su cui spendere fiumi di inchiostro. L'ambiente mefitico abbrevia l'aspettativa di vita di tutta la sfera vegetale, e pertanto i visitatori non dovrebbero aspettarsi di vedere grandi quantità di verde. In realtà, l'unica pianta che sembra attecchire nella Gabbia è un rampicante orrendo e aggrovigliato noto come rasorvite.

La rasorvite, diffusa dai Piani Inferiori, senza dubbio attraverso portali presenti nel Distretto Inferiore, è simile al kudzu e cresce ovunque sia possibile all'interno della città. I dabus la tengono sotto controllo nella maggior parte dei luoghi, ma tutti sanno che è impossibile liberarsene davvero. Anche potarla sino alla radice serve solo a rallentare l'inevitabile, poiché la rasorvite cresce di trenta o più centimetri al giorno. Come del resto implica il nome, la vite è affilata come un coltello, e quindi non la si può strappare dal terreno. In effetti, anche mettere la mano in un cespuglio provoca copiose perdite di sangue. Un rapido contatto con la rasorvite infligge 1d6 danni, mentre un approccio più prolungato (come ad esempio una spinta in un cespuglio oppure cadere a capofitto in mezzo ai rovi) può infliggere fino a 3d6 danni. L'armatura e una pelle resistente aiutano a ridurre i danni; si sottragga il bonus di armatura naturale più metà del bonus di armatura dai danni inflitti dalla rasorvite.

Alcuni abitanti di Sigil hanno imparato a usare la rasorvite a loro vantaggio. Se ben curato, un cespuglio di rasorvite può essere coltivato per fornire protezione. Dopo tutto, la maggior parte degli scassinatori non è tanto disperata da scalare un muro ricoperto di rasorvite per vedere cosa c'è dall'altra parte. E poiché la pianta, quando viene tagliata, diventa fragile e spuntata, costituisce anche un buon materiale combustibile.

Consigli per il viaggiatore: Si dice che i visti debbano essere concessi personalmente dalla regina, ma in realtà tale banale impegno è ben al di sotto delle sue preoccupazioni, in particolare se paragonato alle trame, agli intrighi e alle invasioni che costei si concentra a orchestrare. In genere, i visti vengono concessi dai suoi generali e aiutanti inferiori. Anche tale situazione, però, può rivelarsi rischiosa. I viaggiatori sono più contenti quando ottengono una "esenzione mercantile", che è un lasciapassare acquistabile nelle periferie della città. L'esenzione è una fascia verde che i visitatori devono indossare al braccio. Chi sfoggia l'esenzione può visitare il distretto commerciale di Tu'narath, anche se ogni giorno si deve acquistare una nuova esenzione. Il costo è irrisorio (2 mo), ma per ottenere un'esenzione un visitatore deve indicare con sincerità il suo nome e lo scopo dei suoi commerci in città.



Tu'narath (metropoli): Convenzionale; AL LM; Limite di 100.000 mo; Risorse 500.000.000 mo; Popolazione 100.000 (96% githyanki, 4% altri).

Autorità: Vlaakith la Regina Lich (maga lich 25 githyanki femmina CM); Yev'dakai, Commissario di Tu'narath (maga lich 25 githyanki maschio LM); Xam'kras, Maestro del Ch'r'ai (mago 14 githyanki maschio CM); Zetch'r'r, signore della guerra (guerriero 10/guardia nera 5 githyanki maschio LM).

Nomi comuni maschili githyanki: Bvid, Debrelx, Elirdain, Gaath, Galdvisk, Ja'adoc, J'ladmir, Joarth, Kar'i'nas, Kel'i'jith, Karluth, Lykus, N'a'rai, Ninir, Oso'jen, Quith, Rech, Ris'a'n, Su'lukel, Tehv'in, Terath, Tropos, Veldrada, Vheld'r'r, Viran, Xamodas, Zaryd'ai.

Nomi comuni femminili githyanki: Aaryl, B'noor, Ch'a'nev, Dulurin, Eri'inth, Fenel, Fenelzi'ir, Haranor, Ilaareb, Jen'lig, Madivh, Malastra, Merical, Pah'zel, Quorstyl, Sharqad, Sirruth, Tarain, Tonuin'li, Un'ruth, Vaira, Vharist, Vo'ryd, Yessune, Zar'ryth.

Architettura

L'architettura di Tu'narath riflette la mentalità militaristica dei githyanki: strutture minacciose con contrafforti volanti e spuntoni di ferro battuto rivolti all'esterno, ma con un decoro sufficiente a renderli più di freddi miscugli di pietra e ferro. I portici vengono spesso adornati con sculture e affreschi che rappresentano eroi githyanki che cavalcano draghi rossi, mentre magnifiche statue scolpite per rappresentare i githyanki più importanti dominano le piazze cittadine. Gli edifici sono addossati l'uno sull'altro, a più piani e collegati tra loro da ponti di pietra ai livelli superiori. È facile vedere in qualsiasi quartiere di Tu'narath dei ponti che attraversano le strade.

Le mura esterne di molti edifici pubblici e civici sono adornate di intagli ben scolpiti di eroi githyanki e di scene di battaglia. Le mura interne ed esterne sono di ottima manifattura. I piani terra degli edifici sono fatti di pietra levigata, a volte coperti da assi di legno, mentre i piani superiori sono composti da mattonelle o assi di legno poste su spesse travi di legno. I soffitti all'interno degli edifici di solito sono altri quattro metri e mezzo.

La regina lich abita all'interno di Susurrus, un immenso palazzo di ossidiana che svetta da ciò che era la fronte del dio morto. Una grande statua di ossidiana di Gith si trova davanti al palazzo, con lo sguardo rivolto verso la città.

Illuminazione

Il vuoto argenteo dei Piano Astrale, pur essendo a volte oscuro e minaccioso, fornisce alla città un'illuminazione perpetua equivalente a un pomeriggio nuvoloso sul Piano Materiale. Le creature che di norma rifuggono la luce intensa possono agire normalmente qui.

Leggi e società

La società githyanki non ammette il bisogno di leggi codificate, poiché è virtualmente esente da crimini e tutte le dispute vengono risolte con una stretta catena militare di ordini. Sebbene i githyanki generalmente non condividano il loro spazio con altre razze, Tu'narath è abbastanza cosmopolita da

ospitare altre razze nel suo distretto commerciale. A tali razze è concesso di gestire affari e muoversi liberamente (con portali o navi astrali), ma di contro gli stranieri hanno ben pochi diritti e vengono controllati con attenzione dalle pattuglie githyanki di guardia al distretto. In generale, a qualsiasi creatura capace di attenersi alle leggi cittadine è consentito vivere e lavorare a Tu'narath, a meno che il Commissario githyanki o qualche altra autorità superiore non dichiari altrimenti. Githzerai, mind flayer e altri nemici giurati dei githyanki vengono uccisi non appena sono avvistati. Ospitare una tale creatura in città è un crimine punibile con la morte.

Esistono leggi codificate per trattare con le razze che sono più inclini a violare l'ordine delle cose. In breve, qualsiasi torto perpetrato nei confronti di un githyanki (dall'omicidio più cruento a uno sguardo carico d'odio) è punibile con la morte. I criminali particolarmente scellerati vengono condotti davanti al Commissario cosicché costui possa avere l'onore di uccidere personalmente i malfattori. Quando si commette un crimine contro altri diversi dai githyanki, sia l'accusato che l'accusatore vengono portati alla presenza del Commissario e viene loro concessa una possibilità di chiedere giustizia. Nella maggior parte dei casi, l'accusato viene trovato colpevole e condannato a morte. In alcune occasioni, in particolare quando non ci sono githyanki implicati nel crimine, sia l'accusato che l'accusatore vengono ritenuti colpevoli e uccisi sommariamente, cosa che scoraggia tanto gli atti criminali quanto la voglia di testimoniare.

Storia

Molto tempo fa, i predecessori dei githyanki si ribellarono contro i mind flayer. Dopo avere guadagnato la libertà con l'aiuto del leggendario Gith, fondarono una monarchia ereditaria, eleggendo Gith come loro sovrano. Gith declinò l'onore. Una guerra civile dilaniò allora le antiche razze dei githyanki e dei githzerai, e le due divennero acerrime rivali.

Alla fine, i githyanki si stabilirono sul Piano Astrale. L'involucro dei dio morto che divenne la celebre città githyanki di Tu'narath era antico già a quei tempi. Una famiglia che rivendicava un legame di sangue con Gith conquistò il potere e si stabilì a Tu'narath come sua capitale.

La genia Vlaakith fornì il comando e la fermezza che erano estremamente necessari ai tempi. È raro nel multiverso, anche tra gli dei, trovare una stabilità di governo simile a quella di Tu'narath. La genia Vlaakith ha governato i githyanki per innumerevoli millenni.

L'attuale sovrana, la Regina Vlaakith CLVII, ha regnato per oltre mille anni. Diversamente dai suoi predecessori, questa Vlaakith è un lich. Non ha eredi, e la sua morte arrecherebbe grande scompiglio tra i githyanki.

Distretti

I githyanki organizzano la loro città in una serie di distretti.

Distretto degli artigiani: I githyanki usano il combattimento, gli abiti e le arti e mestieri come mezzo per esprimere la loro individualità. Gli artigiani githyanki, chiamati mlar, si specializzano nella costruzione e nella riparazione di edifici, attrezzi, armi, navi astrali e altri oggetti necessari, mentre altri creano sculture e opere d'arte. Interi distretti di Tu'narath sono nelle mani dei mlar, alcuni dei quali si basano sui talenti di creazione oggetti e su incantesimi come *fabbricare* e *muro di pietra* per completare le loro opere. Alcuni mlar sono potenti maghi, e, pur essendo pronti ad aggiungersi alle difese della città, hanno scelto una vita lontana dall'esercito. I mlar di basso livello tendono a lavorare in grandi fabbriche e fucine, dove i mlar di medio e alto livello possiedono negozi, fornaci e "studi". Questo distretto è decorato con diverse statue, e anche gli edifici più comuni possiedono bassorilievi elaborati sulle pareti esterne, e spaventosi gargoyle aggrappati alle grondaie di pietra.

Distretto commerciale: Collocato su una delle braccia centrali che si protrudono dalla città, il distretto commerciale è l'unica sezione di Tu'narath aperta ai non githyanki. I githyanki pattugliano con vigilanza le strade che collegano il resto della città, e molti dei palazzi vicini al confine del distretto commerciale sono appartamenti vuoti o caserme per l'esercito githyanki. Il distretto commerciale non è tanto curato quanto gli altri distretti, ma non è affatto sporco e confusionario. Le strutture più squallide si trovano tra i magazzini alla fine del braccio, vicino al porto. Pochi edifici di grande dimensione dominano il paesaggio del distretto, ma la maggior parte sono appartamenti molto addossati l'uno all'altro e che si possono affittare al costo medio di 1 mo per stanza (per un periodo di 24 ore). Poiché ai non githyanki non è concesso di possedere una proprietà a Tu'narath, tutti gli edifici hanno un proprietario affittacamere githyanki, detto anche nil'ghar, che di solito vive in qualche altra zona della città; la maggior parte degli affittacamere sono cavalieri githyanki cui sono state lasciate in eredità queste tenute come ricompensa per i loro leali servigi. Costoro si servono di githyanki di bassa lega o di mercenari non githyanki per raccogliere le rate di affitto e trattare con gli affittuari non graditi.

Distretto dei contadini: Gli abitanti del Piano Astrale non patiscono mai la fame o la sete, e pertanto non hanno grande bisogno di cibo o acqua. Tuttavia, i githyanki e le loro cavalcature (i draghi rossi) si avventurano regolarmente in altri piani, cosa che di norma implica che portino con loro scorte di cibo. Per tale motivo, Tu'narath possiede dei contadini githyanki, detti g'lathk. Il distretto dei contadini è il luogo in cui i g'lathk vivono e coltivano le scorte cittadine di cibo. Vasti recinti illuminati dall'incantesimo *fiamma perenne* e potenziati magicamente in modo che il tempo scorra normalmente (e che le piante possano crescere e maturare) contengono giardini di funghi, mentre il bestiame condotto a Tu'narath da altri piani pascola nelle caverne al di sotto della città, quando non viene lasciato girovagare in piccole stalle sulla superficie. Il "bestiame" dei githyanki e dei draghi rossi include tutto ciò che va da animali a prigionieri umanoidi incatenati (goblin, coboldi, nani, halfling, elfi, umani, bariaur e altri "capi"). Oltre al bestiame, i g'lathk si occupano dello smaltimento dei rifiuti cittadini, controllando caverne piene di scarabei bombardieri giganti, i quali consumano rapidamente i rifiuti e gli scarti.

Distretti militari: La cultura dei githyanki è imperniata su guerre e conquiste. Dal momento in cui nascono, i githyanki vengono assegnati a reggimenti militari. Privati di qualunque senso della famiglia, i githyanki apprendono a valutare più di tutto il resto le loro armi, le loro armature e la prodezza nel combattimento. La città possiede diversi

distretti militari in cui vivono e vengono addestrati centinaia di reggimenti githyanki. Ogni reggimento possiede la sua gerarchia di guerrieri gith, cavalieri, signori della guerra e gish. Un distretto tipico contiene decine di campi militari separati, con un comandante supremo (un cavaliere githyanki) che presiede su ciascuno. I comandanti supremi passano gran parte del loro tempo a pianificare missioni di conquista e a discutere tra loro sui problemi che affliggono l'intera città. Si basano sui capitani, o kith'rak, per organizzare le unità al loro comando. I capitani, a loro volta, si affidano ai sergenti, o sarth, per addestrare i soldati comuni. I githyanki che mostrano un'affinità per la magia ricevono un addestramento aggiuntivo nella Cittadella della Guerra prima di unirsi ai loro rispettivi reggimenti. I githyanki che manifestano capacità psioniche non comuni vengono inviati alla Cittadella dell'Occhio sul Vuoto per ottenere addestramento e illuminazione mentale.

Palazzo dei Sussurri

Vlaakith, la regina lich, vive a Susurrus, il Palazzo dei Sussurri. Le sue mura di ossidiana levigata sono sostenute da contrafforti volanti e intagliate con strette finestre richiuse da pannelli opachi di vetro color cremisi. Si entra passando attraverso la statua di Gith, alta 30 metri, che "sta di guardia" al palazzo e controlla la città sottostante. Una vasta necropoli circonda il palazzo da tutti i lati, con tombe e mausolei di eroi githyanki defunti e circondati da un silenzio innaturale. Avvicinandosi a Susurrus, si possono udire i sussurri dei morti intrappolati entro le mura. Tali sussurri diventano sempre più forti man mano che si entra nell'edificio tormentato, e ancora più intensi in presenza di Vlaakith.

Entrare e uscire da Tu'narath

A protezione della città vi sono una dozzina o più di fortezze costruite all'interno di grandi frammenti di pietra che si librano nel Piano Astrale. Quando una nave astrale o una scorta astrale ignota si avvicina a Tu'narath, la "fortezza volante" più vicina invia una scorta a intercettare il vascello o la scorta in avvicinamento: si tratta di un kith'rak (capitano) githyanki a cavallo di un drago rosso adolescente. Quando si avvicina a una nave astrale, il drago si posiziona al di fuori del raggio di fuoco delle armi visibili della nave, ma volteggia abbastanza vicino da poter far esplodere il ponte con il suo focoso soffio, se necessario.

Quando ha a che fare con una scorta o una nave astrale githyanki, un kith'rak accompagna semplicemente il vascello fino al porto prima di tornare alla fortezza volante.

Quando ha a che vedere con una scorta che include esseri non githyanki, un kith'rak chiede informazioni sugli affari da compiere a Tu'narath e dà istruzioni ai non githyanki di restare confinati entro il distretto commerciale, se non vogliono essere uccisi a vista. Se i visitatori sono belligeranti o vengono riconosciuti come nemici del popolo githyanki, il kith'rak e la sua cavalcatura draconica attaccano immediatamente. Tale azione attira l'attenzione delle vicine fortezze volanti, che inviano rinforzi.

Quando ha a che fare con un vascello popolato da esseri non githyanki, un kith'rak pretende che il vascello si sottoponga a una ricerca approfondita prima di proseguire. Il kith'rak usa la sua capacità di *porta dimensionale* per comparire sul ponte e comincia sistematicamente a ispezionare ogni scompartimento e contenitore sulla nave. Nel frattempo, il drago volteggia intorno alla nave, pronto a incendiarla. Una volta che il kith'rak si dichiara soddisfatto, raggiunge nuovamente il drago, e a quel punto scorta la nave fino al porto cittadino.

Lasciare Tu'narath di norma è più semplice che entrarvi. A meno che i githyanki non abbiano un buon motivo per impedire a una nave o a una scorta astrale di lasciare la città (ad esempio, il sospetto che un githzerai si nasconda tra l'equipaggio), lasciano che i visitatori si allontanino senza impedimenti o controlli.

Tipico kith'rak: Githyanki guerriero 12; GS 13; umanoide Medio (extraplanare); DV 12d10+36; pf 102; Iniz +2; Vel 6 m (base 9 m), volare 30 m (perfetta) sul Piano Astrale; CA 21, contatto 11, colto alla sprovvista 20; Att base +12; Lotta +17; Att +20 in mischia (1d8+12/19-20 più 1d6 fuoco o elettricità, *spada a due lame infuocata+1/folgorante+1*); Att comp +20/+15/+10 in mischia (1d8+12/19-20 più 1d6 fuoco o elettricità, *spada a due lame infuocata+1/folgorante+1*) oppure +18/+18/+13/+8 in mischia (1d8+10/19-20 più 1d6 fuoco o elettricità, *spada a due lame infuocata+1/folgorante+1*); AS poteri psionici; QS scurovisione 18 m, poteri psionici, resistenza agli incantesimi 17; AL LM; TS Temp +11, Rifl +6, Vol +4; For 20, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia -2, Cavalcare +17, Saltare +14; Arma Focalizzata (spada a due lame), Arma Focalizzata Superiore (spada a due lame), Arma Specializzata (spada a due lame), Arma Specializzata Superiore (spada a due lame), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (spada a due lame), Incalzare, Incalzare Potenziato, Mobilità, Schivare.

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno - *frastornare* (CD 10), *mano magica, porta dimensionale, sfocatura, telecinesi* (CD 15); 1 volta al giorno - *spostamento planare* (CD 17). 12° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo.

Equipaggiamento: Armatura completa+2, spada a due lame infuocata+1/folgorante+1, guanti del potere orchesco +2.

Drago rosso adolescente: GS 10; Drago Grande (fuoco); DV 16d12+64, pf 168; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), volare 42 m (perfetta) sul Piano Astrale; CA 24, contatto 9, colto alla sprovvista 24; Att base +16; Lotta +29; Att +24 in mischia (2d6+9, morso); Att comp +24 in mischia (2d6+9, morso) e +19 in mischia (1d8+4, 2 artigli) e +19 in mischia (1d6+4, 2 ali) e +19 in mischia (1d8+13, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/3 m; AS arma a soffio, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, sottotipo fuoco, immunità al *sonno* e alla paralisi, sensi acuti, *localizza oggetto*, olfatto acuto; AL CM; TS Temp +14, Rifl +10, Vol +12; For 29, Des 10, Cos 19, Int 14, Sag 15, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +21, Cercare +21, Concentrazione +23, Conoscenze (piani) +21, Diplomazia +23, Intimidire +21, Osservare +21, Percepire Intenzioni +21; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Combattere alla Cieca, Fluttuare, Iniziativa Migliorata, Virare.

Arma a soffio (Sop): Cono di 12 m; danni 8d10 fuoco, Riflessi CD 22 dimezza.

Percezione cieca (*Str*): Il drago può determinare la posizione di creature entro un raggio di 12 metri. Gli avversari che il drago non è in grado di vedere fisicamente godono comunque di occultamento totale contro il drago.

Sottotipo fuoco (*Str*): Immunità al fuoco, subisce il 50% di danni in più dal freddo.

Sensi acuti (*Str*): Un drago può vedere quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce fioca, e due volte meglio in piena luce. Possiede anche scurovisione con un raggio di 120 metri.

Localizza oggetto (*Mag*): Il drago può usare questa capacità come l'incantesimo omonimo, quattro volte al giorno.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/6; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, tocco di affaticamento*; 1° - *armatura magica, dardo incantato, scudo*. 3° livello dell'incantatore.

Vlaakith, regina lich: Githyanki lich femmina maga 25; GS 28; Non morto Medio; DV 25d12; pf 180; Iniz +6; Vel 9 m; CA 33 (+6 Des, +5 naturale, +8 *bracciali dell'armatura*, +4 deviazione), contatto 20, colto alla sprovvista 27; Att base +10; Lotta +13; Att +21 in mischia (2d6+9/19-20, *spada vorpal d'argento+5*) oppure tocco di energia negativa +16 contatto in mischia (1d8+5 più paralisi); Att comp +21/+16 in mischia (2d6+9/19-20, *spada vorpal d'argento+5*) oppure tocco di energia negativa +16/+11 contatto in mischia (1d8+5 più paralisi); AS tocco danneggiante, aura di paura, tocco paralizzante, poteri psionici, incantesimi; QS riduzione del danno 15/contundente e magia, immunità, resistenza agli incantesimi 30, resistenza allo scacciare +4; AL CM; TS Temp +8, Rifl +14, Vol +17; For 16, Des 22, Cos -, Int 32, Sag 16, Car 25.

Abilità e talenti: Artigianato (Alchimia) +37, Ascoltare +11, Cercare +34, Concentrazione +28, Conoscenze (arcane) +39, Conoscenze (piani) +39, Conoscenze (storia) +23, Intimidire +21, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +26, Percepire Intenzioni +29, Sapienza Magica +39; Capienza di Incantesimi Migliorata (10°), Capienza di Incantesimi Migliorata (11°), Competenza nelle Armi Esotiche (spada d'argento), Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, Forgiare Anelli, Incantesimi Estesi, Incantesimi Focalizzati (Necromanzia), Incantesimi Focalizzati Superiore (Necromanzia), Incantesimi Focalizzati (Trasmutazione), Incantesimi Focalizzati Superiore (Trasmutazione), Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Inarrestabili Superiore, Incantesimi Potenziati.

Tocco danneggiante (*Str*): Il corpo scuro e decrepito di Vlaakith è percorso dall'energia negativa, tanto che il suo tocco infligge 1d8+5 danni. Un tiro salvezza effettuato con successo sulla Volontà con CD 29 dimezza i danni.

Aura di paura (*Sop*): La forma di Vlaakith è così orribile che le creature con meno di 5 DV in un raggio di 18 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 29, oppure subire gli effetti di un incantesimo *paura* lanciato da uno stregone di 25° livello.

Immunità (*Str*): I lich sono immuni al freddo, all'elettricità, alla metamorfosi e agli incantesimi e capacità di influenza mentale. Fino a quando impugna lo *scettro di Ephelomon*, Vlaakith è anche immune al fuoco.

Tocco paralizzante (*Sop*): Qualsiasi creatura vivente toccata da Vlaakith deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 29 o restare permanentemente paralizzata. La vittima può essere liberata dall'incantesimo *rimuovi paralisi* o da qualsiasi altro incantesimo in grado di rimuovere una maledizione, ma il tocco paralizzante non può essere dissolto. La vittima sembra morta; solo una prova di Osservare effettuata con successo con CD 20 o di Guarire con CD 15 rivela che la vittima è ancora viva.

Poteri psionici (*Mag*): A volontà - *chiaroudienza/chiaroveggenza, frastornare* (CD 17), *mano magica*; 3 volte al giorno - *porta dimensionale, sfocatura, telecinesi* (CD 22); 1 volta al giorno - *spostamento planare* (CD 24). 25° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago preparati (4/7/7/7/10/6/6/6/5/5/2/2): 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico* (2), *mano magica*; 1° - *camuffare se stesso, dardo incantato* (2), *foschia occultante, scudo* (2), *servitore inosservato*; 2° - *forza del toro, immagine speculare, individuazione dei pensieri* (2), *ragnatela* (CD 23), *tocco di idiozia* (2); 3° - *cerchio magico contro il bene, dissolvi magie, distorsione, fulmine* (CD 24), *lentezza* (CD 26), *mano spettrale estesa, raggio di indebolimento potenziato*; 4° - *ancora dimensionale* (2), *animare morti, contagio* (CD 27), *debilitazione, eroismo esteso, pelle di pietra, scrutare, velocità estesa* (2); 5° - *blocca mostri* (CD 26), *congedo* (CD speciale), *giara magica* (CD 28), *muro di forza, onde di affaticamento, tocco del vampiro potenziato*; 6° - *debilitazione potenziata, disintegrazione* (CD 29), *dissolvi magie superiore* (2), *visione del vero*; 7° - *dito della morte* (CD 30), *onde di esaurimento, sguardo penetrante potenziato* (2) (CD 29), *teletrasporto superiore* (2); 8° - *cerchio di morte potenziato* (CD 29), *orrido avvizzimento* (CD 31), *protezione dagli incantesimi, schermo* (2) (CD 29); 9° - *desiderio, lamento della banshee* (CD 32), *portale, previsione, riflettere incantesimo potenziato*; 10° - *dominare mostri esteso* (CD 30), *orrido avvizzimento potenziato* (CD 31); 11° - *fermare il tempo potenziato* (2).

Equipaggiamento: Spada vorpal danzante d'argento+5 (la si consideri come uno spadone), *corona della corruzione, scettro di Ephelomon, fascia dell'intelletto +6, bracciali dell'armatura +8, guanti della destrezza +6, mantello del carisma +6, anello di protezione +4, tunica degli occhi*, pergamene di *fermare il tempo, protezione dagli incantesimi, sfera prismatica* e *trasformazione*.

Nuovi artefatti

Vlaakith è sempre in possesso di due artefatti: la *corona della corruzione* e lo *scettro di Ephelomon*.

Corona della corruzione: Questo esile diadema nero e argentato ha coronato la testa di Vlaakith per più di 900 anni, fungendo da segno del suo potere e da strumento atto a mettere alla prova qualsiasi githyanki in grado di minacciarla. Coloro che hanno indossato la corona sostengono che è in grado di agire di propria volontà, e che i rubini del valore di 5.000 mo che adornano le sue punte sembrano occhi tremolanti. La corona ha i seguenti poteri attivati con una parola di comando.

- *Risucchio di energia* (Tempra CD 23 nega).
- *Suggestione di massa* (Volontà CD 19 nega).
- *Controllare non morti* (Volontà CD 20 nega).

La *corona della corruzione* ha 30 punti ferita. Tuttavia, solo un'arma magica con le capacità speciali sacra e distruzione può danneggiarla.

25° livello dell'incantatore; Peso 1,5 kg.

Scettro di Ephelomon: Questo scettro a forma di drago, incastonato di rubini, fu il dono di Ephelomon ai githyanki molti secoli orsono, quando fu siglato il patto con i draghi rossi. Ephelomon consegnò lo scettro al primo Vlaakith (progenitore dell'attuale Vlaakith) dicendogli: "Volgiti alla conquista di ogni cosa".

Lo scettro detiene i seguenti poteri.

- Chi lo impugna ha il pieno controllo sui draghi rossi. Qualsiasi drago rosso che si avvicini entro un raggio di 800 metri dallo scettro deve superare un tiro salvezza con CD 35 per non subire l'effetto di un incantesimo *dominare mostri* lanciato da un incantatore di 30° livello.
- Chi lo impugna ha immunità al fuoco e agli effetti di paura.
- Una volta alla settimana, il portatore può creare un *portale* attraverso il quale giungerà in volo un drago rosso molto vecchio. Quest'ultimo deve effettuare immediatamente un tiro salvezza sulla Volontà con CD 35 o dovrà servire il portatore dello scettro senza poter chiedere alcuna ricompensa. Anche se il drago supera il tiro salvezza, lo si considera controllato come viene descritto nell'incantesimo *portale* e gli si può ordinare di combattere gli avversari del portatore dello scettro, oppure il drago può contrattare con il portatore dello scettro.

Lo *scettro di Ephelomon* ha 60 punti ferita e può essere danneggiato solo dagli artigli di Bahamut o da uno dei vassalli da lui designati, da un'arma magica con la capacità speciale di anatema (draghi malvagi), oppure dall'arma a soffio freddo di un drago d'argento di allineamento buono. Se lo scettro viene distrutto, il patto tra i githyanki e i draghi rossi si dissolve. I draghi rossi non si rivolteranno immediatamente contro i githyanki, ma solo i più servili continueranno a servire o assistere i githyanki in qualsiasi modo. I draghi rossi al servizio di Vlaakith continueranno a servire la regina lich per paura, ma non per lealtà.

30° livello dell'incantatore; Peso 2,5 kg.

VARCHI PLANARI

Se tu non puoi recarti sui piani, non c'è problema: a volte sono i piani a venire da te. Di solito le divisioni tra diversi piani non sono modificabili. Tuttavia, in un multiverso in cui magia, poteri psionici e sentenze divine distorcono ogni giorno la realtà in configurazioni innaturali, ciò che separa uno spazio dal successivo può risultare labile. In questi casi si verificano i fenomeni chiamati varchi planari.

I varchi planari possono essere minori, parziali o completi. I varchi minori spesso non vengono presi in considerazione perché i loro effetti non sono immediatamente evidenti, mentre all'altro estremo i varchi completi aprono un vero e proprio squarcio nella realtà, e in essi le leggi e gli abitanti planari si mescolano del tutto.

I viaggiatori planari astuti spesso utilizzano i varchi planari parziali e completi per spostarsi, anche se è difficile fare affidamento su tali fenomeni quando non vengono provocati dai viaggiatori stessi (naturalmente fanno eccezione i luoghi come l'Obelisco del Varco, una piattaforma planare descritta in questo capitolo).

MECCANICHE DI UN VARCO PLANARE

I Dungeon Master possono utilizzare le seguenti definizioni come linee guida per la creazione e il funzionamento di un varco planare.

Un varco planare possiede un innesco, un'area, un'intensità e una durata.

Innesco: La maggior parte dei varchi planari si crea nel corso di 1d4 round. La comparsa di un varco planare è accompagnata da scariche di luce visibile, un disturbo atmosferico che causa folate d'aria, e un brontolio profondo.

Area: Un varco, a prescindere dalla sua gravità, ha effetto su un'area del raggio di 3d10 metri.

Intensità: Un varco può essere minore, parziale o completo. Per i varchi minori o parziali, un piano viene definito piano varcante e un altro piano viene definito piano di destinazione. Di norma, solo un tratto del piano varcante penetra nel piano di destinazione. In un varco completo, tutti i tratti di entrambi i piani in questione penetrano in ugual misura nell'altro.

Varco minore: Un varco minore si verifica quando un tratto di allineamento, un tratto elementale e di energia, oppure un tratto magico descritto nella *Guida del Dungeon Master* penetra da un piano a un altro. Si può selezionare un tratto o tirare una volta sulla Tabella 7-1: "Varco planare casuale".

I tratti elementali e di energia di un varco minore non sono affatto forti. Se si determina la presenza di un tratto elementale o di energia in un varco minore, l'effetto chiaramente manifesto è che il varco risulterà più caldo (fuoco), più ventoso (aria), più umido (acqua), più sporco (terra), più chiaro (positivo) o più scuro (negativo). In aggiunta, le creature con un sottotipo che corrisponde a un tratto di energia penetrante ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità. Allo stesso modo, gli incantesimi che hanno un descrittore corrispondente al tratto di energia penetrante ricevono un bonus di +1 alla CD dei loro tiri salvezza, se applicabile. Tutte le

TRATTI PLANARI

Ogni piano di esistenza possiede le sue proprietà, le leggi naturali del suo universo. I tratti planari sono suddivisi in un numero di aree generali. Tutti i piani hanno i seguenti tipi di tratti.

Tratti fisici: Questi tratti determinano le leggi della fisica e la natura del piano, incluso il funzionamento di gravità e tempo.

Tratti elementali e di energia: Questi tratti determinano la dominanza di una particolare forza elementale o di energia.

Tratti di allineamento: Così come i personaggi possono essere legali neutrali o caotici buoni, anche i piani sono legati a un particolare punto di vista morale o etico.

Tratti magici: La magia funziona diversamente di piano in piano, e questi tratti stabiliscono i confini di ciò che la magia può o non può fare su un particolare piano.

I tratti planari sono descritti a partire da pagina 147 della *Guida del Dungeon Master*.

Tabella 7-1: Varco planare casuale

d%	Tratto[1]	Tipo di tratto	Piano varcante[2]
01-03	Acqua dominante	Elementale e di energia	Piano Elementale dell'Acqua
04-06	Allineamento buono forte	Allineamento	Elysium
07-09	Allineamento buono leggero	Allineamento	Celestia
10-12	Allineamento caotico forte	Allineamento	Limbo
13-15	Allineamento caotico leggero	Allineamento	Abisso
16-18	Allineamento legale forte	Allineamento	Mechanus
19-21	Allineamento legale leggero	Allineamento	Nove Inferi
22-24	Allineamento malvagio forte	Allineamento	Ade
25-27	Allineamento malvagio leggero	Allineamento	Abisso
28-30	Allineamento neutrale forte	Allineamento	Semipiano neutrale[5]
31-33	Allineamento neutrale leggero	Allineamento	Piano delle Ombre
34-36	Altamente plasmabile	Fisico	Limbo
37-39	Aria dominante	Elementale e di energia	Piano Elementale dell'Aria
40-42	Energia negativa dominante	Elementale e di energia	Abisso
43-45	Energia negativa maggiore dominante	Elementale e di energia	Piano dell'Energia Negativa
46-48	Energia positiva dominante	Elementale e di energia	Ysgard
49-51	Energia positiva maggiore dominante	Elementale e di energia	Piano dell'Energia Positiva
52-54	Fuoco dominante	Elementale e di energia	Piano Elementale del Fuoco
55-57	Gravità direzionale oggettiva	Fisico	Pandemonium
58-60	Gravità direzionale soggettiva	Fisico	Piano Astrale
61-63	Gravità inferiore	Fisico	Semipiano di gravità inferiore[5]
64-66	Gravità superiore	Fisico	Semipiano di gravità superiore[5]
67-69	Magia morta	Magico	Semipiano di magia morta[5]
70-76	Magia selvaggia	Magico [orig. "Fisico"]	Limbo
77-79	Plasmabile alterabile	Fisico	Piano Etereo
80-82	Plasmabile divino	Fisico	Terre Esterne
83-85	Plasmabile magicamente	Fisico	Semipiano plasmabile magicamente[5]
86-88	Senza gravità	Fisico	Piano Etereo
89-91	Senza tempo	Fisico	Piano Astrale
92-94	Senziente[3]	Fisico	Semipiano senziente[4]
95-97	Tempo alterato[4]	Fisico	Semipiano del tempo rallentato[5]
98-100	Terra dominante	Elementale e di energia	Piano Elementale della Terra

1 Si vedano le descrizioni del tratto alle pagine 147-150 della *Guida del Dungeon Master*.
2 Il piano varcante funge solo da esempio; il DM può selezionare un piano varcante differente, o creare un piano o semipiano a sua scelta che funga da piano varcante.
3 Un piano o semipiano senziente e varcante fa sì che il piano di destinazione venga considerato "infestato". Gli oggetti si muovono con volontà propria, le creature nell'area hanno la sensazione di "essere osservate", e si sentono strani rumori. Il DM è libero di aggiungere effetti aggiuntivi.
4 1 round nel varco equivale a 1 anno al di fuori dell'area del varco.
5 Questi semipiani sono grandi solo tanto quanto l'area del varco nel piano di destinazione, ed esistono solo fintantoché il varco continua ad esistere. Il DM può determinare altri tratti o abitanti dei semipiani come preferisce.

creature che risiedono in un'area in cui penetra energia positiva guariscono al doppio della normale velocità. Tutte le creature che risiedono in un'area in cui penetra energia negativa guariscono a metà della normale velocità. Questi tratti indeboliti elementali e di energia non si manifestano in un varco parziale o completo.

Varco parziale: Un varco parziale si verifica quando un tratto di allineamento, elementale e di energia, magico, oppure fisico descritto nella *Guida del Dungeon Master* penetra da un piano a un altro. Si può selezionare un tratto o tirare una volta sulla Tabella 7-1: "Varco planare casuale".

Il tratto, quali che siano i suoi effetti, si applica all'intera area del varco. Ciò può avere risultati spettacolari per un tratto di acqua dominante o fuoco dominante, ed essere piuttosto pericoloso per le creature presenti nell'area. Anche le strutture naturali e la forma del terreno presente nell'area del varco possono essere colpite o danneggiate dal cambio di ambiente. Ad esempio, un'area che ottiene improvvisamente il tratto elementale fuoco dominante diventa una zona di esplosioni fragorose di fiamme, che infliggono 3d10 danni da fuoco per ogni round a tutte le creature e gli oggetti presenti all'interno.

Un varco parziale rappresenta anche un sottile confine tra i piani, e consente alle creature e agli oggetti di un piano di infilarsi di soppiatto o di irrompere violentemente dall'altra parte. Quando una creatura o oggetto entra per la prima volta in un'area di varco sul piano varcante o sul piano di destinazione (ovvero quando un'area si apre laddove si trova già una creatura o un oggetto incustodito), c'è una probabilità del 20% che la creatura o oggetto scivoli nell'altro piano. Una creatura che desidera tale transizione può aumentare la probabilità fino al 100% se supera una prova di Conoscenze (piani) con CD 15.

Diversamente dai varchi minori, i varchi parziali richiedono che il DM stabilisca nello specifico il piano varcante, in caso che si verifichino viaggi tra i due luoghi.

Varco completo: Quando si verifica un varco completo, si squarcia un buco nella trama della realtà. Il buco è una sfera del raggio di 3 metri, che si trova al centro dell'area di 3d10 metri che appartiene al varco su entrambi i piani. Quest'area maggiore di effetto esiste su entrambi i piani in questione e contiene i tratti di entrambi i piani. Il buco al centro è un portale aperto tra i piani. Le creature di entrambi i piani possono muoversi liberamente attraverso lo squarcio.

Se la materia planare da una parte è meno denso della materia presente dall'altra parte, possono avvenire dei travasi. Ad esempio, se la pressione dell'aria da una parte è molto maggiore che dall'altra, un vento ruggente sferzerà

un lato del buco, mentre un vortice risucchiante si aprirà dall'altra parte (le differenze di pressione più moderate creano solo una brezza leggera). Se esiste acqua da una parte ma non dall'altra, il liquido spruzzerà da una parte, ma verrà risucchiato via dall'altra.

Diversamente dai varchi minori, i varchi completi richiedono che il DM stabilisca nello specifico il piano varcante, in caso che si verifichino viaggi tra i due luoghi.

Durata: Per la maggior parte i varchi planari durano 1d6 giorni meno un certo numero di ore. Un varco minore dura 1d6 giorni meno 12 ore (con una durata minima di 12 ore), un varco parziale dura 1d6 giorni meno 48 ore (con una durata minima di 1 ora), e un varco completo dura 1d6 giorni meno 72 ore (con una durata minima di 10 minuti). Quando termina la durata, il varco planare si ritira, e questo fattore richiede la stessa quantità di tempo e causa gli stessi disturbi ed effetti atmosferici già descritti a proposito dell'innesco.

ELEGGIBILITÀ DEI VARCHI

Di solito i varchi si verificano casualmente. Difficilmente i luoghi del Piano Materiale assistono alla creazione di varchi: in effetti, tale esperienza non si verifica quasi mai. Un luogo planare invece è un buon candidato per un varco se risponde ai seguenti criteri.

- Il luogo è al centro di un evento energetico regolare, come ad esempio un cratere vulcanico, un gorgo oceanico, un sacrificio malvagio e così via. Anche un evento unico di proporzioni clamorose può rendere un luogo un buon candidato per un varco, come ad esempio una spettacolare eruzione vulcanica, un gorgo di dimensioni epiche, un olocausto malvagio, e così via.
- Il luogo è stato usato come piattaforma di lancio per un viaggio planare, per mezzo della magia o dei poteri psionici, come ad esempio utilizzando gli incantesimi *spostamento planare, transizione eterea, forma eterea, proiezione astrale* e così via.
- Il DM desidera che un varco si apra in un certo luogo. Questo criterio è particolarmente utile nelle campagne ambientate sui piani, in cui il livello medio dei personaggi è considerato troppo basso per un'esplorazione o un'avventura ad ampio raggio. Un varco planare consente al DM di inserire materiale planare nel gioco senza mettere eccessivamente in pericolo i personaggi giocanti. Invece di lasciare che gli eroi rischino tutto in un viaggio verso l'Abisso, ad esempio, un frammento dell'Abisso potrebbe giungere sino a loro.

Inoltre, certi incantesimi (come ad esempio *schiudere il varco*, descritto a pagina 103), oggetti e luoghi possono far nascere un varco a prescindere dall'eleggibilità di un luogo come varco naturale.

VARCHI CASUALI

Se il DM stabilisce che un'area è un buon candidato per un varco, può preparare anzitempo tutti i dettagli, in particolare se sta concependo un'avventura con un preciso obiettivo in mente. Tuttavia, il DM può anche generare un varco casuale, che è un buon modo di gettare agganci per una nuova avventura.

Per generare un varco casuale, il DM tira dapprima un d% per vedere se si verifica un varco nel luogo stabilito. Ogni giorno, un luogo eleggibile ha una probabilità del 4% di assistere alla nascita di un varco. Quando quest'ultimo si verifica, la tensione si allenta, e il luogo non è più un candidato per varchi futuri (a meno che il DM stabilisca altrimenti).

Quando si apre un varco, il DM tira per stabilire l'intensità del varco.

Intensità del varco

d%	Intensità
01-75	Varco minore
76-93	Varco parziale
94-100	Varco completo

Infine, il DM tira sulla Tabella 7-1: "Varco planare casuale" per determinare un tratto per il varco. Se il varco è minore, si tiri nuovamente un qualsiasi risultato che non restituisca un tratto di allineamento, magico o elementale e di energia: solo questi tipi sono consentiti in un varco minore.

PIATTAFORME PLANARI

Alcuni luoghi nel cosmo pulsano di forme uniche di energia. L'associazione cosmologica di piani, semipiani e regni dimensionali che li collegano crea una vasta rete nella quale scorre l'energia dell'esistenza stessa. I semipiani e piani meno connessi sono i nodi di questa rete, mentre i piani più connessi ne sono i centri, stracolmi di energia in eccesso a causa dei molti collegamenti ad altri piani. Chi è in grado di formare un legame con uno di questi centri viene ricompensato con una dose massiccia di potere soprannaturale. Tali centri, di solito luoghi già carichi di potenzialità mitiche, sono noti con il nome di piattaforme planari.

Il talento Piattaforma Planare descritto a pagina 41 consente a chi possiede un certo legame (sotto forma di un oggetto originario della piattaforma planare) con un dato luogo planare di stabilire un collegamento. Un collegamento stabilito con una piattaforma planare fornisce una capacità base che è sempre attiva, e concede inoltre ai personaggi la possibilità di "sovraccaricare" le loro capacità se fanno visita ad un luogo con piattaforma. Tale visita fa sì che il potere insito nella piattaforma si scarichi direttamente sul visitatore, fornendo al personaggio una capacità di ordine superiore che può essere evocata per un numero limitato di volte prima di essere esaurita. Ulteriori visite a quella piattaforma planare (o a qualsiasi altra piattaforma) possono consentire una ricarica, se necessario. Se un personaggio visita una piattaforma diversa da quella cui si è originariamente legato quando ha preso il talento, allora scambia la capacità base del vecchio luogo con quella del nuovo, e ottiene la capacità di ordine superiore del nuovo luogo (perdendo qualsiasi utilizzo di ordine superiore del vecchio luogo). Per coloro che sono intimamente esperti di piattaforme planari, visitare una o più piattaforme viene detto "fare il giro delle piattaforme".

Oltre ai benefici che i luoghi con piattaforme planari forniscono palesemente ai giocatori, i DM saranno lieti di scoprire che le piattaforme costituiscono fantastici elementi narrativi per le loro campagne. Ad esempio, una "profezia" può asserire che non si potrà superare un particolare flagello a meno che "uno non contempli le stelle di Ossirinco" (Ossirinco è un luogo con piattaforma descritto

in questo capitolo). A un livello meno epico, le piattaforme planari sono anche ottime alternative ai tesori: quando i giocatori superano una minaccia che ha un certo livello di incontro e che è associata a un luogo di piattaforma, la capacità di ordine superiore che viene ottenuta costituisce una buona ricompensa.

ELEMENTI DI UNA PIATTAFORMA

Spesso, un luogo con piattaforma va considerato speciale al di là del fatto che contiene una piattaforma (anche se talvolta il succo è tutto lì). Esistono relativamente poche piattaforme sul Piano Materiale, ma quasi tutte le piattaforme del Piano Materiale sono significative per un motivo o per un altro. Ad esempio, il luogo può anche avere un'importanza storica o geografica (può ad esempio essere la cima della montagna più alta del mondo).

Anche i luoghi planari descritti precedentemente in altri manuali potrebbero essere considerati piattaforme planari. Gli avventurieri potrebbero avere conosciuto e magari anche visitato un luogo per anni, senza mai realizzare che aveva il potere di conferire capacità speciali. Determinare le capacità base e di ordine superiore conferite da questi luoghi è una sfida per il DM.

A volte i personaggi molto potenti ottengono la capacità di creare piccoli semipiani. Questi semipiani appena nati non possono essere mai piattaforme planari, ma dopo diverse migliaia di anni di crescita, connessione ed espansione potrebbero diventare sedi di piattaforme.

VIAGGIARE VERSO LUOGHI CON PIATTAFORME

Se un personaggio non ha la possibilità di visitare un luogo con piattaforma, la capacità di ordine superiore insita in quel luogo non può essere utilizzata. Presumibilmente, chiunque prenda il talento Piattaforma Planare e crei un legame con un particolare luogo planare sente di possedere un metodo affidabile per raggiungere il luogo. Magari il personaggio conosce un portale permanente che si apre nei paraggi della piattaforma. Altri potrebbero affidarsi a incantesimi quali *spostamento planare*, lanciati di persona o da un amico. Quale che sia il metodo di trasporto, il personaggio deve possederne uno che sia almeno in parte affidabile.

Naturalmente, raggiungere la piattaforma planare è il primo passo da compiere. Alcune piattaforme planari sono collocate su piani ostili agli stranieri. I piani elementali in particolare, dati i loro tratti di energia dominante, richiedono una certa preparazione. Ad esempio, la piattaforma planare detta Forra Ardente è collocata sul Piano Elementale del Fuoco. Senza un po' di protezione, la visita a questa piattaforma sarà senz'altro breve.

PIATTAFORME SUI PIANI

La sezione seguente fornisce numerosi luoghi con piattaforme planari. Ogni luogo segue questo formato:

Nome: Il nome o i nomi più comuni della piattaforma planare.

Descrizione: Ogni luogo è fornito di descrizione.

Luogo: Il luogo planare in cui si trova la piattaforma, ammesso che sia noto. I principali piani di esistenza sono descritti a partire da pagina 151 della *Guida del* DUNGEON MASTER. Il DM dovrebbe fare riferimento a quelle descrizioni per i dettagli, in particolare quando un personaggio deve viaggiare per un po' attraverso il piano prima di raggiungere la piattaforma.

Incontri iniziali: Informazioni sul tipo di incontro in cui i giocatori potrebbero imbattersi nella loro prima visita alla piattaforma. Questa voce riporta anche una tabella di incontro, se necessario.

Incontri successivi: Informazioni sul tipo di incontri in cui i giocatori potrebbero imbattersi nelle loro successive visite alla piattaforma.

Capacità base: La capacità ottenuta da qualcuno che acquisisce il talento Piattaforma Planare, a prescindere dal fatto che abbia visitato o meno la piattaforma. Questa capacità conferita è sempre disponibile per il personaggio (con i limiti di tutte le capacità soprannaturali) e non ha un numero limitato di utilizzi.

Condizione di ricarica: Molte piattaforme planari richiedono non solo una visita, ma anche il soddisfacimento di alcune condizioni per poter ricaricare la capacità di ordine superiore che forniscono. Tale condizione può variare ampiamente tra le piattaforme planari. Non deve essere necessariamente soddisfatta per ottenere la capacità base della piattaforma planare, ma deve invece essere soddisfatta per ogni ricarica della capacità di ordine superiore.

Capacità di ordine superiore: La capacità che ottiene chi visita la piattaforma e soddisfa la condizione di ricarica. Questa capacità è limitata a un numero di utilizzi per ogni ricarica, e pertanto può terminare, fintantoché non si compie una nuova visita. Tutte le capacità di ordine superiore vanno considerate soprannaturali o magiche, come viene indicato nella descrizione di ciascuna capacità.

Utilizzi di ordine superiore: Ogni volta che il personaggio ricarica la sua capacità di ordine superiore, ottiene un numero di utilizzi per quella capacità. La capacità di ordine superiore non può essere usata più di una volta al giorno.

DIETRO IL SIPARIO: CAPACITÀ DELLE PIATTAFORME

Quando si creano nuove piattaforme planari, si seguano queste regole generiche per determinare le capacità base e le capacità di ordine superiore. Una capacità base di una piattaforma planare dovrebbe essere paragonabile a un talento generico, e dovrebbe funzionare allo stesso modo. La capacità di ordine superiore fornita da una visita dovrebbe possedere grosso modo il potere equivalente e gli utilizzi totali seguenti: cinque utilizzi di un equivalente a un incantesimo di 3° livello, sei utilizzi di un equivalente a un incantesimo di 2° livello oppure sette utilizzi di un equivalente a un incantesimo di 1° livello. Si possono anche considerare i poteri equivalenti nel seguente modo: quattro utilizzi di un equivalente a un incantesimo di 4° livello, tre utilizzi di un equivalente a un incantesimo di 5° livello oppure due utilizzi di un equivalente a un incantesimo di 6° livello. Tali capacità dovrebbero adeguarsi al livello del personaggio per almeno un paio di livelli, e pertanto potrebbero risultare leggermente più potenti degli incantesimi, in alcuni casi. Le CD dei tiri salvezza per tali capacità sono basate sul Carisma del personaggio.

LUOGHI CON LIVELLO DI INCONTRO 4

Lago di Empyrea

Questo lago alpino, freddo e cristallino, sovrasta la grande Città delle Anime Temprate, con le sue fontane e acque curative. In realtà, le acque terapeutiche della città provengono proprio dal lago. Chi si specchia nelle sue acque scopre la verità su se stesso (ogni sua forza e debolezza, si narra) e chi si immerge nell'acqua viene curato da ogni maledizione e sofferenza spirituale.

Luogo: Mertion, il quinto strato di Celestia, vicino alla Città delle Anime Temprate.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Lago di Empyrea quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Le creature quivi incontrate dapprima saranno sospettose nei confronti di coloro che cercano il Lago, ma la diplomazia potrebbe trasformare il loro atteggiamento ostile in uno meno aggressivo.

Incontri del Lago di Empyrea

d%	Incontro
01-10	2 arconti lanterna
11-50	1 arconte segugio
51-75	2 arconti segugi
76-97	1 leone celestiale
98-100	1 eladrin bralani

Incontri successivi: Una volta che i giocatori ottengono un accordo (o ripuliscono la zona), nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene +3 punti ferita.

Condizione di ricarica: Bere l'acqua del lago da un calice d'argento.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, con il suo tocco, un personaggio può rimuovere una delle seguenti condizioni o indisposizioni: abbagliato, accecato, assordato, *confusione*, danni alle caratteristiche, danni ai punti ferita (fino a 90 danni), demenza, esaurimento, fatica, frastornato, infermità, malattia, nausea, regressione mentale, stordimento o veleno (in corso). Il tocco non ha effetto sulle creature non morte.

Utilizzi di ordine superiore: 4.

Lago Mundellir

Un iceberg di terra fluttuante di circa 160 chilometri di diametro contiene un lago spazzato dai venti che si rovescia costantemente oltre i suoi margini. Un letto di grandi perle d'acqua dolce punteggia la parte meno profonda del lago, a circa 27 metri sotto la superficie (anche se il lago è molto più profondo). Oltre agli incontri indicati nella tabella seguente, alcuni pescatori provenienti dai vicini iceberg di terra di Ysgard a volte attendono sulla superficie del lago, gettando grandi reti nella parte più profonda, nella speranza di riportare a galla un nutrito carico di pesce o un trofeo degno di un eroico Ysgardiano.

Luogo: Lo strato superiore di Ysgard (anch'esso chiamato Ysgard).

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Lago Mundellir quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri del Lago Mundellir

d%	Incontro
01-10	2 piovre
11-50	2 coccodrilli
51-75	1 strega marina
76-97	2 skum
98-100	2 troll scrag

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono il lago, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Nuotare e aggiunge +3 metri alla sua velocità di nuotare.

Condizione di ricarica: Recuperare una perla dal letto del lago (ogni perla ha un valore di 1d10 mo).

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può respirare liberamente sott'acqua per un periodo massimo di 1 ora per livello del personaggio (e può comunque respirare anche l'aria). Durante tale periodo, può anche decidere di stare sopra l'acqua, camminando su di essa come se fosse terreno solido, anche se i suoi piedi in realtà si librano a qualche centimetro dalla superficie. Questa capacità funziona, oltre che nell'acqua, anche nel fango, nell'olio, nella neve, nelle sabbie mobili e nel ghiaccio. Se il personaggio dovesse decidere di camminare sulla superficie mentre si trova ancora al di sotto della superficie stessa, verrebbe portato verso la superficie a una velocità pari a 18 metri per round, fino a quando non si ritrovasse sopra.

Utilizzi di ordine superiore: 5.

LUOGHI CON LIVELLO DI INCONTRO 5

Cammino Invisibile

Nel complesso, il piano del Pandemonium è un luogo oscuro ed estraniante. Il terreno di solito è irregolare e roccioso, non ci sono fonti naturali di luce, e inoltre i venti ululano costantemente, portando strani suoni da ogni direzione. Ciò causa ai visitatori, anche nella migliore delle situazioni, una certa difficoltà nel mantenere il senso dell'orientamento, e anche fare qualche passo può rivelarsi un'impresa.

Tra tutti i luoghi disorientanti del Pandemonium, la parte di un tunnel noto come il Cammino Invisibile risulta forse il più sconcertante. Con la sua lunghezza approssimativa di 90 metri e la pavimentazione di ciottoli levigati, il Cammino Invisibile è stato palesemente scavato da mani intelligenti. Data la natura della gravità sul Pandemonium, non è poi così strano che questo percorso si sposti imprevedibilmente dal pavimento alle mura, poi al soffitto e poi di nuovo sul pavimento. Ciò che è strano è che il tunnel è stato incantato in modo che, se uno si allontana dal percorso, la gravità si inverte, e gli ignari pedoni "cadono" immediatamente per l'intera larghezza del tunnel (circa 15 metri).

Già questo fatto è piuttosto pericoloso, ma c'è un secondo incantamento sul Cammino Invisibile. L'intera lunghezza del passaggio è occultata da una serie di incantesimi *oscurità profonda*, che rendono l'intero attraversamento un obiettivo particolarmente pericoloso.

Luogo: Cocito, il secondo strato del Pandemonium.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Cammino Invisibile quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri del Cammino Invisibile

d%	Incontro
01-13	1 cubo gelatinoso immondo
14-32	3d6 scheletri
33-67	1d3+1 lavoratori formian
68-81	1 cacciatore invisibile
82-100	1 umber hulk immondo

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Ascoltare.

Condizione di ricarica: Percorrere l'intera lunghezza del Cammino Invisibile. Non è necessario mantenersi sul percorso acciottolato per l'intera distanza; è sufficiente attraversare l'intero tunnel.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può utilizzare la scurovisione per un numero di minuti pari a 10 x il suo livello del personaggio.

Utilizzi di ordine superiore: 6.

Cuore del Mare

Il Cuore del Mare è una conformazione composta da quattro bolle di aria respirabile che fluttuano attraverso gli infiniti abissi del Piano Elementale dell'Acqua. Le bolle sono allineate in una forma che ricorda le quattro cavità di un cuore umano, e un flusso d'acqua scorre rapido tra queste cavità, seguendo un percorso simile a quello del sangue in un cuore.

Gli abitanti del piano a volte utilizzano il cuore come modo per mettere alla prova l'ardore e il valore dei visitatori. Se un "respirabolle" riesce a nuotare controcorrente attraverso tutte e quattro le camere del Cuore del Mare, si ritiene che sia stato accettato dal materno abbraccio dell'Oceano.

Luogo: Piano Elementale dell'Acqua.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Cuore del Mare quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri del Cuore del Mare

d%	Incontro
01-18	1 mephit dell'acqua
19-39	1 elementale dell'acqua Grande
40-55	1 aboleth
56-82	1 elementale dell'acqua Enorme
83-100	1 tojanida anziano

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Se il personaggio fallisce un tiro salvezza sulla Tempra per evitare di annegare, può effettuare di nuovo il tiro salvezza. Deve accettare il risultato del secondo tiro (vedi "Annegamento", pagina 303 della *Guida del Dungeon Master*).

Condizione di ricarica: Il personaggio deve effettuare un giro completo a nuoto del Cuore del Mare, nuotando controcorrente e senza prendere fiato durante il corso della nuotata (vedi "Pericoli dell'acqua", pagina 303 della *Guida del Dungeon Master*). Il personaggio deve superare questa prova senza l'aiuto di un incantesimo *respirare sott'acqua* o di qualsiasi altro effetto magico che gli impedisca di ignorare gli effetti della mancanza di aria da respirare.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio ottiene i benefici di un incantesimo *respirare sott'acqua* come se fosse stato lanciato unicamente su di lui da un chierico di 20° livello.

Utilizzi di ordine superiore: 5.

Follia di Omore

Il Mondo dei Morti è uno dei luoghi più cupi e disperati che si possono ritrovare nel multiverso. Il paesaggio grigio e inaridito ospita migliaia di supplicanti (spiriti dei morti di recente) che vengono lentamente spogliati delle ultime vestigia delle loro emozioni e della loro forza spirituale. Le leggende narrano di eroi che hanno viaggiato sino al Mondo dei Morti per salvare amanti o parenti da morti precoci, sebbene tali storie raramente raccontino delle centinaia di aspiranti salvatori che hanno fallito nel loro tentativo. Il più afflitto tra questi ultimi è senz'altro Omore.

Omore giunse nell'Ade e scalò le mura del Mondo dei Morti per recuperare lo spirito del suo amore appena defunto, la splendida ma moralmente frivola Jeilut. Contro ogni aspettativa, il giovane trovò lo spirito della sua amata e riuscì a farla salire sullo stesso muro che lui aveva scalato per entrare. Giunto in cima, si fermò e le disse di guardare indietro, in modo che potesse capire quanto lui la amasse e cosa aveva rischiato pur di salvarla. Sfortunatamente, fu proprio allora che la determinazione di Jeilut venne meno. Essendo una donna di carattere indolente, si trasformò in una larva, attaccò Omore e lo uccise con un unico morso.

La sezione del muro su cui avvenne tale triste incidente da allora assunse il nome di Follia di Omore.

Luogo: Il Mondo dei Morti entro Plutone, la terza "apatia" (strato) dell'Ade.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri della Follia di Omore quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri della Follia di Omore

d%	Incontro
01-19	1 segugio yeth
20-38	1d4+1 dretch
39-63	3d6 larve
64-87	2d6 segugi yeth
88-100	1 bebilith

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 40%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà.

Condizione di ricarica: Salire in cima alla Follia di Omore. Ciò richiede una prova di Scalare con CD 15.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, con un'azione di movimento, il personaggio può influenzare la capacità di una creatura di resistere alle dominazioni. La successiva volta in cui il bersaglio prova a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà, ottiene un bonus di circostanza pari al bonus di tiro salvezza base sulla Volontà proprio del personaggio.

Utilizzi di ordine superiore: 5.

Forra Ardente

La Forra Ardente è situata su una pianura di magma fluttuante ma solidificato, sul Piano Elementale del Fuoco, a circa 60 metri al di sopra dell'infinita distesa di fuoco e cenere sottostante. La pianura fluttuante si biforca, formando una grande forra da cui sgorga un grande fiume di fuoco noto con il nome di Fiume Forra. Quest'ultimo scorre lungo la forra e poi nello spazio vuoto, creando una magnifica cascata di fuoco. Le "sorgenti" del Fiume Forra attirano le creature autoctone.

Luogo: Piano Elementale del Fuoco.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri della Forra Ardente quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Gli elementali vengono attratti casualmente dal luogo, mentre il magmin e le salamandre hanno provato a stabilire qui la loro tana.

Incontri della Forra Ardente

d%	Incontro
01-25	2 elementali del fuoco Medi
26-50	1 elementale del fuoco Grande
51-75	1 magmin manodifuoco (vedi sotto)
76-97	1 salamandra comune
98-100	1 salamandra nobile

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la Forra Ardente, possono considerarla di loro possesso. Tuttavia, se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di fuoco.

Condizione di ricarica: Bere dalle "sorgenti" del Fiume Forra (cosa che infligge 5d6 danni da fuoco, senza tiro salvezza).

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può creare una *palla di fuoco* (come per l'incantesimo), che infligge 1d6 danni da fuoco per livello del personaggio (massimo 10d6). Il livello dell'incantatore è pari al livello del personaggio. Tiro salvezza CD 13 + bonus di Carisma.

Utilizzi di ordine superiore: 5.

Magmin Manodifuoco: Magmin monaco 3; GS 6; Elementale Piccolo (extraplanare, fuoco); DV 2d8+2 più 3d8+3; pf 30; Iniz +0; Vel 12 m; CA 18 (+1 taglia, +6 naturale, +1 Saggezza), contatto 12, colto alla sprovvista 18; Att base +3; Lotta +1; Att +6 contatto in mischia (1d8 fuoco più combustione, tocco bruciante) oppure +7 in mischia (1d4+3 più combustione, schianto); Att comp +6 contatto in mischia (1d8 fuoco più combustione, tocco bruciante) oppure +7 in mischia (1d4+3 più combustione, schianto) oppure +5/+5 in mischia (1d4+3 più combustione, raffica di colpi); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS combustione, aura infuocata, raffica di colpi, eludere, mente lucida; QS riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, fondere le armi, vulnerabilità al freddo; AL CN; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +4; For 15, Des 11, Cos 13, Int 8, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Osservare +4, Scalare +4; Arma Focalizzata (attacco senz'armi/schianto), Piattaforma Planare, Pugno Stordente, Riflessi in Combattimento, Tempra Possente.

Combustione (*Str*): Chiunque venga toccato da un magmin deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 12 o subire 1d8 danni extra da fuoco a causa dei vestiti che si incendiano o dell'armatura che diventa incandescente. I danni continuano per altri 1d4+2 round dopo l'ultimo attacco del magmin riuscito. I magmin possono anche dar fuoco a materiali infiammabili con un semplice tocco. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Aura fiammeggiante (*Str*): Chiunque si trovi entro 9 metri da un magmin deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o subire 1d6 danni da fuoco per round, causati dall'intenso calore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Fondere le armi (*Str*): Qualunque arma di metallo che colpisca un magmin deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o liquefarsi in un ammasso di metallo fuso. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Eludere (*Str*): Se è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, un magmin non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza.

Mente lucida (*Str*): Bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti della scuola dell'ammaliamento.

Forra ardente (*Sop*): 1 volta al giorno può scagliare una esplosione simile a una palla di fuoco da 6d6 danni (vedi sopra). Tre cariche rimanenti.

Velo

Il Piano delle Ombre è un paesaggio sempre mutevole, costituito da duri contrasti. Il cielo è sempre nero e la terra è di un bianco polveroso, senza ombre o sfumature di qualsiasi tipo (tranne per i tenui toni grigi che lasciano intendere la trama e la profondità di un oggetto). In un'area, tuttavia, questa forte linea di demarcazione s'increspa e si sfoca: il Velo.

Da una certa distanza, il Velo sembra un piccolo turbine di sabbia, o fumo che si innalza da un fuoco ormai consunto. Man mano che ci si avvicina diviene chiaro che il Velo è anche più effimero. È un'increspatura nell'aria, una distorsione attraverso la quale i colori sembrano trasformarsi nei loro opposti e poi di nuovo negli originali, per molte volte al secondo. Poiché gli unici due colori sul Piano delle Ombre sono il bianco e il nero, ciò vuol dire che tutto quanto viene visto attraverso il Velo ha un tenue color grigio, come se si trattasse di un ritratto a carboncino molto realistico.

Le creature originarie del piano sono infastidite da questo effetto, lo trovano addirittura sacrilego, e cercano di evitarlo a tutti i costi. Alcuni di loro ritengono che la semplice osservazione attraverso il Velo possa confondere la mente di chiunque, rendendogli difficile intraprendere decisioni o comprendere concetti opposti. I visitatori sono più proni a considerarlo una meraviglia naturale piuttosto atipica ma affascinante.

Luogo: Piano delle Ombre.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Velo quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri del Velo

d%	Incontro
01-15	1d3 ombre
16-35	1 wraith
36-60	1 orsogufo d'ombra*
61-85	1d4 bestie crepuscolari*
86-100	1 squartatore grigio d'ombra*

*Dal *Manuale dei Piani*.

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Nascondersi.

Condizione di ricarica: Porsi sul lato opposto di un oggetto o persona rispetto al Velo. Utilizzando gesso, matite o carboncini, realizzare il miglior ritratto possibile di ciò che si vede. Poi guardare il ritratto attraverso il Velo.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno il personaggio, fin tanto che si trova entro 3 metri da qualche tipo di ombra, può nascondersi all'aperto, pur non avendo alcunché dietro cui nascondersi. Non può, tuttavia, nascondersi nella sua stessa ombra.

Utilizzi di ordine superiore: 5.

LUOGHI CON LIVELLO DI INCONTRO 6

Biblioteca dell'Ignoranza

Agathys, lo strato più interno di Carceri, è un'oscura sfera di ghiaccio nero. Il vento ulula incessantemente, e si può trovare ben poca luce o riparo. Alla base di un dirupo glaciale si trova un minuscolo e solitario edificio di pietra, noto come la Biblioteca dell'Ignoranza.

La biblioteca consiste di un livello principale e di un terrazzo che si estende lungo tre lati. Ciascun muro dell'edificio è riempito, dal pavimento al soffitto, di file di scaffali... tutti vuoti. Nessuno di questi contiene anche un solo libro.

Al centro del piano principale si trovano un tavolo di legno, una sedia solitaria e una piccola stufa panciuta. Sul tavolo riposa un enorme volume, sulla cui copertina è scritto "Libro della Conoscenza".

L'unico occupante della biblioteca è un mago derro che risponde al nome di Dreschm. Una volta, Dreschm era un avventuriero che vagava tra i piani, cercando di imparare tutto ciò che poteva da chiunque volesse parlare con lui. Adesso è impazzito in modo irrimediabile (anche per gli standard derro). Sebbene nessuno sia certo di come si sia ridotto in questo stato, si presume che, a un certo punto dei suoi viaggi, sia incorso nelle ire di Nerull.

Ogni giorno, Dreschm siede al tavolo e riempie una pagina del libro con i ricordi dei suoi ormai remoti viaggi per il multiverso. Tuttavia, poiché non ha altra fonte di calore, strappa anche una pagina dal libro e la butta della stufa per fomentare la fiamma.

A dispetto della sua condizione abietta, Dreschm non desidera lasciare la biblioteca, e combatterà ferocemente contro chiunque desideri "salvarlo" o comunque farlo allontanare.

Luogo: Agathys, la sfera più interna di Carceri.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri della Biblioteca dell'Ignoranza quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Alcuni degli incontri indicati sono con creature che vagano per le distese di ghiaccio; altri con visitatori che vengono a tormentare Dreschm. In qualsiasi momento si visiti la biblioteca, Dreschm si troverà lì, seduto al suo tavolo, intento a scrivere o a strappare una pagina per buttarla nella stufa.

Incontri della Biblioteca dell'Ignoranza

d%	Incontro
01-17	2 imp
18-37	1 kyton
38-62	1d3 barbazu
63-87	2d6 quasit
88-100	1 divoratore

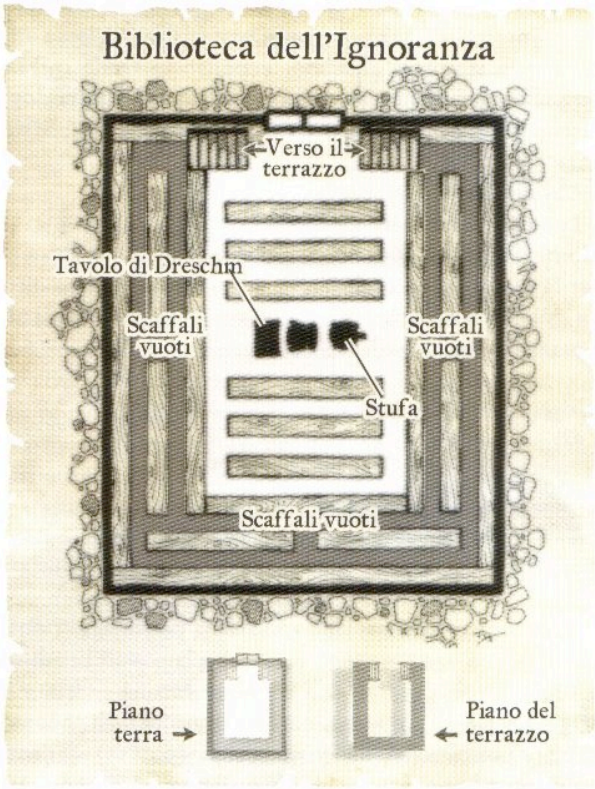
Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10% (ma Dreschm sarà sempre presente). Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove che riguardano un'abilità di Conoscenze.

Condizione di ricarica: Fornire a Dreschm legna o altro combustibile necessario a far bruciare la sua stufa per un giorno.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può lanciare l'incantesimo *conoscenza delle leggende* come se fosse un bardo di 10° livello.

Utilizzi di ordine superiore: 4.



Dreschm: Derro maschio mago 5; GS 6; umanoide mostruoso Piccolo; DV 3d8+9 più 5d4+15; pf 49; Iniz +7; Vel 6 m; CA 16, contatto 14, colto alla sprovvista 13; Att base +5; Lotta +2; Att +7 in mischia (1d4+1/19-20, spada corta); Att comp +7 in mischia (1d4+1/19-20, spada corta); AS uso del veleno, capacità magiche, attacco furtivo +1d6; QS pazzia, RI 15, vulnerabilità alla luce solare; AL CM; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +9; For 13, Des 16, Cos 17, Int 16, Sag 5*, Car 14*.

*Modificati in seguito alla pazzia.

Abilità e talenti: Ascoltare +1, Concentrazione +8, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (piani) +11, Conoscenze (storia) +11, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +11, Raggirare +4, Sapienza Magica +8; Combattere alla Cieca, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Iniziativa Migliorata, Schivare, Scrivere Pergamene.

Pazzia (Str): I derro usano il loro modificatore di Carisma ai tiri salvezza sulla Volontà al posto del loro modificatore di Saggezza, e sono immuni agli effetti di *confusione* e di *demenza*.

Uso del veleno (Str): Dreschm non rischia di intossicarsi accidentalmente quando manipola i veleni.

Attacco furtivo (Str): Dreschm infligge 1d6 danni extra tutte le volte che a un suo nemico viene negato il proprio bonus di Destrezza, o quando Dreschm attacca ai fianchi un avversario. Questa capacità funziona come l'attacco furtivo del ladro.

Capacità magiche A volontà - *oscurità, suono fantasma*; 1 volta al giorno - *frastornare* (CD 12), *suono dirompente* (CD 14). 3° livello dell'incantatore.

Vulnerabilità alla luce solare (Str): Dreschm subisce 1 danno alla Costituzione per ogni ora di esposizione diretta ai raggi del sole.

Incantesimi da mago preparati (5/5/4/3): 0 - *frastornare, individuazione del magico, raggio di gelo* (2), *sigillo arcano*; 1° - *armatura magica, ipnosi* (CD 15), *scudo* (2), *stretta folgorante*; 2° - *frastornare mostri* (CD 16), *movimenti del ragno, ragnatela, tocco di idiozia*; 3° - *blocca persone* (CD 17), *sonno profondo* (CD 17), *suggestione* (CD 17). Scuola di specializzazione: ammaliamento. Scuole proibite: necromanzia e illusione.

Libro degli incantesimi: 0 - *frastornare, individuazione del magico, lampo, mano magica, raggio di gelo, riparare, sigillo arcano*; 1° - *armatura magica, charme su persone, dardo incantato, ipnosi, ritirata rapida, scudo, stretta folgorante*; 2° - *frantumare, frastornare mostri, individuazione dei pensieri, movimenti del ragno, ragnatela, risata incontenibile di Tasha, serratura arcana, tocco di idiozia*; 3° - *blocca persone, chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, eroismo, intermittenza, lentezza, sonno profondo, suggestione.*

Equipaggiamento: Libro degli incantesimi, 6 dosi di olio di sangue verde, *bacchetta di dardo incantato* (5°), *pozione di cura ferite moderate.*

Ira di Arthenmyr

Niflheim, la seconda "apatia" dell'Ade, è un luogo avvolto da nebbie spesse e oscure. Da qualche parte, in questo paesaggio cupo, sorge una valletta in cui la nebbia assume una tinta giallastra e l'aria è densa di un fetore solforoso. Chiunque vi entri subisce 1d6 danni da acido per ogni round in cui inala la nebbia avvelenata. La valletta è nota come l'Ira di Arthenmyr, e al suo centro si trova una cappella di color bianco d'ossa, dedicata a un dio senza nome.

Arthenmyr è uno stregone barbazu che ha assistito alla morte di ogni suo caro nella Guerra Sanguinosa. Ha pertanto deciso, piuttosto che perseverare in questa battaglia priva di scopo, di provare a porvi un termine, nel modo più appropriato. Nel cuore della cappella si trova una fontana magica piena di acido che si spande continuamente in modo sozzo e che emette nubi di gas velenoso, le quali si mescolano con la nebbia rendendo la valletta un posto invivibile. Se Arthenmyr riuscirà nella sua impresa, un giorno scoprirà un modo per diffondere questo effetto in tutto Niflheim e, in seguito, nell'intero Ade.

Luogo: Niflheim, la seconda apatia (strato) dell'Ade.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri dell'Ira di Arthenmyr quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri dell'Ira di Arthenmyr

d%	Incontro
01-10	3d6 scheletri
11-25	3d6 larve
26-55	1 xill
56-80	1d4 spettri
81-100	Arthenmyr (vedi sotto)

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo. Una volta che Arthenmyr è stato sconfitto, si devono tirare nuovamente tutti i risultati compresi tra 81 e 100.

Capacità base: Il personaggio ottiene resistenza all'acido 5.

Condizione di ricarica: Porre le mani nude nella fontana al centro dell'Ira di Arthenmyr. Ciò causa 3d6+1 danni da acido.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può lanciare *stretta corrosiva* come se fosse un druido di 10° livello.

Utilizzi di ordine superiore: 4.

Arthenmyr: Diavolo barbuto stregone 6; GS 8; Esterno Medio (baatezu, extraplanare, legale, malvagio); DV 6d6+24 più 6d4+24; pf 84; Iniz +5; Vel 12 m; CA 18, contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +9; Lotta +11; Att +13 in mischia (1d10+4/x3 più ferita infernale, *falcione+1*) oppure +11 in mischia (1d6+2, artiglio); Att comp +13/+8 in mischia (1d10+4/x3 più ferita infernale, *falcione+1*) oppure +11 in mischia (1d6+2, 2 artigli); AS ferita infernale, barba, frenesia da battaglia, *evoca baatezu*; QS riduzione del danno 5/argento o bene, scurovisione 18 m, immunità al fuoco e al veleno, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, vedere nell'oscurità, resistenza agli incantesimi 17, telepatia 30 m; AL LM; TS Temp +13, Rifl +10, Vol +14; For 15, Des 13, Cos 19, Int 8, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Concentrazione +7, Diplomazia +2, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +11, Osservare +9, Sapienza Magica +2, Scalare +11; Arma Focalizzata (falcione), Attacco Poderoso, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata.

Capacità magiche: A volontà - *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti). 12° livello dell'incantatore.

Ferita infernale (Sop): Il falcione di Arthenmyr provoca ferite persistenti che infliggono 2 danni extra al round finché non si arresta l'emorragia con una prova di Guarire con CD 17, un incantesimo *curare* o un incantesimo *guarigione*. Gli incantesimi *curare* o *guarigione* hanno effetto solo se il personaggio che li lancia supera una prova di livello dell'incantatore con CD 17.

Barba (Str): Se Arthenmyr colpisce un avversario con entrambi gli artigli, allora lo colpisce automaticamente anche con la sua barba per 1d8+3 danni e infligge la venefica malattia conosciuta come brividi diabolici (Tempra CD 17 per evitare l'infezione, periodo di incubazione 1d4 giorni, 1d4 danni For).

Frenesia da battaglia (Str): Due volte al giorno, un diavolo barbuto può cadere in preda a una frenesia da battaglia che gli fornisce Forza +4, Costituzione +4, bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, e una penalità di -2 alla CA per 6 round.

Evoca baatezu (Mag): Una volta al giorno, Arthenmyr può evocare 2d10 lemuri (probabilità di successo del 50%) o un altro diavolo barbuto (probabilità di successo del 35%).

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/6/4): 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, messaggio*; 1° - *armatura magica, foschia occultante, identificare, scudo*; 2° - *freccia acida di Melf, grazia del gatto*; 3° - *distorsione*.

Equipaggiamento: mantello della resistenza +2, falcione+1.

Monte Sangaree

"Alta" oltre 150 chilometri, questa immensa montagna di ghiaccio fluttua sul Piano Elementale dell'Aria, avvolta da fredde nebbie e venti ululanti. La gravità del luogo conferisce un senso di altezza e pericolo a una zona per il resto priva di direzioni. In vetta, una pozza d'acqua assolutamente gelida, ma non congelata, è intrappolata sotto un sottile strato di ghiaccio. È piuttosto facile infrangere il rivestimento per toccare l'acqua, ma subito dopo l'aria si congela, incapsulando nuovamente il liquido nel ghiaccio.

Luogo: Piano Elementale dell'Aria.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri di Monte Sangaree quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Se si incontra un gigante del gelo, costui sta tentando di stabilire lì la sua tana.

Incontri del Monte Sangaree

d%	Incontro
01-10	1 elementale dell'aria Grande
11-50	3 mephit del ghiaccio
51-75	3 aquile giganti
76-97	2 elementali dell'aria Grandi
98-100	1 gigante del gelo

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono il monte, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di freddo.

Condizione di ricarica: Immergersi nell'acqua gelida (il che infligge 5d6 danni da freddo).

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può creare un'area di freddo intenso intorno a sé. Tutte le creature all'interno dell'area di effetto subiscono 1d6 danni da freddo per ogni livello del personaggio (massimo 10d6), a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15 + modificatore di Car del personaggio).

Utilizzi di ordine superiore: 5.

Punta Fato

Lungo la costa del Lago di Vetro di Celestia, una lingua di terra penetra nell'acqua come un dito che punta avanti. Questo isolotto è noto come Punta Fato, e viene considerato il luogo più propizio da cui accedere ai poteri profetici del lago.

Si dice che anche il semplice fatto di rimanere sulla riva dell'acqua a Punta Fato è sufficiente a dare a chiunque un senso nella vita. Inoltre, alcuni ritengono che questo fatto modifichi una persona al punto che gli altri la considerino un essere privilegiato dal destino, qualcuno cui è stato assegnato un ruolo importante nel multiverso. Che tali affermazioni siano veritiere o meno, si tratta comunque di uno dei luoghi più panoramici della costa, in posizione particolarmente agevolata per la contemplazione delle costellazioni.

Luogo: Venya, il terzo strato di Celestia.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri di Punta Fato quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Il chierico di norma sarà un personaggio simile al PG venuto al Lago di Vetro per racimolare informazioni sul suo futuro. Gli arconti lanterna possono essere

membri della polizia locale, o semplicemente passanti che vagano per i loro personali motivi.

Incontri di Punta Fato

d%	Incontro
01-13	1d6 leoni celestiali
14-38	1d6 arconti lanterna
39-66	1 chierico umano di 7° livello
67-88	1d4+6 arconti lanterna
89-100	1 drago d'argento adolescente

Incontri successivi: Una volta che i personaggi hanno stabilito la loro presenza in zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Diplomazia.

Condizione di ricarica: Raccogliere una pietra dalla riva del Lago di Vetro, e gettarla nell'acqua in modo da farla rimbalzare per almeno tre volte. Per contare quanti rimbalzi fa la pietra, si effettui una prova di Destrezza. Il numero di rimbalzi è basato sul risultato della prova; la pietra rimbalza una volta per ogni 5 punti interi del risultato (pertanto con un risultato di 0-4 non otterrebbe alcun rimbalzo, con un risultato di 5-9 rimbalzerebbe solo una volta, con un risultato di 10-14 rimbalzerebbe due volte, e così via).

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno e con un'azione di round completo, il personaggio può spronare i suoi alleati a raggiungere straordinari livelli di capacità. Può influenzare un numero di compagni pari a un quarto del suo livello del personaggio (arrotondato per difetto, minimo 1). I bersagli ricevono un bonus morale di +1 ai tiri di attacco e ai tiri per i danni con le armi, e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura. I bonus durano per un numero di round pari al livello del personaggio. Questa capacità non funziona su chiunque sia immune agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale.

Utilizzi di ordine superiore: 5.

Sipario di Mimshan

Il sipario di Mimshan si trova tra le montagne nei pressi della città di Tempra sul Dominio Concordante delle Terre Esterne. È un sottile velo d'acqua di cascata, che si getta in una pozza d'acqua gelida dalla limpidezza cristallina. Il luogo ha assunto il suo nome poiché era molto amato da un monaco leggendario chiamato Mimshan, il quale era solito meditare sotto la cascata per giorni e giorni. Sosteneva che la purezza delle acque lo aiutasse a purificare la sua mente e guarire il suo corpo.

Mimshan era piuttosto evasivo quando gli si chiedeva dove fosse la cascata. Non condusse mai nessuno con sé, né segnò mai il posto su una mappa. Poi, un giorno, il monaco abbandonò la sua casa per visitare il luogo, ma non tornò mai indietro. Alcuni dicono che gli fu teso un agguato da avidi mercanti o monaci rivali che volevano conoscere il luogo del suo famoso rifugio. Altri ritengono che raggiunse un tale livello di illuminazione mentre stava seduto sotto la cascata che semplicemente divenne tutt'uno con il multiverso. La verità dei fatti rimarrà per sempre un mistero.

Negli anni successivi, tuttavia, molti individui sostennero di avere trovato il Sipario di Mimshan, e molti di più sono rimasti seduti a tremare sotto cascate sparse tra le montagne delle Terre Esterne, generalmente riuscendo a ottenere solo un bel raffreddore.

Luogo: Terre Esterne, nelle montagne nei pressi della città di Tempra.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Sipario di Mimshan quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri del Sipario di Mimshan

d%	Incontro
01-12	1 unicorno celestiale
13-31	2 leoni immondi
32-56	2 guerrieri formian
57-82	1 falcofreccia
83-100	monaco lillend di 5° livello

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona o vi si insediano, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo. Il monaco lillend è uno dei tanti che si sono messi alla ricerca del leggendario Sipario di Mimshan. Spetta al DM decidere se si tratta di un santo pellegrino o di un aspirante sfruttatore.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Guarire.

Condizione di ricarica: Sedersi sotto la cascata e meditare per 24 ore. Il personaggio può indossare una leggera tunica di cotone o pantaloni dello stesso materiale, e non può assumere cibo o acqua durante il periodo di meditazione.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio ottiene il beneficio di uno dei seguenti incantesimi (come se fossero pronunciati da un chierico di 10° livello): *cerchio magico contro il male, cura ferite gravi, rimuovi cecità/sordità, rimuovi malattia* o *rimuovi maledizione.*

Utilizzi di ordine superiore: 5.

LUOGHI CON LIVELLO DI INCONTRO 7

Catacombe Ghiacciate

Nel nucleo di una delle più grandi sacche ghiacciate sul Piano Elementale dell'Acqua si trova un grande iceberg che raggiunge senza difficoltà le dimensioni di una montagna. A un lato di questo monte di ghiaccio corre un grande tunnel che conduce a una vasta sala ghiacciata, con colonne talmente alte che il soffitto non si riesce neanche a intravedere, a decine e decine di metri di altezza. In questa sala convivono aboleth e paraelementali del ghiaccio, anche se nessuno di loro è l'artefice di questa poderosa sala. In realtà, la manifattura delle Catacombe Ghiacciate ricorda l'artigianato nanico, come se una cittadella di nani fosse stata costruita nel cuore di una montagna poi trasformata, in qualche modo, in ghiaccio, e trasportata nel Piano Elementale dell'Acqua.

Luogo: Piano Elementale dell'Acqua.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri delle Catacombe Ghiacciate quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. La maggior parte dei mephit e dei paraelementali del ghiaccio ritengono che il luogo sia la loro dimora, ma il paraelementale del ghiaccio più grande considera le Catacombe Ghiacciate come il suo palazzo personale, e lo difende con aggressività. Si ricordi che entrare all'interno di una sacca di ghiaccio nel Piano Elementale dell'Acqua infligge 1d6 danni da freddo per ogni minuto in cui una creatura rimane nell'area.

Incontri delle Catacombe Ghiacciate

d%	Incontro
01-40	4 mephit dell'acqua
41-60	4 mephit del ghiaccio
61-80	4 paraelementali del ghiaccio Medi*
81-95	2 paraelementali del ghiaccio Grandi*
96-100	1 paraelementale del ghiaccio Enorme*

*Dal *Manuale dei Piani*.

Incontri successivi: Se i personaggi riescono a uccidere o scacciare tutti i mephit e i paraelementali, nelle visite successive alle Catacombe Ghiacciate la possibilità di un incontro è solo del 30%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene resistenza al freddo 5.

Condizione di ricarica: Incastrare nel ghiaccio del pavimento delle Catacombe un tesoro (gemme o gioielli) che valga almeno 500 mo.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può creare un'area di freddo intenso intorno a sé, in un raggio di 3 metri. Questa zona di freddo assorbe tutto il calore presente nell'area, e infligge 1d6 danni da freddo per livello del personaggio (massimo 10d6) a tutto ciò che si trova nell'area.

Utilizzi di ordine superiore: 3.

Fontana delle Grida

Nel 245° strato dell'Abisso, su un'isola di vetro nero in un enorme mare di acido, si ergono le rovine di una piccola città interamente composta del medesimo vetro nero. Incastrati nelle mura di questa città si trovano i suoi ex-abitanti, creature dall'aspetto umano che però potrebbero essere mezzelfi o anche aasimar. Tutti sono congelati in forme che esprimono estrema agonia, con le bocche aperte come per emettere un ultimo grido. Al centro di questo macabro villaggio si trova una grande fontana pubblica, che ancora funziona dopo vari secoli, anche se, al posto di spruzzare acqua, emette un acido corrosivo.

Luogo: 245° strato degli Infiniti Strati dell'Abisso.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri della Fontana delle Grida quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Sebbene tutte le creature incontrate siano profondamente malvagie, sono comunque attratte non dal combattimento ma dallo spettacolo di un bel bagno nella Fontana delle Grida. Data la loro eccitazione, potrebbero anche provare a spingere qualcuno verso la fontana prima che costui sia effettivamente preparato... e magari arriverebbero a tenere quella persona sott'acqua, per assicurarsi che rimanga immerso per "l'intera durata".

Incontri della Fontana delle Grida

d%	Incontro
01-20	1 babau
21-50	8 dretch
51-75	1 babau e 2 dretch
76-90	1 succube
91-100	1 vrock

Incontri successivi: Poiché moltissime creature dell'Abisso stabiliscono la loro dimora in questo grande mare di acido, nelle visite successive la possibilità di un incontro è del 60%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio può sputare un piccolo globo di acido come azione standard. Il globo di acido ha un incremento di gittata di 1,5 metri, con una gittata massima di 6 metri, e infligge 1d3 danni. L'acido non danneggia il personaggio, e diventa inerte in meno di un round.

Condizione di ricarica: Fare un bagno nella Fontana delle Grida (il che infligge 2d6 danni da acido per round). Almeno 1 round del bagno deve contemplare una completa immersione (che infligge 10d6 danni da acido). Più a lungo si rimane immersi nella Fontana delle Grida, più efficace è la capacità di ordine superiore.

Capacità di ordine superiore: Subito dopo essere emerso dalla Fontana delle Grida, il personaggio ottiene la capacità di diventare resistente all'acido per brevi periodi. Una volta al giorno, con un'azione gratuita, ottiene resistenza all'acido 10, che dura per un numero di round pari al numero di round in cui è stato immerso nella Fontana delle Grida (fino a un massimo di 20). Per ogni round in cui il personaggio è rimasto completamente immerso nella Fontana delle Grida, può attivare questa capacità una volta in più al giorno. Ogni attivazione conta comunque sul numero totale di utilizzi.

Utilizzi di ordine superiore: 6.

Fucina Fiammeggiante

Nelle profonde caverne del Nidavellir, nani, gnomi e drow si contendono il possesso di una fucina magica capace di creare qualsiasi cosa (armi, armature, cibo, bevande e anche oggetti viventi) a partire da ferro, rame e ottone. Naturalmente, una fucina con tale straordinaria capacità è molto ambita, ma, visto che non può essere portata via dal luogo in cui si trova adesso senza che perda tutte le sue caratteristiche magiche, è divenuta il punto focale di innumerevoli battaglie sotterranee tra coloro che vogliono utilizzare il suo potere.

Luogo: Nidavellir, il terzo strato dei Domini Eroici di Ysgard.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri della Fucina Fiammeggiante quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Nessuno tra gli esseri incontrati è particolarmente

felice di vedere intrusi armati che arrivano per trastullarsi con la fucina, ma i nani e gli gnomi almeno sono disposti a negoziare, piuttosto che lanciarsi subito in battaglia.

Incontri della Fucina Fiammeggiante

d%	Incontro
01-10	Nano esperto di 6° livello e 4 nani combattenti di 2° livello
11-20	Nano chierico di 5° livello e 2 nani guerrieri di 1° livello
21-30	Nano guerriero di 5° livello e nano chierico di 5° livello
31-40	4 nani guerrieri di 3° livello
41-50	Gnomo esperto di 6° livello e 4 gnomi combattenti di 2° livello
51-60	Gnomo mago di 5° livello e 2 gnomi guerrieri di 1° livello
61-70	Gnomo guerriero di 5° livello e gnomo mago di 5° livello
71-80	4 gnomi guerrieri di 3° livello
81-90	Drow mago di 4° livello e 4 drow combattenti di 2° livello
91-100	1 drow chierico di 6° livello e 4 drow combattenti di 1° livello

Incontri successivi: La Fucina Fiammeggiante non rimane mai disabitata a lungo. A prescindere dal fatto che i personaggi abbiano negoziato o combattuto per ottenere di accedervi, la fucina si trova in mani diverse ogni volta che i personaggi vi tornano. Tirare di nuovo sulla tabella di incontri.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Artigianato che riguardano i metalli, e il costo che paga per creare oggetti perfetti è dimezzato.

Condizione di ricarica: Procurare 50 kg di ghisa grezza (del valore all'incirca di 20 mo) per la fucina, ovvero lavorare con i mantici per un'ora, cosa che infligge 1d6 danni da fuoco al minuto.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può riparare qualsiasi oggetto fatto di metallo in un unico round, come se lanciasse un incantesimo *rendere integro*. Può eseguire questa straordinaria impresa se supera una prova di Artigianato (metallurgia) con CD 20; se la prova fallisce, il personaggio perde un uso di questa capacità, ma l'oggetto non viene distrutto.

Utilizzi di ordine superiore: 6.

Monastero di Zerth'Ad'lun

Il Monastero di Zerth'Ad'lun, un monastero githzerai diretto da un monaco githzerai di 16° livello chiamato Belthomais, insegna lo *zerthi*, una forma di arti marziali che si concentra sull'anticipazione delle mosse dell'avversario. Coloro che praticano lo *zerthi* affermano di essere in grado di intravedere per un attimo il futuro, come conseguenza dei loro studi, ma, all'interno di un tempietto segreto dentro il monastero, i monaci meditano nei pressi di una piccola pozza che fornisce proprio questa capacità.

Luogo: Caos Mutevole del Limbo.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Monastero di Zerth'Ad'lun quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Anche se i monaci accolgono di buon grado i visitatori, possono richiedere che il supplicante dia prova del suo valore con le arti marziali prima di essere ammesso alla camera che contiene la pozza. Tali incontri vengono condotti senz'armi, ma i danni che infligge un monaco disarmato sono perfettamente accettabili. La maggior parte dei monaci cerca di infliggere danni non letali piuttosto che letali.

Incontri del Monastero di Zerth'Ad'lun

d%	Incontro
01-20	Monaco githzerai di 5° livello
21-40	Monaco githzerai di 6° livello
41-60	Monaco githzerai di 7° livello
81-95	Monaco githzerai di 8° livello
96-100	Monaco githzerai di 9° livello

Incontri successivi: Una volta che un personaggio ha dimostrato il suo valore per visitare la camera della pozza, c'è solo una probabilità del 25% che i monaci insistano per un'altra sfida in occasione della successiva visita. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono affrontare nuovamente la sfida.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di schivare +1 contro gli attacchi in mischia. Se un avversario in mischia effettua un attacco completo (due o più attacchi in mischia) contro il personaggio, il bonus di schivare in tal caso aumenta a +2.

Condizione di ricarica: Trascorrere una settimana in allenamento con i monaci githzerai e attenersi al loro estenuante stile di vita (prova di Costituzione con CD 18 per non subire gli effetti di affaticamento per 1d4 giorni dopo avere lasciato il monastero).

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno con un'azione gratuita, il personaggio può contemplare l'immediato futuro per determinare cosa farà un avversario in mischia nel round successivo. Può quindi dichiarare di preparare un'azione contro quell'avversario, senza specificare quale sarà l'azione o quali condizioni la metteranno in atto. In sostanza, il personaggio può far sì che il suo avversario cominci un'azione, e può poi interromperlo in qualsiasi momento per intraprendere un'azione standard, un'azione di movimento o un'azione gratuita. Se il personaggio non utilizza la sua azione speciale preparata prima del suo turno successivo, spreca l'uso di questa capacità.

Utilizzi di ordine superiore: 3.

Radura dei Mannari

Nel profondo di una foresta velata da una notte continua, gli alberi terminano all'improvviso. Un cerchio di antichi obelischi scarabocchiati da generazioni di segni bestiali sembra tenere a bada il loro avanzamento. La radura tra gli alberi consente alla luna argentea di spandere indisturbata la sua radiosità. Laddove i suoi raggi argentati toccano le pietre, risponde un'altra luce, più profonda. I lupi mannari spesso si incontrano nella radura, per danzare sotto la luna splendente. La Pietra del Gemito e la Pietra del Lamento sono enormi massi che emergono dal terreno, per rivelare esclusivamente le loro cime. Non si sa come mai queste pietre abbiano ricevuto il loro nome.

Luogo: Karasuthra, il terzo strato delle Terre Bestiali.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri della Radura dei Mannari quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Se si incontra un signore dei lupi mannari, costui sta tentando di insediarsi in loco.

Incontri della Radura dei Mannari

d%	Incontro
01-10	1 tigre mannara
11-50	2 orsi mannari
51-75	3 cinghiali mannari
76-97	4 lupi mannari
98-100	1 signore dei lupi mannari

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la radura, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Addestrare Animali, Diplomazia, Percepire Intenzioni e Raggirare quando tratta con animali, bestie magiche o mutaforma.

Condizione di ricarica: Scarabocchiare un proprio "segno bestiale" su uno degli obelischi nella Radura dei Mannari. Un segno bestiale può andare da una semplice incisione della pietra fino a una serie di graffi che rappresentano un'immagine animalesca.

Capacità di ordine superiore: Il personaggio ottiene una forma limitata di licantropia. Una volta al giorno, può diventare un lupo mannaro, o in forma piena o in forma ibrida tra quella di un lupo e la sua normale. Una volta trasformato, il personaggio può mantenere la sua nuova forma per un periodo massimo di 9 ore. Ritornare alla sua forma normale pone fine all'effetto e conta come un'utilizzo. Mentre si trova nella sua forma alternativa, il personaggio mantiene pieno controllo delle sue azioni e ottiene la maggior parte dei benefici dell'archetipo "licantropo"; tuttavia, non può trasmettere la maledizione della licantropia. Una volta che ha compiuto la sua prima visita alla Radura dei Mannari, il personaggio mantiene per sempre il suo sottotipo mutaforma, anche se ha esaurito tutti gli utilizzi della capacità di ordine superiore. Per avere dettagli più completi sull'archetipo, vedi "Creare un Licantropo" e il testo associato a pagina 157 del *Manuale dei Mostri*.

Utilizzi di ordine superiore: 2.

Torre Accecante

Forse le voci su una "fortezza risplendente" di colori e luci, collocata nel preciso centro del Piano delle Ombre, potrebbero essere legate alla Torre Accecante, un misterioso edificio da cui proviene una luce abbagliante. Questa luce si propaga per centinaia di metri, in orbite circolari molto lente. Le creature d'ombra investite dalla luce soffrono dolori terribili, ma la luce si muove con tale lentezza che è possibile evitarla di corsa e assaltare la torre, nel tentativo di spegnere il raggio luminoso.

Luogo: Piano delle Ombre.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri della Torre Accecante quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Tutti gli esseri incontrati attaccano gli intrusi.

Incontri della Torre Accecante

d%	Incontro
01-10	1 ameba d'ombra
11-40	2 mastini ombra
41-60	4 ombre
61-80	2 wraith
81-100	1 bodak

Incontri seguenti: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona dalle creature, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 50%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene la scurovisione fino a 18 metri, oppure, se la possedeva già, la distanza della scurovisione aumenta di 9 metri.

Condizione di ricarica: Guardare direttamente la luce che proviene dalla Torre Accecante (tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 oppure accecato per 1d4 ore).

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, gli occhi del personaggio possono emettere una luce che cura i danni come un incantesimo *cura ferite moderate* (2d8 +1 per livello del personaggio, massimo +10), con i normali effetti contro le creature non morte. Utilizzare questa capacità contro un bersaglio non consenziente richiede un attacco di contatto a distanza effettuato con successo.

Utilizzi di ordine superiore: 6.

LUOGHI CON LIVELLO DI INCONTRO 8

Cataloghi dell'Illuminazione

Poggiata sul suo ingranaggio nel Nirvana Meccanico di Mechanus, la Fortezza dell'Illuminazione Disciplinata brulica di impiegati, funzionari, assistenti legali, traduttori, matematici, filosofi e burocrati che hanno intrapreso l'arduo compito di apprendere tutte le leggi del cosmo. La loro roccaforte contiene scaffali apparentemente infiniti di libri e tomi, manuali e trattati, ognuno dei quali descrive o spiega alcuni aspetti della legge naturale o universale, che in effetti è la struttura base del multiverso. Questi ricercatori mortali ritengono che, una volta che avranno

raccolto tutte le leggi, possiederanno il potere degli dei che in origine hanno creato il multiverso.

Luogo: Fortezza dell'Illuminazione Disciplinata nel Nirvana Meccanico di Mechanus.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri dei Cataloghi dell'Illuminazione quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. I funzionari della fortezza non impediscono ai ricercatori della conoscenza di accedere alle biblioteche, ma sono irremovibili sul fatto che solo i più colti e saggi hanno il diritto di accedere ai più grandi segreti della fortezza, come ad esempio le capacità di ordine superiore concesse dai Cataloghi. Pertanto, chiunque desideri entrare deve affrontare una diatriba sulla natura del multiverso con un filosofo. Se l'aspirante riesce a sconfiggere il filosofo in una prova contrapposta di Conoscenze (vedi sotto per l'argomento), il personaggio riesce a ottenere accesso. Il filosofo, un esperto di 8° livello, ha un modificatore totale di abilità di +18 nel campo di Conoscenze indicato.

Incontri dei Cataloghi dell'Illuminazione

d%	Argomento della diatriba
01-25	Conoscenze (arcane)
26-50	Conoscenze (natura)
51-75	Conoscenze (religioni)
76-100	Conoscenze (piani)

Incontri successivi: Una volta che viene ammesso ad accedere ai Cataloghi, il personaggio non ha più bisogno di dibattere con un filosofo, a meno che non trascorra un anno dalla sua ultima visita. Il dibattito a quel punto è solo una questione di nuove procedure, piuttosto che un'effettiva analisi delle conoscenze del personaggio. Un personaggio che non supera la diatriba viene allontanato, insieme ai suoi compagni, e non gli viene concesso di tornare prima di sei mesi.

Capacità base: Selezionare un dominio clericale; il personaggio ottiene il potere concesso per quel dominio.

Condizione di ricarica: Un personaggio che desideri ricaricare la capacità di ordine superiore della sua piattaforma planare ai Cataloghi dell'Illuminazione ha tre possibilità:

- Accrescere il corpus di conoscenze del Catalogo, trascorrendo 1d4 settimane a scrivere un resoconto dettagliato delle sue attività sin dall'ultima visita.
- Trascorrere 1d4 settimane a catalogare libri nel Catalogo.
- Cercare un errore nel Catalogo. Una volta al giorno, effettuare una prova di Intelligenza con CD 25 per scoprire un errore di traduzione, un decimale fuori posto, un'anomalia matematica o qualcosa di simile. È possibile prendere 20 su questa prova (il che richiede 20 giorni).

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può lanciare un incantesimo dal dominio clericale che ha selezionato, come se avesse preparato normalmente l'incantesimo. Deve essere di un livello del personaggio sufficiente per lanciare l'incantesimo e deve possedere una Saggezza pari a 10 + il livello dell'incantesimo.

Utilizzi di ordine superiore: 3.

Segreta delle Tempeste

A controllare il tempo atmosferico sui due strati dei Pacifici Regni di Arcadia sono quattro esseri, un tempo mortali, adesso noti come Re delle Tempeste: Pioggia, Vento, Fulmine e Nuvola. Ciascuno risiede in un poderoso castello, e tutti i castelli sono esattamente equidistanti dalla Sfera del Giorno e della Notte di Arcadia, e da quei luoghi i re collaborano per fornire l'esatto miscuglio di pioggia e sole a tutta Arcadia. L'unico posto che condividono è la Segreta delle Tempeste, una grande cisterna sotterranea che contiene il potere delle tempeste. Di volta in volta, ciascuno dei Re delle Tempeste visita la Segreta, per ridurre la potenza quando si ha bisogno di fenomeni atmosferici particolarmente intensi, oppure per aumentarla quando una tempesta ha fatto il suo corso. E nonostante le loro misurazioni siano precise, neanche esseri potenti come i Re delle Tempeste possono essere ovunque, in particolare sugli infiniti strati di Abellio e Buxenus. Per questo motivo, i Re delle Tempeste ricompensano chi li aiuta a svolgere i loro compiti: tutto ciò che va dal radunare gli elementali dell'aria al controllare i venti ed evocare i fulmini dal cielo per riportarli nella segreta.

Luogo: Pacifici Regni di Arcadia.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri della Segreta delle Tempeste quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Gli elementali dell'aria nei pressi della Segreta delle Tempeste sono esseri vaganti appartenenti ai Re delle Tempeste, che non gradirebbero la loro distruzione. D'altro canto, un falcofreccia proveniente dal Piano Elementale dell'Aria si è incuriosito del potere contenuto nella Segreta delle Tempeste.

Incontri della Segreta delle Tempeste

d%	Incontro
01-40	4 elementali dell'aria Medi
41-65	2 elementali dell'aria Grandi
66-90	1 elementale dell'aria Enorme
91-100	1 falcofreccia anziano

Incontri successivi: Dopo avere fatto il loro lavoro sugli strati di Arcadia, le manifestazioni del potere dei Re delle Tempeste sono sempre libere di vagare o di tornare alla Segreta delle Tempeste. Ogni volta che i personaggi tornano alla Segreta delle Tempeste, tirare per gli incontri del tempio come se i PG non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Aggiungere +1 alla CD di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi lanciati dal personaggio che hanno a che vedere con pioggia, vento, fulmini o nubi.

Condizione di ricarica: Recarsi nella Segreta delle Tempeste e lanciare *folata di vento*, *invocare il fulmine*, *tempesta di ghiaccio* o *tempesta di nevischio*.

Capacità di ordine superiore: Selezionare uno dei quattro Re delle Tempeste. Una volta al giorno, il personaggio può lanciare *controllare tempo atmosferico* per creare condizioni atmosferiche associate a quel re, in base al clima e alla stagione dell'ambiente in cui si trova.

- Pioggia: Tempesta di nevischio (primavera), pioggia torrenziale o grandinata (estate), nevischio (autunno) o neve (inverno);
- Vento: Tornado (primavera), brezze leggere (estate), venti gelidi (autunno) o venti congelanti (inverno);

- Fulmine: Tempesta di fulmini (primavera, estate o autunno) o tormenta di neve (inverno);
- Nuvola: Clima caldo (primavera), umidità (estate), nebbia (primavera o autunno), o freddo intenso (inverno).

Le condizioni create durano per 4d12 ore, o fintantoché non si utilizza di nuovo questa capacità per cambiare il tempo atmosferico. Il personaggio può selezionare un Re delle Tempeste diverso ogniqualvolta ricarica questa capacità di ordine superiore.

Utilizzi di ordine superiore: 2.

Sentiero della Vedova

Annidata in un tranquillo angolino delle Fosse delle Ragnatele Demoniache di Lolth si trova un'alta spira tutta drappeggiata di ragnatele. In cima alla spira, a ognuno dei quattro angoli c'è una coppia di opali neri scintillanti. Migliaia di vedove nere di tutte le taglie salgono per le ragnatele, per rendere il loro speciale omaggio alla Regina Ragno. Coloro che riescono ad arrampicarsi su per le tele di ragno per pulire gli opali (e quindi per farsi osservare dagli "occhi" della spira) ottengono grandi privilegi.

Luogo: Fosse delle Ragnatele Demoniache, il 66° strato degli Infiniti Strati dell'Abisso.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Sentiero della Vedova quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri del Sentiero della Vedova

d%	Incontro
01-25	8 ragni mostruosi Grandi
26-60	1 ragno mostruoso Enorme e 2 ragni mostruosi Grandi
61-80	2 ragni mostruosi Enormi
81-95	1 ragno mostruoso Mastodontico
96-100	2 drider

Incontri successivi: Le Fosse delle Ragnatele Demoniache non esauriscono mai i loro ragni. Per ogni visita successiva, tirare per un nuovo incontro.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Scalare e aggiunge +3 metri alla sua velocità di scalare.

Condizione di ricarica: Scalare per 60 metri sulle ragnatele della spira e pulire ciascuno degli opali neri, resistendo a 1d6+6 attacchi per round da parte di (tirare 1d6) un ragno mostruoso Piccolo (1-3), un ragno mostruoso Medio (4-5) o un ragno mostruoso Grande (6).

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può utilizzare *movimenti del ragno* come l'incantesimo omonimo oppure lanciare l'incantesimo *ragnatela*. In entrambi i casi, utilizzare il livello del personaggio come livello dell'incantatore.

Utilizzi di ordine superiore: 6.

Soffio di Threphocris

Nelle misteriose cavità del corpo pietrificato di un dio ormai morto e perduto sul Piano Astrale permangono ancora scintille di potere. Threphocris, una divinità dimenticata, contiene molte cavità di questo tipo, ma non tutte sono connesse tra loro. Un lungo tunnel racchiude una foresta di stalagmiti e stalattiti di cristallo collegate da ectoplasmi di color bianco perla. Dal nulla giunge un vento che sembra concludersi nel nulla, ma raffredda il lungo tunnel come brezza in un torrido giorno d'estate.

(Tutte le cavità interne a Threphocris sembrano caverne di formazione naturale, di color grigio pietra coperte da un lattice sottile e cristallino, come un geode. Ectoplasmi pallidi e a ciuffi volteggiano per le caverne, effimeri ed essenzialmente innocui. Questi fili lattiginosi e tendaggi simili a ragnatele danno alle caverne un aspetto alieno. L'ectoplasma è sensibile all'energia psionica e si allontana automaticamente da qualsiasi quadretto occupato da una creatura che manifesta un potere psionico o che possiede capacità psioniche innate.)

Luogo: Il corpo pietrificato di Threphocris, che fluttua nel Piano Astrale.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri di Threphocris quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri di Threphocris

d%	Incontri
01-10	5 githyanki combattenti di 1° livello
11-50	10 githyanki combattenti di 1° livello
51-75	1 drago rosso molto giovane e 3 githyanki combattenti di 1° livello
76-97	1 drago rosso giovane e 3 githyanki combattenti di 1° livello
98-100	Mago della daga githyanki (vedi sotto)

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 30%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di sei mesi, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus cognitivo di +1 alle prove di abilità basate sulla Saggezza.

Condizione di ricarica: Rimanere nella cavità del tunnel per almeno 1 ora, respirando nel soffio perduto di Threphocris.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può emettere un cono di aria carico di energia positiva. Il cono può essere lungo da 3 a 18 metri. Il suo effetto è di curare 1d8+9 danni a tutte le creature, o di infliggere la stessa quantità di danni ai non morti, anche se questi ultimi possono tentare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + modificatore di Sag del personaggio) per dimezzare i danni.

Utilizzi di ordine superiore: 3.

Mago della daga githyanki: Githyanki mago 5/guerriero 6; GS 13; umanoide Medio; DV 6d10+6 più 5d4+5; pf 61; Iniz +1; Vel 12 m (base 9 m); CA 24 (+1 Des, +5 *armatura di cuoio borchiato*+2, +4 incantesimo *scudo*, +4 incantesimo *armatura magica*), contatto 16, colto alla sprovvista 23; Att base +8; Lotta +8; Att +13 in mischia (2d6+5/17-20, *spadone affilato*+2);

Illustrazione di A. Swekel

Att comp +13/+8 in mischia (2d6+5/17-20, *spadone affilato+2*); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS poteri psionici, incantesimi; QS scurovisione 18 m, poteri psionici, RI 16; AL LM; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +7; For 15, Des 12, Cos 12, Int 16, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Artigianato (fabbricare armi) +8, Ascoltare +6, Cavalcare +8, Concentrazione +8, Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (piani) +9, Osservare +6, Saltare +11, Sapienza Magica +13; Allerta, Arma Focalizzata (spadone), Combattere in Sella, Creare Armi e Armature Magiche, Estrazione Rapida, Maestria in Combattimento, Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Scrivere Pergamene.

Poteri psionici (Mag): A volontà - *chiaroudienza/chiaroveggenza, frastornare* (CD 9), *mano magica*; 3 volte al giorno - *porta dimensionale, sfocatura, telecinesi* (CD 14); 1 volta al giorno - *spostamento planare* (CD 16). 11° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 9 + livello del potere psionico.

Incantesimi da mago preparati (4/4/3/2; fallimento degli incantesimi arcani 15%): 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico, lettura del magico, resistenza*; 1° - *armatura magica, dardo incantato* (2), *scudo*; 2° - *invisibilità, resistere all'energia, vedere invisibilità*; 3° - *lentezza* (CD 16), *palla di fuoco* (CD 16).

Equipaggiamento: Armatura di cuoio borchiato+2, spadone affilato+2, mantello della resistenza +1, stivali molleggiati, perla del potere (1°).

Tempio Silente

Nelle fumanti giungle di Smargard, un possente tempio poggia come un nido sui rami serpeggianti di un enorme albero, così alto che è impossibile vedere il suolo (ammesso che esista). Tutto intorno si odono i sussurri della giungla, e ogni tanto le grida stridule o gli aspri ringhi di prede e predatori. All'interno del grande tempio, tutto è mortalmente silenzioso, e la struttura sembra deserta. Nel profondo dei suoi dedali, tuttavia, i figli di Merrshaulk, il dio yuan-ti, strisciano per antichi cunicoli e compiono riti ormai dimenticati dal loro stesso dio.

Luogo: Smargard, uno degli Infiniti Strati dell'Abisso.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Tempio Silente quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Tutti gli yuan-ti incontrati cercano di ostacolare i personaggi nel loro tentativo di ricaricare la capacità di ordine superiore del Tempio Silente, e prima di colpire attendono il momento in cui i personaggi siano preoccupati.

Incontri del Tempio Silente

d%	Incontro
01-10	Raffica di dardi avvelenati (GS 7)[1]
11-30	Fossa ben celata (GS 8)[1]
31-50	Falce a parete avvelenata (GS 8)[1]
51-70	Foschia di demenza (GS 8)[1]
71-85	Ranger yuan-ti sanguepuro di 5° livello
86-97	Mago yuan-ti mezzosangue di 3° livello
98-100	Chierico yuan-ti abominio di 1° livello

1 Queste trappole sono descritte nei dettagli a pagina 73 della *Guida del Dungeon Master*.

Incontri successivi: Una volta che i personaggi superano una trappola, c'è una probabilità del 50% che gli yuan-ti vengano a rimetterla in funzione o a rimpiazzarla. Se i personaggi sconfiggono gli yuan-ti, esiste una probabilità del 20% che altri yuan-ti vengano a prendere il loro posto prima del ritorno dei personaggi. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri del tempio come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, e un bonus di circostanza +5 alle prove di Nascondersi effettuate in ambienti con vegetazione densa (incluse le giungle).

Condizione di ricarica: Trovare e recuperare un citrino (del valore di 50 mo) in una fossa di 6 metri per 6 piena di serpenti velenosi, sopportando 1d4+4 attacchi per round da parte di (tirare un d6) una vipera Piccola (1-3), una vipera Media (4-5) o una vipera Grande (6). Trovare il citrino richiede una prova di Cercare con CD 25, anche se possono essere sufficienti i metodi magici. Il citrino deve essere poi collocato in una ciotola di pietra simile che si trova in un idolo di una zona più interna del tempio.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può trasformarsi in una vipera della sua stessa categoria di taglia. Questa trasformazione dura 1 minuto per livello del personaggio, o fintantoché si sceglie di ritornare alla forma naturale.

Utilizzi di ordine superiore: 4.

Viaggiatore Astrale

Il *Viaggiatore Astrale*, un tempo un possente galeone astrale githyanki, oggi è a tutti gli effetti una nave fantasma. Quando si perse durante una tempesta psichica particolarmente violenta, si narra che il capitano della nave promise a un potente demone che avrebbe dato qualsiasi cosa in cambio del ritorno a casa della sua nave. Nessuno conosce la verità di questa storia, poiché il *Viaggiatore*, quando compare, viene sempre avvistato nel bel mezzo di una violenta tempesta psichica, e il suo equipaggio è già da tempo scomparso. Coloro che riescono a portare il *Viaggiatore Astrale* fuori da una tempesta psichica sono in grado di raccogliere grandi ricompense.

Luogo: Una tempesta psichica sul Piano Astrale.

Incontri iniziali: Quando lo si incontra per la prima volta, il *Viaggiatore Astrale* è sempre nel mezzo di una tempesta psichica; i personaggi possono raggiungere la nave fantasma solo se affrontano i pericoli della tempesta. Tirare una volta sulle tabelle successive per il gruppo dei personaggi e una volta per ciascun individuo.

Incontri della Tempesta Psichica

Effetto del luogo, Viaggiatori in forma fisica

d%	Effetto
01-40	Arrivato a bordo del *Viaggiatore Astrale*
41-60	Fuorviato; riprovare dopo 1d6 ore
61-80	Spedito fuori percorso; riprovare dopo 3d10 ore
81-100	Spinto attraverso una pozza di colore casuale; vedi Tabella 5-1: "Pozze di colore casuali", nel *Manuale dei Piani*.

Effetto del luogo, Viaggiatori in forma astrale

d%	Effetto
01-40	Arrivato a bordo del *Viaggiatore Astrale*
41-60	Fuorviato; riprovare dopo 1d6 ore
61-80	Spedito fuori percorso; riprovare dopo 3d10 ore
81-95	Il cordone argentato subisce 2d10 danni, poi il viaggiatore è fuorviato (come sopra)
96-100	Il cordone argentato subisce 4d10 danni, poi il viaggiatore è spinto fuori percorso (come sopra)

Effetti mentali

d%	Effetto
01-40	Stordito per 1d6 minuti (nessun tiro salvezza)
41-50	Confuso, come per l'incantesimo *confusione*, per 3d8 minuti (Volontà CD 20 nega)
51-60	Privo di sensi per 1d10 ore (Tempra CD 20 nega)
61-80	Paura, come per l'incantesimo *paura*, per 2d10 minuti (Volontà CD 20 nega)
81-90	Regressione mentale, come per l'incantesimo *regressione mentale*, per 2d10 ore (Volontà CD 20 nega)
91-95	Dolore, come per l'incantesimo *simbolo di dolore*, per 2d10x10 minuti (Tempra CD 25 nega)
96-100	Demenza, come per l'incantesimo *demenza* (Volontà CD 25 nega)

Incontri successivi: Una volta che i personaggi hanno guidato il *Viaggiatore Astrale* fuori dalla tempesta psichica, c'è una possibilità del 20% che il *Viaggiatore* si ritrovi di nuovo in mezzo a una tempesta simile. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio considera tutte le destinazioni sul Piano Astrale come se fossero di un gradino più familiari del normale. Le aree che ha studiato attentamente divengono "molto familiari", mentre quelle viste casualmente vengono considerate come se fossero state "studiate attentamente", e così via (il miglior risultato che si può ottenere, tuttavia, è "molto familiare").

Condizione di ricarica: Pilotare con successo il *Viaggiatore Astrale* al di fuori dalla tempesta psichica. Ciò richiede una prova di Professione (marinaio) con CD 25 e può essere tentato una volta per ogni ora. Se la prova fallisce, il personaggio può riprovare dopo 1 ora. Per ogni ora, tirare una volta sulla precedente tabella degli effetti mentali per ogni persona presente a bordo.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può evocare un piccolo contingente di githyanki (l'equipaggio originario del *Viaggiatore*) che gli funga da aiuto, in battaglia o nella conduzione di una nave. L'equipaggio, che consiste di un guerriero githyanki di 5° livello, due guerrieri githyanki di 3° livello e dieci combattenti githyanki di 1° livello, rimane fintantoché la battaglia non è terminata o la nave del personaggio non è fuori pericolo, e poi scompare. Ciascuno dei membri ha il massimo numero di gradi in Professione (marinaio): 4 gradi per il capitano, 3 gradi per i due compagni, e 2 gradi per l'equipaggio (si tratta di un'abilità di classe incrociata per queste classi); inoltre, ciascuno esegue qualsiasi incarico necessario su una nave oppure aiuta un personaggio che stia già eseguendo l'incarico. Pur comprendendo perfettamente il linguaggio dei personaggi, a prescindere da quale linguaggio sia, i githyanki non parlano.

Utilizzi di ordine superiore: 2.

LUOGHI CON LIVELLO DI INCONTRO 9

Denti di Yondalla

In mezzo al Caos Mutevole del Limbo si trova un'area in cui un'accozzaglia di massi e rocce di alabastro rotolano nel miasma, scontrandosi tra loro e contro qualsiasi cosa si trovi sul loro percorso. I massi sembrano attratti verso un punto di gravità che si trova al centro. Assomigliano molto a una grande mascella piena di denti che masticano tutto ciò che incontrano.

Questo fenomeno è solo un esempio della natura imprevedibile del Limbo, e la dea Yondalla, legale buona, non ha nulla a che vedere con tutto ciò. Il luogo ha preso nome dal fatto che molti acrobati e saltimbanchi di tutto il multiverso giungono ai Denti per affilare la loro prodezza nell'evitare di ferirsi anche nelle circostanze più caotiche. Un numero sproporzionato di questi visitatori è della razza halfling, e pertanto si suppone spesso, anche se per errore, che la loro dea sia collegata al fenomeno.

Per ogni round che un personaggio trascorre nei Denti di Yondalla, subisce 2d6 danni. Un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 dimezza i danni.

Luogo: Limbo.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri dei Denti di Yondalla quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. I ladri sono qui per mettere alla prova le loro capacità nei Denti di Yondalla, e possono essere amichevoli o ostili, a discrezione del DM.

Incontri dei Denti di Yondalla

d%	Incontro
01-12	1 gatto infernale
13-27	3d6 lavoratori formian
28-56	1d4 ladri umani di 7° livello
57-81	1 divoratore
82-100	1 halfling ladro celestiale di 12° livello

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Osservare.

Condizione di ricarica: Trascorrere un numero di round pari a metà del livello del personaggio, arrotondato per difetto, sui Denti di Yondalla.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno con un'azione di movimento, il personaggio ottiene un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura per un numero di round pari a metà del suo livello del personaggio, arrotondato per difetto.

Utilizzi di ordine superiore: 5.

Ecoperduto

Laddove nessun tunnel giunge, ivi si trova la serrata caverna di Ecoperduto. Date le sue enormi dimensioni, gli echi si rincorrono l'un l'altro attraverso l'ampio spazio per l'eternità. Alcuni sono talmente complessi da poter essere scambiati a tutti gli effetti per creature, che però non potrebbero esistere al di fuori dello spazio di Ecoperduto. In particolare una parte della caverna, nota con il nome di Muro degli Echi, è speciale. Sembra una distesa nera e piatta di materiale denso e roccioso. Assorbe qualsiasi suono che lo colpisce, e poi lo emette nuovamente minuti, ore, giorni o a volte molti anni dopo. I saggi a volte vengono qui solo per ascoltare il muro, nella spe-

ranza di sentire sussurri di un sapere da lungo tempo perduto. L'altra caratteristica principale della caverna, la Pozza di Terra, è un bacino di polvere talmente fine che sembra liquida, ma guai a chi confonde questo pulviscolo pallido con l'acqua.

Luogo: Piano Elementale della Terra.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri di Ecoperduto quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Se si incontra un terrurgo, costui sta cercando di stabilire il suo covo (o vi è già riuscito).

Incontri di Ecoperduto

d%	Incontro
01-10	1 mephit della terra
11-50	1 elementale della terra maggiore
51-75	2 elementali della terra Enormi
76-97	4 elementali della terra Grandi
98-100	1 terrurgo (vedi sotto), 4 mephit della terra e 1 elementale della terra Grande

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza effettuati mentre si trova in un ambiente sotterraneo (oppure sul Piano Elementale della Terra). Inoltre, ottiene un bonus di +1 alle prove di Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare mentre si trova in un ambiente sotterraneo (oppure sul Piano Elementale della Terra).

Condizione di ricarica: Cesellare una pietra proveniente dal Muro degli Echi.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno per una durata di 1 minuto per livello del personaggio, si ottiene la capacità di scavare attraverso la terra a una velocità di 6 metri e attraverso la roccia a una velocità di 1,5 metri. Non è possibile caricare o correre mentre si scava. Il personaggio non ha bisogno di lasciare dietro di sé dei tunnel utilizzabili da altre creature, perché il materiale da lui scavato riempie lo spazio dietro di lui, ma può portare con sé un'altra creatura la cui taglia sia uguale o minore della sua.

Utilizzi di ordine superiore: 5.

Terrurgo: Elementale della terra stregone 9; GS 12; Elementale Grande (extraplanare, terra); DV 4d8+12 più 9d4+27 più 3; pf 85; Iniz -1; Vel 6 m; CA 24 (-1 Des, +9 naturale, +4 *armatura magica*, +2 *anello di protezione*), contatto 9, colto alla sprovvista 22; Att base +7; Lotta +7; Att +7 in mischia (1d8, schianto); Att comp +7/+2 in mischia (1d8, schianto); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS padronanza della terra, spinta, incantesimi; QS scurovisione 18 m, scorrere sulla terra, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +10, Rifl +5, Vol +9; For 10, Des 8, Cos 17, Int 10, Sag 11, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Cercare +2, Concentrazione +9, Osservare +6, Sapienza Magica +9; Creare Bacchette, Incantesimi Inarrestabili, Riflessi Fulminei, Robustezza, Volontà di Ferro.

Padronanza della terra (*Str*): Un elementale della terra guadagna un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano il terreno. Se l'avversario sta volando o se sta nuotando, l'elementale subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni (questi modificatori non sono inclusi nella sezione delle statistiche).

Spinta (*Str*): Un elementale della terra può cominciare una manovra di spinta senza provocare un attacco di opportunità. I modificatori di combattimento indicati nella padronanza della terra, poco sopra, vengono applicati anche alle prove di Forza contrapposte dell'elementale.

Scorrere sulla terra (*Str*): Un elementale della terra può scorrere attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di terra, tranne il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce rumori o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contiene un elementale della terra impegnato a scavare scaglia l'elementale indietro di 9 metri, stordendo la creatura per 1 round a meno che essa non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/5): 0 - *frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, resistenza, suono fantasma*; 1° - *armatura magica, dardo incantato, foschia occultante, incuti paura* (CD 15), *sonno* (CD 15); 2° - *invisibilità, mano spettrale, sfera infuocata* (CD 16), *sfocatura*; 3° - *dissolvi magie, fulmine* (CD 17), *tocco del vampiro*; 4° - *pelle di pietra, tempesta di ghiaccio*.

Equipaggiamento: Anello di protezione +2, *bacchetta di tempesta di ghiaccio* (10 cariche).

Guglia di Spine

Le rigogliose foreste di Arvandor, lo strato superiore delle Foreste Olimpie di Arborea, sono la dimora di un numero quasi incalcola-

bile di alberi, piante e arbusti diversi. Distante dalla Corte di Corellon o da qualunque altro insediamento, in una distesa di alberi così fitta che il sole non raggiunge mai terra, è cresciuto un unico rovo velenoso, talmente alto e forte da essere diventato una torre, la cui sommità sfiora la volta di foglie degli alberi.

Questa torre, chiamata la Guglia di Spine dagli elfi di Arvandor, è divenuta un modo per dimostrare il proprio coraggio per tutti gli abitanti della foresta, i ranger, i barbari e tutti coloro che amano la vita silvestre. Costoro scalano la torre a mani nude, indossando solo una leggera tunica. Le spire della guglia sono permeate di un veleno che corrode l'astuzia e attutisce i sensi, ma si dice che completare l'impresa renda il corpo più forte contro i veleni.

Luogo: Arvandor, lo strato superiore di Arborea.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri della Guglia di Spine quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. L'elfo barbaro si trova lì per dimostrare il suo coraggio in una scalata della spira. L'elfo può essere amichevole o ostile, a discrezione del DM.

Incontri della Guglia di Spine

d%	Incontro
01-18	1d6+3 lupi crudeli
19-32	1 treant
33-58	1 elfo barbaro di 9° livello
59-83	1 ragno mostruoso Colossale
84-100	4 elfi barbari di 9° livello

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro i veleni.

Condizione di ricarica: Scalare la guglia fino alla sua sommità. Ciò richiede una prova di Scalare con CD 20; il personaggio può prendere 10 a questa prova, ma non può prendere 20. Ogni tentativo infligge 1d6 danni. Se la prova di Scalare fallisce, il personaggio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 per non subire gli effetti del veleno dei rovi. Il veleno ha un danno iniziale di 1 punto di Saggezza, e un danno secondario di 1 punto di Destrezza.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio ottiene la capacità di lanciare *neutralizza veleno* su se stesso. L'incantesimo funziona come se fosse stato lanciato da un ranger di 15° livello.

Utilizzi di ordine superiore: 5.

Metacubo

Quasi nascosto tra i palazzi, le arcate e i passaggi di Sigil si trova un cubo con spigolo di 3 metri composto interamente di mithril. Diversamente dalla quasi totalità di altre strutture in città, questo cubo non ha porte, finestre o altri portali di accesso. È semplicemente un blocco solido di metallo privo di filigrana o abbellimenti... con un'unica, bizzarra eccezione.

Chiunque osservi il cubo per un tempo sufficiente scorgerà ciò che a prima vista pare un'ombra o un riflesso che si muove sulla sua superficie. Un'analisi ravvicinata rivelerà che si tratta in realtà di una sequenza di numeri e lettere che si imprimono sul mithril: una lunghissima equazione che si muove sulla superficie del cubo. L'equazione si sviluppa, muovendosi a una velocità di circa 25 millimetri al secondo. Si estende per poco più di un metro e la testa si sposta incessantemente mentre la coda continua a sciogliersi nel mithril levigato. Non si muove in linea retta, curva di volta in volta per motivi incomprensibili, e di tanto in tanto si divide in due (o più) parti, per cui ogni mini equazione segue un percorso differente per un certo periodo prima di riunirsi trascorso qualche minuto.

Una delle qualità più interessanti dell'equazione è che può essere fermata. Se qualcuno mette una mano o un'altra parte del corpo sul suo percorso, la serie di numeri e simboli smette di muoversi. (Il materiale inorganico non ha effetto sull'equazione.) Una volta fermata, l'unico modo per far ricominciare l'equazione è che qualcuno usi un coltello o un altro strumento affilato per scolpire i tre numeri o simboli successivi nell'equazione, dopodichè il processo riprende automaticamente.

Gli studiosi sanno che l'equazione è in parte matematica, in parte un'annotazione arcana, e in parte simbologia divina, ma non sono in grado di affermare con certezza cosa significhi. Molti credono che sia un'espressione accademica che spiega lo stato del multiverso in un particolare momento. Asseriscono che i segreti della realtà possono essere scoperti se si studia l'equazione abbastanza a lungo. Fino ad ora, tuttavia, nessuno ha trovato la risposta.

Luogo: La città di Sigil, che volteggia sopra la Guglia al centro delle Terre Esterne.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Metacubo quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri del Metacubo

d%	Incontro
01-18	1d3+2 segugi arconti
19-32	1 nano mezzo-celestiale bardo di 6° livello
33-58	1d4 sorveglianti formian
59-83	3 erinni
84-100	2 guardinal leonal

Incontri successivi: Una volta che i personaggi si stabiliscono in zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 25%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (architettura e ingegneria).

Condizione di ricarica: Arrestare l'equazione, poi farla ripartire scolpendo i tre simboli successivi. Ciò richiede una prova di Intelligenza con CD 15 o una di Conoscenze (piani) con CD 25.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno e con un'azione di round completo, il personaggio può migliorare la robustezza e durezza di un edificio, di una scultura, di un mobile o di un altro oggetto costruito. Per far ciò, deve trascorrere il round completo a toccare l'oggetto in questione. Alla fine di quel periodo, l'oggetto ottiene un

numero di punti ferita pari al livello del personaggio, cosa che può rendere l'oggetto più nuovo e resistente di quando è stato costruito.

Utilizzi di ordine superiore: 2.

LUOGHI CON LIVELLO DI INCONTRO 10

Caverna del Sé

Nelle profondità stigie del Pandemonium si trova una caverna in cui i venti incessanti del piano hanno eroso le mura fino a farle diventare lucide come vetro. In effetti, ogni superficie della caverna riflette la luce come uno specchio. Tuttavia, la natura caotica del piano rende questo luogo molto più che un simulacro della vanità.

Quando una creatura entra nella Caverna del Sé, si vede riflessa centinaia, a volte migliaia di volte. (Parte della magia della caverna è che, a prescindere dal numero di creature simultaneamente presenti nella caverna, ciascuna vede solo il riflesso di se stessa.) Ogni riflesso, tuttavia, è leggermente diverso. Ognuno mostra l'osservatore in un diverso momento della sua vita o in preda a una diversa emozione, e non esistono due riflessi identici.

Da qualche parte nel guazzabuglio si trova un riflesso della creatura nel momento presente. Si dice che se uno riesce a trovarlo e a concentrarsi su di esso, ottiene grande comprensione di sé e delle sue relazioni con tutte le altre creature.

Come nella sala degli specchi di un parco di divertimenti, tutti i riflessi rendono difficile il movimento nella Caverna del Sé. Chiunque sia dentro la caverna subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza sui Riflessi e alle prove di abilità basate sulla Destrezza. Le creature che non si basano sulla vista o che hanno la qualità speciale vista cieca sono immuni a questo effetto. Allo stesso modo, un personaggio può decidere di chiudere gli occhi mentre si trova nella caverna, incorrendo in tutte le penalità associate a questa azione.

Luogo: Pandesmos, il primo strato del Pandemonium.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri della Caverna del Sé quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri della Caverna del Sé

d%	Incontro
01-15	1 medusa mezzo-immonda
16-35	1 slaad grigio
36-60	2 mind flayer
61-80	1 slaad della morte
81-100	1 squadra di githyanki

Un planetar nella Caverna del Sé

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutte le prove di Raggirare.

Condizione di ricarica: Rimanere nella Caverna del Sé e individuare il riflesso del proprio sé presente. Ciò richiede un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20. Ogni tentativo richiede un numero di minuti pari a 20 meno il risultato totale del tiro salvezza sulla Volontà (minimo 1).

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può lanciare *charme sui mostri* come se fosse un mago di 10° livello.

Utilizzi di ordine superiore: 4.

Ossirinco

Nel bel mezzo di un deserto infinito si trova una città in rovina, sepolta sotto sabbie mutevoli, ma che a volte viene in parte svelata a causa di una tempesta. Un tempo possedeva mura che la cingevano per chilometri e chilometri, con cinque possenti porte; strade con colonne, della lunghezza superiore a un chilometro, che connettevano le porte alla piazza centrale; un colosseo in grado di accogliere trentamila persone; un gran tempio dedicato a una divinità con la testa di sciacallo, da tempo dimenticata. Su un lato si trovavano delle banchine, e dall'altro una lunga strada conduceva verso il deserto mentre alcune strade per cammelli conducevano verso le oasi e i portali diretti ad altri piani. Tutto intorno vi erano piccole fattorie e orti, irrigati da piene annuali. La maggior parte della città è stata spazzata via, ma nella piazza centrale di Ossirinco si trova ancora una piramide di pietra, che torreggia silenziosa sulle rovine circostanti.

Al suo interno, se si riesce a superare le trappole, vi è una camera a volta. Sul soffitto di questa vasta stanza sono dipinte stelle luminose, ancora splendenti dopo migliaia di anni. Chi si trova al centro di questa sala può invocare un grande potere dell'antichità.

Luogo: Semipiano.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri di Ossirinco quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Le trappole vengono rimesse a posto dalle creature che abitano la piramide, oppure si riattivano da sole, a volte in punti nuovi che prima erano liberi da trappole. Questo è uno dei poteri del luogo.

Incontri di Ossirinco

d%	Incontro
01-10	Fossa larga con spuntoni avvelenati (GS 9)[1]
11-50	Stanza schiacciante (GS 10)[1]
51-75	Trappola *lamento della banshee* (GS 10)[1]
76-97	2 naga oscure
98-100	1 golem di ferro (con testa di sciacallo)

1 Queste trappole sono descritte nei dettagli a pagina 74 della *Guida del Dungeon Master*.

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 40%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo. Le trappole cambiano posto, e quindi le mappe non sono sempre accurate.

Capacità base: Il personaggio seleziona un'arma nella quale è competente. Se riesce a sorprendere un avversario che non è in grado di difendersi con efficacia dall'attacco (cioè colto alla sprovvista) con la sua arma scelta, può compiere un attacco aggiuntivo gratuito con il suo bonus di attacco base -5. Può compiere questo attacco extra durante qualsiasi round in cui può compiere attacchi multipli, ma solo con il tipo di arma che ha scelto. Ciò vuol dire che se è di un livello sufficientemente alto per compiere attacchi aggiuntivi (avendo un bonus di attacco base di +6 o superiore), può effettuare due attacchi aggiuntivi al suo bonus di attacco base -5.

Condizione di ricarica: Tenere stretta in mano l'arma scelta e recitare versi di antiche parole iscritte sulla circonferenza della volta. Ciò richiede almeno 2 minuti e implica un'invocazione alla "sentinella di Ossirinco affinché conceda energia al guardiano".

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può invocare il potere che ha immagazzinato nell'arma caricata al centro di Ossirinco. L'arma viene allora considerata un'arma deteriorante (una nuova capacità speciale delle armi, introdotta nel Capitolo 4) e per 10 round l'arma viene rivestita da energia negativa che risucchia la luce. L'energia non danneggia chi brandisce l'arma. Un'arma deteriorante infligge 1d6 danni extra quando colpisce con successo. Archi, balestre e fionde così create impartiscono l'energia sulle loro munizioni.

Utilizzi di ordine superiore: 4.

Ristoro del Viandante

Il Ristoro del Viandante è un cimitero presente sia sul Piano Materiale che sul Piano Etereo. Sul Piano Materiale, è una fossa comune dove trovano eterno riposo i corpi di coloro che non hanno goduto di agi e tranquillità in vita. Le tombe comuni sono la norma, e i resti vengono raramente composti in forma decorosa: di solito vengono buttati a casaccio nel terreno. Inoltre, gli assassini usano spesso questo campo come luogo adatto a nascondere le prove dei loro affari.

Sul Piano Etereo rimangono gli spiriti di coloro che non hanno potuto o voluto accedere al riposo eterno. Alcuni sono legati per l'eternità al punto in cui giace il loro corpo. Altri non hanno idea di chi li abbia uccisi, e pertanto non sanno dove andare in cerca di vendetta. Altri ancora sentono semplicemente di non aver completato il loro lavoro nel mondo dei viventi, ma non hanno alcun luogo in cui concentrare le loro attività e alcun modo per comunicare con i viventi per completare i loro affari.

Il Ristoro del Viandante è uno dei luoghi più angoscianti dell'intero multiverso. Una tristezza di fondo permea entrambi i luoghi, sul Piano Materiale e su quello Etereo. Ogni tanto, un'anima altruista giunge qui con il preciso scopo di alleviare le sofferenze di qualcuno. Per mezzo della magia o dei poteri psionici, viene a conoscenza di una delle semplici imprese che serve al benessere di un'anima dipartita, e agisce da delegato per lo spirito in pena, con la speranza di consentirgli di abbandonare la sua vita precedente e muoversi verso il successivo livello di esistenza.

Luogo: Piano Materiale e Piano Etereo.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Ristoro del Viandante quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Alcuni spiriti del Ristoro del Viandante sono malevoli, mentre altri sono pacifici. Il DM può decidere l'atteggiamento e le motivazioni specifiche di qualunque creatura incontrata dai personaggi.

Incontri del Ristoro del Viandante

d%	Incontro
01-12	1d3 fantasmi, guerrieri umani di 5° livello
13-33	1 succube
34-61	1d3 troll fantasmi
62-88	1d8 ragni-fase
89-100	1 mago etereo di 15° livello

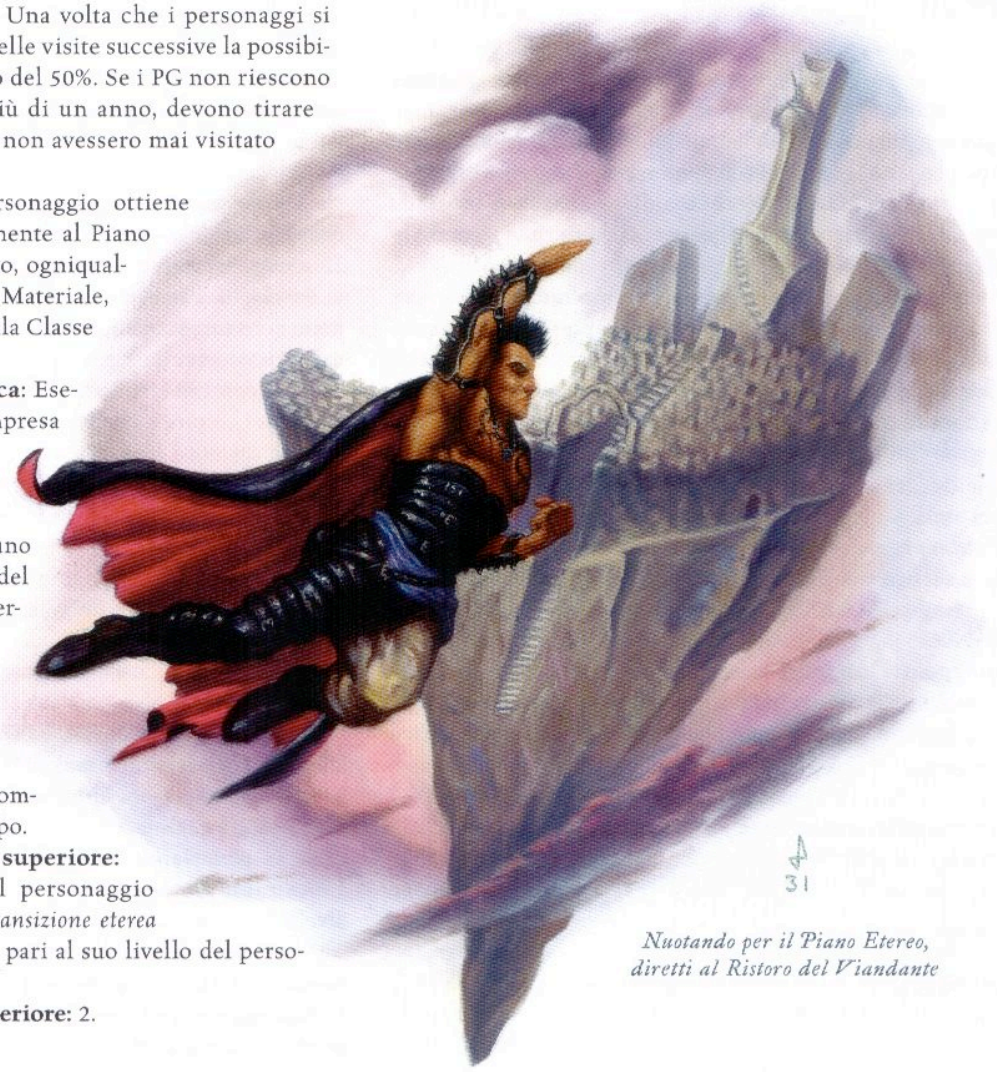
Incontri successivi: Una volta che i personaggi si sono insediati in zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 50%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene una connessione permanente al Piano Etereo. Per questo motivo, ogniqualvolta si trova sul Piano Materiale, ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura.

Condizione di ricarica: Eseguire una semplice impresa (trasmettere un messaggio alla persona amata, riparare una finestra rotta, e così via) per uno degli spiriti di Ristoro del Viandante. Il DM può determinare l'esatta natura di questa impresa, ma non dovrebbe richiedere più di mezza giornata per essere completata, né dovrebbe includere combattimenti di qualsiasi tipo.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio ottiene il beneficio di *transizione eterea* per un numero di round pari al suo livello del personaggio.

Utilizzi di ordine superiore: 2.



Nuotando per il Piano Etereo, diretti al Ristoro del Viandante

Illustrazione di J. Pavelec

Valle del Tuono

Tra le colline ondulate di Brux, il secondo strato delle Distese Selvagge delle Terre Bestiali, si trova una valle dimora di rettili giganteschi noti come dinosauri. Sulla maggior parte dei mondi, i dinosauri dominavano la terra prima della venuta dei draghi, oppure finché una calamità naturale riducesse il loro numero tanto da consentire a una razza umanoide di fiorire. Nella Valle del Tuono, tuttavia, i dinosauri sono ancora i padroni indiscussi, e tutte le creature in grado di intendere e di volere si tengono ben alla larga da queste antiche lucertole.

Non tutti i dinosauri sono pericolosi, naturalmente. Alcuni sono carnivori e altri erbivori, ma come la maggior parte degli animali non pretendono nulla più che vivere le loro vite seguendo le semplici richieste della natura: mangiare, dormire e procreare quando è il momento opportuno. Tuttavia, essendo giganteschi, i dinosauri possono causare alle creature più piccole guai spesso inattesi. E naturalmente i grandi cacciatori, come il Tirannosauro, considerano tutto ciò che si muove alla stregua di un bocconcino succulento.

Luogo: Brux, il secondo strato delle Terre Bestiali.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri della Valle del Tuono quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri della Valle del Tuono

d%	Incontro
01-17	2d4+2 deinonici
18-43	1 tirannosauro
44-68	1d6+3 megaraptor
69-89	1d4+1 tirannosauri
90-100	2d4 triceratopi

Incontri successivi: Nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 25%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura.

Condizione di ricarica: Trovare un osso o un dente di un dinosauro morto da poco (non più di una settimana), macinarlo in polvere e cospargersi il capo di questa polvere.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno con un'azione di round completo, il personaggio può indurire la sua pelle rendendola simile a quella di un dinosauro. Ciò gli fornisce una riduzione del danno 5/magia per un numero di round pari al suo livello del personaggio.

Utilizzi di ordine superiore: 4.

LUOGHI CON LIVELLO DI INCONTRO 11

Abbraccio di Juiblex

Tutte le parti delle Fosse delle Fanghiglie appaiono identiche: un acquitrino ribollente di melma e fango, punteggiato qui e lì da funghi multicolori. Molti visitatori trovano difficoltà a navigare per il regno di Juiblex proprio perché non riescono a distinguere un luogo da un altro, ma esiste una zona diversa da tutte le altre: l'Abbraccio di Juiblex.

Si tratta di una baia di fango poco profondo che ricopre per intero una foresta di funghi. La presenza celata dei funghi rende pericoloso il passaggio, poiché fa incespicare i pedoni meno cauti. Inoltre, il flusso della melma è talmente incanalato che in diversi punti vi sono correnti e risacche in grado di trascinare un umanoide di taglia Media per diverse decine di metri nell'arco di pochi secondi. Le leggende parlano di avventurieri esperti che hanno perso l'equilibrio, sono caduti nella melma e di cui si sono perse per sempre le tracce.

Luogo: Fosse delle Fanghiglie, il 222° strato dell'Abisso.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri dell'Abbraccio di Juiblex quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri dell'Abbraccio di Juiblex

d%	Incontro
01-12	3d6 mephit della melma
13-32	1 paraelementale della melma maggiore*
33-57	2 slaadi grigi
58-73	1 paraelementale della melma anziano*
74-100	Servitore di Juiblex (vedi sotto)

*Dal *Manuale dei Piani*.

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra.

Condizione di ricarica: Immergere completamente il corpo nella melma e raccogliere un fungo dal terreno sottostante.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio ottiene i benefici di *libertà di movimento* per un numero di minuti pari a dieci volte il suo livello del personaggio.

Utilizzi di ordine superiore: 4.

Servitore di Juiblex: Umano monaco 8/servitore di Juiblex 8; GS 16; umanoide Medio; DV 8d8+8 più 8d10+8; pf 96; Iniz +2; Vel 15 m; CA 24, contatto 19, colto alla sprovvista 19; Att base +14; Lotta +17; Att +20 in mischia (2d6+5/19-20, colpo senz'armi); Att comp +19/+19/+14/+9 in mischia (2d6+5/19-20, colpo senz'armi); AS colpo *ki* (magia), fanghiglia nauseante, tocco corrosivo 3 volte al giorno, *evoca melma*, contagio 1 volta al giorno, *evoca demoni inferiore*, sputo corrosivo, *evoca protoplasmi*; QS eludere, mente lucida, caduta lenta 12 m, purezza del corpo, integrità del corpo, *autometamorfosi*; AL LM; TS Temp +13, Rifl +14, Vol +15; For 16, Des 14, Cos 12, Int 8, Sag 16, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +13, Artista della Fuga +13, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +13; Arma Focalizzata (colpo senz'armi), Attacco Rapido, Critico Migliorato (colpo senz'armi), Deformità Volontaria, Disarmare Migliorato, Mobilità, Pugno Stordente, Riflessi in Combattimento, Servitore di un Demone, Schivare.

Fanghiglia nauseante (*Str*): Un servitore di Juiblex può secernere una fanghiglia che costringe chiunque si trovi entro 1,5 metri da lui a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o subire una penalità di circostanza -1 ai tiri per colpire e alle prove di abilità.

Tocco corrosivo (*Str*): Un servitore di Juiblex può secernere una fanghiglia che infligge 2d6 danni con un attacco senz'armi.

Evoca melme (*Mag*): Un servitore di Juiblex può evocare un ammasso di fanghiglia verde, una melma grigia, un'ameba paglierina o un cubo gelatinoso come un incantatore di 8° livello.

Contagio (*Sop*): Come per l'incantesimo, 10° livello dell'incantatore.

Evoca demoni inferiore (*Mag*): Qualsiasi demone di 5 DV o meno, come un incantatore di 15° livello.

Sputo corrosivo (*Str*): Linea di 9 metri, 8d6 danni da acido, Riflessi CD 19 dimezza.

Evoca protoplasmi (*Mag*): Un servitore di Juiblex può evocare un protoplasma nero come un incantatore di 8° livello.

Autometamorfosi (*Sop*): A volontà, come l'incantesimo lanciato da un incantatore di 8° livello.

Equipaggiamento: Amuleto dei pugni potenti+2, cintura del monaco, bracciali dell'armatura +5, stivali della velocità, anello di protezione +2.

*La classe di prestigio del Servitore di Juiblex è stata presentata originariamente nel *Libro delle Fosche Tenebre*. Questo riquadro di statistiche fornisce tutti i dati necessari per gestire l'incontro.

Fossa Rossa

Il Bastione dell'Ultima Speranza su Carceri ospita quelle che vengono considerate le segrete più squallide e deprimenti del multiverso. Non sono le più crudeli, né quelle da cui è più arduo fuggire, ma vi è qualcosa nella loro natura che sembra reprimere la determinatezza e la voglia di sopravvivere dei prigionieri. E tra queste la peggiore è la Fossa Rossa.

Sebbene i residenti del Bastione la chiamino "cella", la Fossa Rossa non è nient'altro che una buca rozzamente squadrata, della profondità di 30 metri, che sprofonda nel terreno, e in cui vengono gettati i più malvagi criminali. Sull'apertura viene posto un cancello di ferro, e il prigioniero viene lasciato lì, raramente per più di un paio di giorni. Quando il cancello viene rimosso e il criminale portato via, di lui rimane solo una pallida ombra di ciò che era. Per la maggior parte, i visitatori della Fossa Rossa entrano dentro con straordinario coraggio e sicurezza, ma escono fuori con il terrore della loro stessa ombra.

Non è chiaro cosa conferisca questo effetto alla fossa, ma sicuramente ha alcune caratteristiche considerevoli. Soprattutto, a circa metà della profondità, la roccia sembra

assumere un colore diverso dal normale marrone chiazzato, e diventa di un profondo rosso sangue. Si tratta di un'illusione ottica, perché alcuni esemplari rimossi dalle pareti non hanno colori particolari quando li si esamina alla luce di una torcia o del sole.

Luogo: Orthrys, il primo strato di Carceri.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri della Fossa Rossa quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Se l'incontro si verifica nella Fossa Rossa (e non nelle vicine camere del Bastione dell'Ultima Speranza), tutti coloro che si trovano nella fossa vengono considerati come se avessero soddisfatto le condizioni di ricarica.

Incontri della Fossa Rossa

d%	Incontro
01-13	3d6 ululatori
14-36	2 mind flayer
37-61	2d6 barbazu
62-87	Squadra di githyanki
88-100	1 glabrezu

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono il luogo, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Artista della Fuga.

Condizione di ricarica: Trascorrere 30 minuti nel fondo della Fossa Rossa. Al termine di questo periodo, la capacità di ordine superiore viene ricaricata, ma il personaggio deve anche effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20. Se fallisce il tiro salvezza, subisce una penalità di -5 a tutti i tiri per colpire e tiri salvezza per un numero di giorni pari a 20 meno il suo livello del personaggio. (Coloro che trascorrono più di 30 minuti nella Fossa Rossa devono effettuare un tiro salvezza per ogni ora o porzione di ora che trascorrono nella buca.)

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, per un numero di minuti pari al suo livello del personaggio, il personaggio ottiene un bonus di +5 alle prove di Artista della Fuga, Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e alle prove di lotta.

Utilizzi di ordine superiore: 5.

Mausoleo del Gelido Terrore

Nell'Abisso vi è un cimitero le cui fosse sono scavate nella superficie di un oceano congelato e che conserva molti mausolei, lapidi e tombe sepolte. In effetti, l'intero cimitero è solo una parte di una necropoli ben più vasta, anche se non vale la pena di vagabondare nella città principale, laddove le combattive legioni di recuperatori, giganti vampirici e lich controllano una popolazione ben più estesa di zombi, ghoul, wight e cadaveri immobili e putrefatti. No, meglio restare tra i torreggianti obelischi funerari, le balaustre delle cripte e i gelidi mausolei di questo angolo di cimitero, in cui i morti sono per lo più silenziosi.

Qui si eleva un mausoleo scavato direttamente nel substrato ghiacciato. Le sue porte, tuttavia, sono pannelli d'ossa su cui alcuni glifi incisi tengono alla larga i trasgressori. All'interno vi è uno spazio vuoto, un baratro che si tuffa dritto dritto nell'oceano di ghiaccio. Nessuno ha mai scandagliato le sue profondità. E da questi incogniti abissi sgorga la gelida presenza del terrore.

Qualsiasi creatura che apra le porte d'ossa subisce gli effetti di un incantesimo *paura* come se fosse lanciato da un incantatore di 20° livello (CD 30).

Luogo: Città di Naratyr nel 113° strato dell'Abisso.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Mausoleo quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri del Mausoleo

d%	Incontro
01-10	1 bodak e 1 spettro
11-50	1 vrock
51-75	2 golem di carne e 1 vampiro, guerriero umano di 5° livello
76-97	2 bodak e 1 spettro
98-100	1 nalfeshnee

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono il luogo, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 40%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di freddo.

Condizione di ricarica: Scendere per almeno 30 metri nel pozzo che culmina con il mausoleo (cosa che infligge 5d6 danni da freddo, senza tiro salvezza).

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può consumare i residui della forza vitale di una creatura. Se effettua con successo un attacco di contatto contro una creatura vivente che abbia -1 o meno punti ferita, la vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 + il modificatore di Sag del personaggio per non morire. Se il bersaglio muore, il personaggio ottiene 1d8 punti ferita temporanei e un bonus di +2 alla Forza. Il suo livello dell'incantatore effettivo aumenta di uno, cosa che migliora tutti gli effetti magici che dipendono dal livello dell'incantatore. (Questo aumento del livello effettivo dell'incantatore non concede accesso a ulteriori incantesimi.) Tali effetti durano 10 minuti per livello o Dado Vita della creatura bersaglio.

Utilizzi di ordine superiore: 8.

Obelisco del Varco

In uno dei tanti semipiani senza nome si trova un unico tozzo obelisco di metallo, con scolpite sulla superficie molte rune ormai sbiadite e dal significato oscuro (o forse inesistente). Questo obelisco quadrangolare (18 metri per 18 metri, per 29 metri di altezza) è stato forgiato con metallo alluvionale astrale (vedi Capitolo 4: "Equipaggiamento e oggetti magici"). Oltre a servire da piattaforma planare, l'Obelisco del Varco e i suoi dintorni di solito varcano in direzione di luoghi extraplanari e sul Piano Materiale (vedi "Varchi planari" in questo capitolo), secondo un calendario molto complicato. Il semipiano che contiene l'Obelisco del Varco misura solo 300 metri di raggio. Ha tutti i tratti del Piano Materiale, più un tratto aggiuntivo che di solito penetra nel piano di destinazione, laddove si verifica un varco: la magia selvaggia.

Il calendario dei varchi in qualche modo è gestito dall'obelisco stesso. Il DM può determinare il suo calendario, oppure utilizzare il seguente: l'obelisco visita un diverso luogo di ogni piano della cosmologia di DUNGEONS & DRAGONS ogni due giorni, per una durata del varco di 1 giorno alla volta. Chi supera una prova di Conoscenze (piani) con CD 40 può scegliere il piano di destinazione e i luoghi intraplanari se ha a disposizione 8 ore di concentrazione ininterrotta mentre mantiene il contatto fisico con l'obelisco, prima che si apra un varco.

Luogo: Un semipiano.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri dell'Obelisco del Varco quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Poiché l'Obelisco del Varco è un modo molto comodo per viaggiare, vi si possono trovare molte creature, a volte in pace e armonia, altre volte con le grinfie al collo, secondo la loro natura.

INCONTRI DELL'OBELISCO DEL VARCO

d%	Incontro
01-15	1d3 nobili djinn
16-25	1d3 mind flayer
26-40	1 strega notturna e 1 incubo
41-50	1d4 efreet
51-65	1 divoratore
66-75	Chierico umano di 10° livello e goblin ladro di 10° livello
76-90	1 drago rosso adulto giovane
91-100	1 deva astrale

Incontri successivi: L'Obelisco del Varco è sempre un luogo di raduno per viaggiatori speranzosi o per coloro che vi incappano casualmente. Se sono trascorsi più di due giorni dalla loro ultima visita, tirare due volte per ogni occasione in cui i personaggi visitano l'obelisco.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di competenza +3 alle prove di Conoscenze (piani).

Condizione di ricarica: Mantenere un contatto fisico costante con l'obelisco per almeno 8 ore.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può entrare in una dimensione temporale differente, accelerando fino al punto che tutte le altre creature gli sembrano congelate, mentre invece continuano a muoversi alle loro velocità normali. Il personaggio è in grado di agire per 1 round di tempo normale. Il fuoco, il freddo, l'acido normali e magici (ed effetti simili) sono ancora in grado di ferire il personaggio. Mentre quest'ultimo è accelerato, le altre creature sono invulnerabili ai suoi attacchi e incantesimi; non è possibile prendere queste creature come bersaglio di qualsivoglia attacco o incantesimo. Un incantesimo che abbia effetto su un'area e abbia una durata superiore all'accelerazione temporale ha i suoi normali effetti sulle altre creature, una volta che il potere ha termine.

Il personaggio non può muovere o danneggiare gli oggetti tenuti, trasportati o indossati da una creatura che si trova bloccata in una dimensione temporale normale, ma può avere effetto su qualsiasi oggetto che non sia in possesso di un'altra creatura.

Mentre è accelerato, il personaggio non è individuabile e non può entrare in un'area di magia morta.

Quando l'accelerazione termina, il personaggio è disorientato. Subisce una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove di abilità per 2 round.

Utilizzi di ordine superiore: 2.

Occhio di Gu'n'ragh

Il Piano Astrale è probabilmente il luogo più desolato del multiverso, visto che contiene solo un assaggio di materia solida, i corpi pietrificati delle divinità morte e i venti astrali a disturbare l'infinito vuoto argenteo. I venti, tuttavia, a volte si rafforzano sino a diventare una tempesta psichica che disturba l'eterno silenzio, rendendo impossibile per chiunque viaggiare in quella particolare zona dello spazio astrale. Queste tempeste di solito passano in tempi relativamente brevi, ma ogni tanto un piovasco dà luogo a una tempesta psichica che devasta il paesaggio astrale per decenni o anche secoli.

Gu'n'ragh è la tempesta più grande e durevole che sia mai stata segnalata. Ha infuriato per ben oltre 2.500 anni, e non mostra alcun segno di declino. Per questo periodo, Gu'n'ragh ha vagato per un'area enorme, causando danni a dozzine di comunità githyanki e persino distruggendo i resti di diverse piccole divinità morte.

Nonostante Gu'n'ragh sia incredibilmente devastante, come un uragano terrestre ruota intorno a un centro calmo, noto come il suo "occhio". Diversamente dalle tempeste terrestri, tuttavia, una tempesta psichica è di forma grossomodo sferica, per cui è impossibile osservare quest'occhio o avvicinarvisi da un lato relativamente tranquillo. Tuttavia, alcuni temerari hanno sfidato i rischi della tempesta per trovare l'entrata all'occhio. Costoro affermano che si tratta del luogo più pacifico e trascendentale che abbiano mai visitato, e di avere provato un'assoluta chiarezza di idee e di emozioni, chiarezza che ha per sempre modificato il loro modo di guardare la vita.

Luogo: Piano Astrale.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri dell'Occhio di Gu'n'ragh quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

INCONTRI DELL'OCCHIO DI GU'N'RAGH

d%	Incontro
01-05	1 kraken astrale
06-15	1 mago della daga githyanki (vedi la piattaforma "Soffio di Threphocris")
16-25	1 divoratore
26-40	1d4 efreet
41-55	1 cauchemar (incubo)
56-85	1d3 mind flayer
86-100	1d3 nobili djinn

Incontri successivi: Nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 5%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà.

Condizione di ricarica: Viaggiare attraverso la tempesta psichica per raggiungere l'Occhio di Gu'n'ragh. Per trovare il centro sono necessarie tre prove effettuate con successo di Conoscenze (piani) con CD 30, oppure sei prove effettuate con successo di Sopravvivenza con CD 30. Ogni volta

che si effettua una prova, occorre anche effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13. Se il tiro salvezza fallisce, il personaggio (o il suo cordone argentato) subisce 1d10 danni.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può utilizzare *nebbia mentale* come se fosse un mago di 12° livello.

Utilizzi di ordine superiore: 3.

Orlo della Purezza

Un fiume scorre lungo i pendii di Monte Clangeddin e per le pianure di Abellio, il primo strato dei Pacifici Regni di Arcadia. Alla fine, questo fiume si getta oltre il margine dello strato per confluire in un lago al centro di Buxenus, il secondo strato. (È vero che Abellio ha un limite e Buxenus ha un centro, ma è altrettanto vero che entrambi gli strati sono di dimensioni infinite. Si tratta di due delle tante apparenti contraddizioni che si riscontrano entro i confini sconfinati del multiverso.)

Nonostante il fiume scorra impetuoso man mano che si avvicina al precipizio, diventa calmo e tranquillo subito prima del punto in cui l'acqua si getta oltre il margine. Questo luogo è noto con il nome di Orlo della Purezza, ed è un posto molto amato dai devoti della legge che vogliano meditare. Costoro sostengono che si tratta di una metafora perfetta per spiegare come la fedeltà alle regole fornisca pace, purezza e protezione anche nelle situazioni più pericolose.

Luogo: Abellio, il primo strato di Arcadia.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri dell'Orlo della Purezza quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri dell'Orlo della Purezza

d%	Incontro
01-32	1d6 orsi bruni celestiali
33-47	1 elementale dell'acqua maggiore
48-63	3d6 guerrieri formian
64-90	1 roc celestiale
91-100	1 planetar

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona o vi si insediano, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla Classe Armatura quando viene attaccato da creature caotiche.

Condizione di ricarica: Guadare l'Orlo della Purezza mentre non si indossano armi o armature, e immergersi completamente nell'acqua.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio ottiene un bonus morale di +2 a tutti gli attacchi effettuati contro le creature caotiche. Inoltre infligge 2d6 danni extra contro gli avversari caotici. I bonus e i danni extra durano per 10 minuti.

Utilizzi di ordine superiore: 3.

Santuario di Acererak

Sul Pandemonium, una grande statua scolpita in una strana pietra scura come la notte si erge solitaria davanti a un mausoleo di freddo metallo. La statua rappresenta un teschio umanoide e ha un diametro di 1,5 metri. Pietre simili a gioielli luccicano nei bulbi oculari e al posto dei denti del teschio. Il mausoleo è solo una delle molte tombe e fosse senza nome che punteggiano un vasto tunnel, nel quale venti ululanti soffiano lugubri. Diversi tipi di non morti si aggirano per questo cimitero dimenticato.

Luogo: Cocito, il secondo strato del Pandemonium.

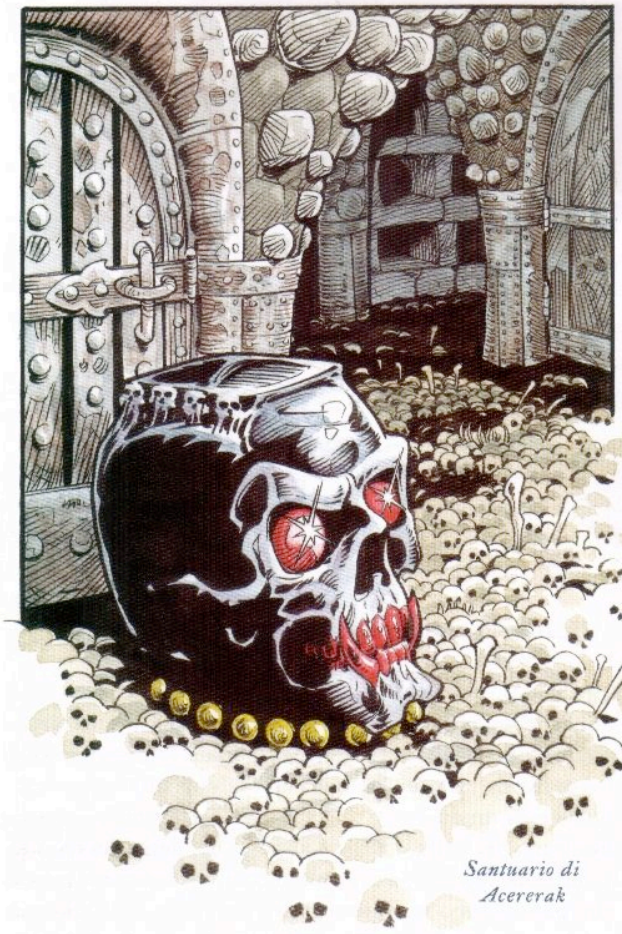
Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Santuario di Acererak quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. I non morti meno potenti vengono attratti casualmente verso quest'area, ma il lich, se viene incontrato, sta tentando di stabilire una postazione permanente nel santuario.

Incontri del Santuario di Acererak

d%	Incontro
01-25	4 spettri
26-50	4 vampiri, guerrieri umani di 5° livello
51-75	2 diavoli d'ossa
76-97	1 wraith del terrore
98-100	1 lich, mago umano di 11° livello, e 4 spettri

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono il santuario, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10% (tutti i risultati che indicano l'incontro con il lich vanno tirati nuovamente). Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: I non morti privi di mente ignorano il personaggio a meno che costui non li attacchi, e a quel punto reagiscono normalmente (attaccare un unico non morto che appartiene a un gruppo di non morti vicini fa sì che tutto il gruppo agisca normalmente nei confronti del personaggio).



Santuario di Acererak

Illustrazione di D. Crabapple

Condizione di ricarica: Baciare l'idolo di Acererak.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può influenzare un non morto entro un raggio di 15 metri. Per influenzare il non morto, deve indicare un'azione da eseguire (limitandosi a una o due frasi). Questa indicazione non può consistere nell'intraprendere un'azione palesemente dannosa, come per esempio impalarsi o saltare in una pozza d'acido; tuttavia, è possibile comandare a un non morto di allontanarsi da una zona, di difendere il personaggio o di sfidare a duello un vecchio alleato o maestro. Un non morto influenzato agisce secondo l'indicazione fornitagli finche non si verifica una delle seguenti condizioni: il compito assegnato viene completato; trascorrono un numero di ore pari al livello del personaggio; al non morto viene indicata un'altra azione; oppure qualcun altro con la capacità di scacciare o comandare non morti influenza con successo il non morto. L'indicazione può continuare per l'intera durata dell'effetto (un numero di ore pari al livello del personaggio). Se l'indicazione può essere completata in un periodo più breve, l'effetto termina quando il non morto finisce di eseguire ciò che gli veniva chiesto. Il personaggio può invece specificare le condizioni che fanno scattare un'azione speciale nel corso della durata. Ad esempio, il personaggio potrebbe suggerire a un non morto di fornire indicazioni al primo viaggiatore che incontra. Se non si verifica questa condizione prima del termine della durata, l'azione non viene eseguita.

Utilizzi di ordine superiore: 5.

LUOGHI CON LIVELLO DI INCONTRO 12

Campi d'Autunno

Su Mertion, il quinto strato di Celestia, si apre una vasta pianura punteggiata con piccoli boschetti di olmi e querce, costantemente rivestiti dei colori dell'autunno. Foglie arancioni, rosse e gialle pendono dagli alberi e ondeggiano pigramente nell'aria di montagna.

I Campi d'Autunno vengono annoverati tra i campi di addestramento preferiti da quei paladini e celestiali che prediligono archi, balestre e altre armi a distanza. C'è spazio a sufficienza per montare dei poligoni da tiro, e la difficoltà dei tiri viene accresciuta dalle foglie che volteggiano tra il bersaglio e l'arciere, distraendolo. In effetti, una delle prove preferite qui consiste nello sparare a una foglia di un particolare colore che si trova a mezz'aria, mandandola a infilzarsi in un bersaglio (magari al centro di un bersaglio).

Luogo: Mertion, il quinto strato di Celestia.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri dei Campi d'Autunno quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri dei Campi d'Autunno

d%	Incontro
01-22	Squadra di arconti segugi (3-5) più 1 paladino umano di 8° livello
23-46	1d6+1 guerrieri umani di 6° livello
47-71	1d3 orsi crudeli celestiali
72-86	Stregone mezzelfo di 9° livello che cavalca un drago d'argento adulto giovane
87-100	1 planetar

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono l'area, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire a distanza.

Condizione di ricarica: Utilizzando un'arma a distanza, sparare a una foglia rossa in aria e infilzarla su uno specifico bersaglio o albero. Ciò è equivalente a colpire una Classe Armatura 30.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, per un numero di round pari al suo livello del personaggio, il personaggio ottiene un bonus di competenza +5 agli attacchi a distanza. Inoltre, per la durata di questo effetto, può raddoppiare l'incremento di gittata di qualsiasi arma a distanza che utilizza.

Utilizzi di ordine superiore: 3.

Colonna di Teschi

Sul primo dei Nove Inferi di Baator si trova un'altissima pila di teschi raccolti come trofei durante la Guerra Sanguinosa. I teschi possono essere grandi quanto una casa o minuscoli come un sassolino, e hanno raggiunto diversi gradi di putrefazione. I diavoli li lasciano al loro posto in parte per celebrare le loro vittorie, ma soprattutto per mostrare fedeltà a Tiamat, la regina a cinque teste di tutti i draghi malvagi, la cui caverna si trova nei dintorni.

Per molto tempo si è detto che i teschi contenessero una dose di potere magico. Alcuni dicono che siano incantati e

che possano essere trasformati in un'armatura impenetrabile, mentre altri dicono che, se li si trattasse adeguatamente con elisir alchemici, diventerebbero instabili e esploderebbero al minimo contatto. Nulla di tutto ciò è veritiero, ma diversi cercatori di tesori sono sgattaiolati nei pressi della colonna, tanto che un manipolo di osyluth è stato assegnato qui per fare la guardia. Costoro attaccheranno chiunque incontrino nei pressi della Colonna di Teschi, anche se si trovassero in condizioni di inferiorità: temono la vendetta di Tiamat molto più della morte in battaglia.

Luogo: Averno, il primo strato di Baator.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri della Colonna di Teschi quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri della Colonna di Teschi

d%	Incontro
01-14	1 divoratore
15-33	2d6+4 mezzi-draghi neri, guerrieri umani di 4° livello
34-59	1 gelugon
60-88	Guardiano d'ossa (vedi sotto)
89-100	1 diavolo della fossa

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 40%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di schivare +2 alla sua Classe Armatura quando viene attaccato da qualsiasi creatura con il sottotipo tanar'ri.

Condizione di ricarica: Fare a pezzi un teschio di demone della Colonna di Teschi. (I teschi in genere hanno durezza 8 e 15 punti ferita.)

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può costringere qualsiasi esterno con il sottotipo tanar'ri a tornare al suo piano di appartenenza se fallisce uno speciale tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello di classe del personaggio meno i DV della creatura). Questo incantesimo funziona in maniera simile all'incantesimo *congedo*.

Utilizzi di ordine superiore: 4.

Guardiano d'ossa: Diavolo d'ossa guerriero 5; GS 14; Esterno Grande (baatezu, extraplanare, legale, malvagio); DV 10d8+70 più 5d10+35; pf 167; Iniz +10; Vel 12 m; CA 28, contatto 16, colto alla sprovvista 22; Att base +15; Lotta +26; Att +22 in mischia (1d8+9, morso); Att comp +22 in mischia (1d8+9, morso) e +20 in mischia (1d4+3, 2 artigli), e +20 in mischia (3d4+5 più veleno, pungiglione); AS capacità magiche, aura di paura, veleno, *evoca baatezu*; QS riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, immunità al fuoco e al veleno, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, vedere nell'oscurità, resistenza agli incantesimi 21, telepatia 30 m; AL LM; TS Temp +18, Rifl +14, Vol +11; For 25, Des 23, Cos 25, Int 14, Sag 13, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +16, Camuffare +3 (+5 recitazione), Cercare +15, Concentrazione +20, Conoscenze (piani) +15, Diplomazia +7, Intimidire +23, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +15, Osservare +16, Percepire Intenzioni +14, Raggirare +16, Scalare +22, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce); Allerta, Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (morso), Arma Focalizzata (pungiglione), Arma Specializzata (morso), Arma Specializzata (pungiglione), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Volontà di Ferro.

Aura di paura (Sop): Il guardiano d'ossa può emanare un'aura di paura del raggio di 1,5 metri con un'azione gratuita. Le creature colpite devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 o subire gli stessi effetti di un incantesimo *paura* (7° livello dell'incantatore). Una creatura che supera il tiro salvezza non può essere colpita dall'aura dello stesso guardiano d'ossa per 24 ore. Gli altri baatezu sono immuni all'aura.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 22, danni iniziali 1d6 For, danni secondari 2d4 For.

Capacità magiche: A volontà - *ancora dimensionale, immagine maggiore* (CD 16), *invisibilità* (solo su se stesso), *muro di ghiaccio, teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti), *volare*. 12° livello dell'incantatore.

Evoca baatezu (Mag): Una volta al giorno il guardiano d'ossa può tentare di evocare 2d10 lemuri con una probabilità di successo del 50% o un altro diavolo d'ossa con una probabilità di successo del 35%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 4° livello.

Equipaggiamento: Anello di protezione+1, amuleto dell'armatura naturale+1.

Gran Planetario

Nel cuore dell'oceano infinito di rotelle, ingranaggi e assi che compongono il Nirvana Meccanico di Mechanus, una rotella relativamente piccola ticchetta in perfetta armonia con i suoi dintorni. Questa rotella passerebbe certamente inosservata se non fosse per il meccanismo circolare rotante che si trova al suo centro. Tale meccanismo, noto come Gran Planetario, è un modello perfetto del multiverso, dal cuore del Piano Materiale fino al Piano Esterno più lontano (vedi la mappa dei piani, pagina 137).

Nessuno ha mai visto il Gran Planetario muoversi, ma non appena si distoglie lo sguardo anche per un istante (persino in un batter d'occhio) il meccanismo è già avanzato di un po', oppure la disposizione dei cubi e delle sfere è già stata modificata. Nessuno sa chi ha concepito o costruito il Gran Planetario, né tanto meno il perché. Sicuramente nessuno è in grado di comprendere il motivo del suo funzionamento. I meccanismi interni non sono sincronizzati con i movimenti esterni osservabili, i quali a volte consistono solo in minuscoli incrementi, mentre altre volte si modificano completamente diverse volte nel giro di pochi minuti. Si dice tuttavia che studiando il Planetario si possa carpire un barlume del funzionamento del multiverso (almeno in un dato momento).

Luogo: Mechanus.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Gran Planetario quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre sei mesi. L'astronomo formian si trova nel Planetario per misurare il progresso del multiverso ed elaborare previsioni sul futuro. Può essere amichevole o ostile nei confronti dei PG, a seconda di ciò che il DM ritiene più appropriato.

Incontri del Gran Planetario

d%	Incontro
01-23	3d6 lavoratori formian
24-41	Astronomo formian (vedi sotto)
42-71	1 kolyarut
72-87	4 zelekuth
88-100	Capitano formian e 3d6 guerrieri

Incontri successivi: Una volta che i personaggi stabiliscono la loro presenza nella zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 15%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di sei mesi, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (piani).

Condizione di ricarica: Studiare il Gran Planetario per 1 ora senza interruzioni.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio ottiene gli effetti dell'incantesimo *spostamento planare* come se fosse lanciato da un chierico di 10° livello. Questa capacità consente viaggi ben più accurati rispetto all'incantesimo. Anziché arrivare entro 5d% x 1,5 km dal bersaglio voluto, i personaggi che utilizzano questa capacità arrivano a 2d10+5 x 1,5 km di distanza.

Utilizzi di ordine superiore: 3.

Astronomo formian: Formian capitano bardo 3; GS 11; Esterno Grande (extraplanare, legale); DV 12d8+60 più 3d6+15; pf 139; Iniz +8; Vel 15 m; CA 30, contatto 13, colto alla sprovvista 26; Att base +14; Lotta +21; Att +16 in mischia (2d4+3 più veleno, pungiglione); Att comp +16 in mischia (2d4+3 più veleno, pungiglione) e +14 in mischia (2d6+1, morso) oppure +17/+12 (1d6+3, giavellotto); AS veleno, capacità magiche; QS guarigione rapida 2, mente alveare, immunità a veleno/pietrificazione/freddo, resistenza all'elettricità 10 e al fuoco 10 e al suono 10, RI 25, musica bardica (controcanto, *affascinare*, ispirare coraggio +1, ispirare competenza) 3 volte al giorno, conoscenze bardiche; AL LN; TS Temp +14, Rifl +15, Vol +15; For 17, Des 18, Cos 20, Int 20, Sag 18, Car 21.

Abilità e talenti: Ascoltare +22, Cercare +23, Concentrazione +22, Conoscenze (arcane) +23, Conoscenze (piani) +23, Conoscenze (religioni) +23, Diplomazia +25, Muoversi Silenziosamente +22, Nascondersi +18, Osservare +22, Percepire Intenzioni +22, Scalare +18, Sopravvivenza +4 (+6 seguendo tracce); Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Schivare.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 21, danni iniziali e secondari 2d6 Des.

Capacità magiche: A volontà - *cerchio magico contro il caos, charme sui mostri* (CD 19), *chiaroudienza/chiaroveggenza, individuazione del caos, individuazione dei pensieri* (CD 17) e *teletrasporto superiore*; 1 volta al giorno - *dettame* (CD 22) e *ira dell'ordine* (CD 19). 12° livello dell'incantatore.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/3): 0 - *conoscere direzione, individuazione del magico, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica*; 1° - *cura ferite leggere, identificare, immagine silenziosa.*

Equipaggiamento: Amuleto dell'armatura naturale+2.

Stampi Vitali di Neumannus

Su una rotella a forma di orologio, che svolazza nell'aria e ha circa 300 metri di diametro, sorge un edificio pullulante di fumaioli, che si ergono su entrambi i lati di questa rotella bidimensionale. Si tratta di una specie di fabbrica, chiamata Neumannus, che produce creature note con il nome di inevitabili. Questi ultimi sono costrutti che si sono assegnati l'incarico di sostenere le leggi del cosmo. Non tutti gli inevitabili però seguono la legge.

Le entità viventi non possono accedere a Neumannus, oppure devono affrontare inaudite sofferenze solo per sapere dove si trova. Tuttavia, alcuni costrutti meno moralmente saldi consentono ai visitatori di accedere attraverso ingressi nascosti fino a giungere alla camera degli stampi. Qui gli inevitabili acquisiscono la loro forma, diventando creature animate. E, con la giusta conoscenza, è qui che le creature biologiche possono essere modificate con efficienti aggeggi meccanici.

Luogo: Mechanus.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri degli Stampi Vitali quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri degli Stampi Vitali

d%	Incontro
01-10	1 golem di ferro
11-50	1 kolyarut
51-75	2 zelekuth
76-97	1 poliziotto zelekuth (vedi sotto)
98-100	1 marut

Incontri successivi: Una volta che i personaggi stabiliscono un contatto iniziale con il complesso degli Stampi Vitali, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ha una resistenza simile a quella dei costrutti a certe debolezze della carne, cosa che gli fornisce un bonus di +2 ai tiri salvezza contro malattia, paralisi, veleno o stordimento.

Condizione di ricarica: Fornire diversi litri del proprio sangue (che gli inevitabili considerano inestimabile per i loro fini) al costrutto che controlla gli "stampi vitali" di Neumannus. A pagamento avvenuto, l'inevitabile rinchiuderà il corpo del personaggio in uno stampo e attiverà il processo che ricarica la capacità di ordine superiore.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il corpo del personaggio viene ricoperto di una sottile lamina di ferro flessibile per 1 minuto per livello del personaggio. Si ottiene riduzione del danno 5/adamantio, resistenza al fuoco 5 e all'acido 5, e inoltre un bonus di potenziamento +4 alla Forza, ma si subisce una penalità di -2 alla Destrezza (fino a un minimo di 1). Il personaggio non ha bisogno (e non è nemmeno in grado) di respirare mentre è protetto dal suo "involucro costrutto". Ha una probabilità del 25% di trasformare i colpi critici o gli attacchi furtivi in colpi normali. Ha una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 25% e una penalità di armatura alle prove di -4. Non può bere (e pertanto non può usare pozioni) o suonare strumenti a fiato. I suoi colpi senz'armi infliggono danni pari a un randello della taglia appropriata (1d4 per i personaggi di taglia Piccola o 1d6 per quelli di taglia Media), e viene considerato armato quando compie attacchi senz'armi. Il suo peso viene moltiplicato per cinque, cosa che porta ad affondare quando si trova in acqua. Tuttavia, può sopravvivere allo schiacciamento e alla mancanza d'aria

che c'è in fondo all'oceano... almeno finché non termina l'effetto di questo potere.

Utilizzi di ordine superiore: 2.

Poliziotto zelekuth: Zelekuth guerriero 3; GS 12; Costrutto Grande (extraplanare, legale); DV 8d10+30 più 3d10; pf 90; Iniz +0; Vel 10,5 m, volare 12 m; CA 27 (-1 taglia, +10 naturale, +8 bardatura di piastre), contatto 9, colto alla sprovvista 27; Att base +9; Lotta +18; Att +14 in mischia (2d6+5 più 1d6 elettricità, catena chiodata); Att comp 2 attacchi +14 in mischia (2d6+5 più 1d6 elettricità, catena chiodata); Spazio/Portata 3 m/3 m; AS capacità magiche; QS tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/caotico, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 20; AL LN; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +8; For 21, Des 11, Cos -, Int 10, Sag 17, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Cercare +9, Diplomazia +5, Osservare +9, Percepire Intenzioni +12, Sopravvivenza +4 (+6 seguendo tracce); Arma Focalizzata (catena chiodata), Attacco in Sella, Carica Devastante, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Capacità magiche: A volontà - *ancora dimensionale, blocca persone* (CD 15), *chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, localizza creatura, paura* (CD 16), *visione del vero*; 3 volte al giorno - *blocca mostri* (CD 17), *sigillo di giustizia*; 1 volta alla settimana: *costrizione inferiore* (CD 16). 8° livello dell'incantatore.

Abilità: Uno zelekhut ha un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Percepire Intenzioni.

Talenti: A causa della sua forma da centauro, un poliziotto zelekhut si qualifica per i talenti come se avesse il talento Combattere in Sella.

Uno degli stampi vitali di Neumannus

Tempio Radioso

Il Tempio Radioso sorge in cima a una minuscola lingua di terra che si getta sulle acque di Thalasia, lo strato inferiore dell'Elysium. È un tempio dedicato a Pelor, dio del sole, costruito in stile classico. Mura, colonne e arcate delimitano le forme di varie stanze e camere, compresa una grande cappella centrale, ma nessuna di queste aree è dotata di un tetto o di altre coperture. L'intero edificio è a cielo aperto, così che i seguaci possano seguire il sole nel suo viaggio celestiale.

Alcuni sostengono che questo sia stato il primo tempio mai costruito in nome di Pelor; altri dicono che si tratta semplicemente del più bello. Quale che sia la verità, il Tempio Radioso è uno dei luoghi di pellegrinaggio più popolari per i seguaci che hanno i mezzi per viaggiare fino all'Elysium. Il tempio di norma accoglie da una dozzina a diverse centinaia di visitatori al giorno.

Naturalmente, data l'importanza del Tempio Radioso per i fedeli, di volta in volta viene attaccato dai nemici di Pelor (in particolare dai seguaci di Nerull). Per proteggere i pellegrini da questo e altri pericoli, un manipolo di sacri combattenti, noti come i Guardiani Radiosi, protegge l'isola.

Luogo: Thalasia, lo strato inferiore dell'Elysium.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Tempio Radioso quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. I Guardiani Radiosi sono sospettosi dei visitatori che arrivano armati sino ai denti, ma daranno il benvenuto a tutti coloro che sono accorsi in preghiera al Tempio.

Incontri del Tempio Radioso

d%	Incontro
01-15	1 bestia del caos
16-40	2 Guardiani Radiosi (vedi sotto)
41-65	3d6 pellegrini chierici umani di 6° livello
66-90	6 Guardiani Radiosi (vedi sotto)
91-100	1 glabrezu

Incontri successivi: Una volta che i personaggi stabiliscono un contatto con i Guardiani Radiosi (o che ripuliscono la zona), nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 25%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza contro creature o effetti malvagi.

Condizione di ricarica: Trascorrere un giorno a pregare e digiunare nel Tempio Radioso.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può lanciare l'incantesimo *luce incandescente*. Questo incantesimo funziona come se fosse lanciato da un chierico di 10° livello, e infligge 5d8 danni a qualsiasi bersaglio colpito (o 10d6 danni a qualsiasi bersaglio non morto colpito).

Utilizzi di ordine superiore: 5.

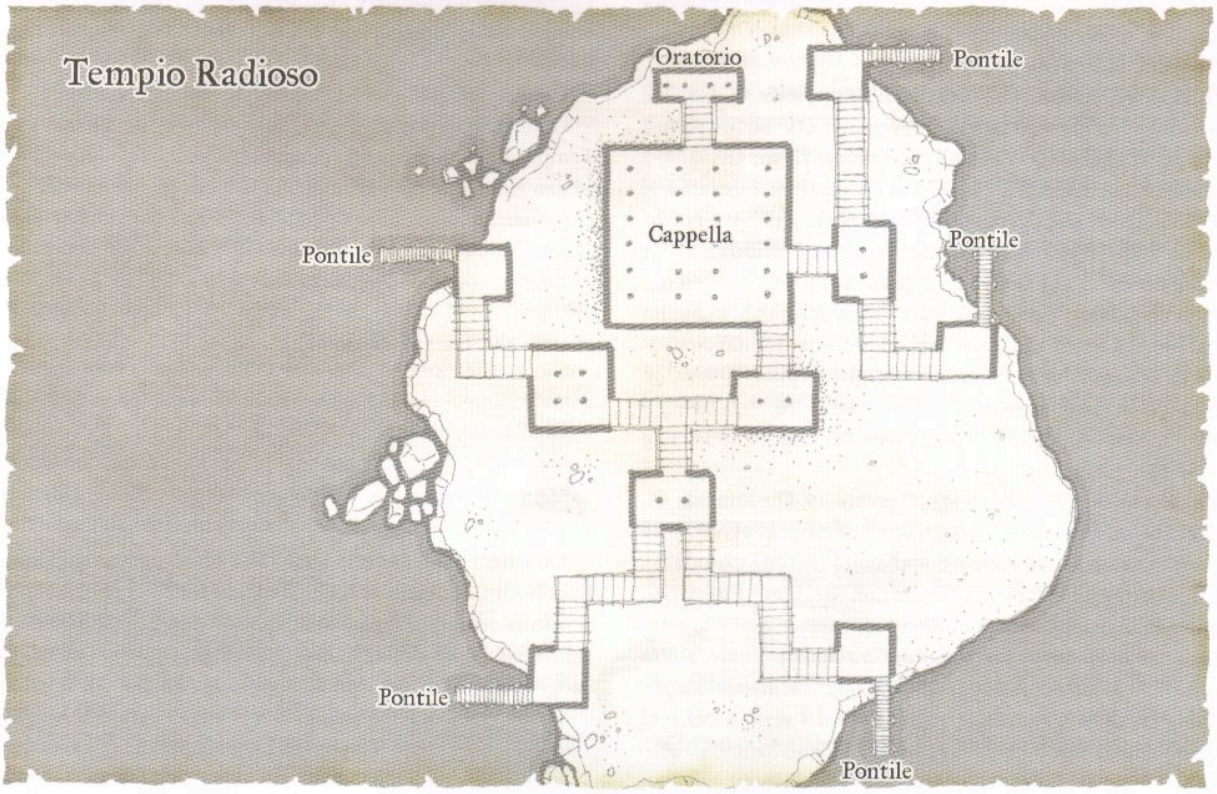
Guardiano Radioso: Umano paladino 10; GS 10; umanoide Medio; DV 10d10+10; pf 65; Iniz -1; Vel 6 m; CA 23, contatto 10, colto alla sprovvista 23; Att base +10; Lotta +13; Att +15 in mischia (1d8+4/19-20, *spada lunga+1*); Att comp +15/+10 in mischia (1d8+4/19-20, *spada lunga+1*); AS punire il male 3 volte al giorno, scacciare non morti; QS aura di bene, *individuazione del male*, grazia divina, imposizione delle mani, aura di coraggio, salute divina, cavalcatura speciale, *rimuovi malattia* 2 volte alla settimana; AL LB; TS Temp +11, Rifl +5, Vol +8; For 16, Des 8, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Cavalcare +12, Concentrazione +14; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Attacco in Sella, Combattere in Sella, Incalzare.

Punire il male (*Sop*): +3 tiri per colpire, +10 danni.

Imposizione delle mani (*Sop*): 30 punti al giorno.

Illustrazione di D. Crabapple



Aura di coraggio (*Sop*): Gli alleati entro 3 metri ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.

Scacciare non morti (*Sop*): Come un chierico di 7° livello.

Incantesimi da paladino preparati (2/2): 1° - *benedire un'arma, protezione dal male*; 2° - *resistere all'energia, zona di paura*.

Equipaggiamento: Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+1, spada lunga+1, guanti del potere orchesco, arco lungo composito perfetto (+2), 20 frecce.

LUOGHI CON LIVELLO DI INCONTRO 13

Lingua di Ashardalon

Khalas, il primo strato della Cupa Eternità della Gehenna, possiede centinaia, forse migliaia, di fiumi di lava che scorrono costantemente sui suoi declivi. Il più grande e rovinoso tra questi è la Lingua di Ashardalon.

Così battezzata a causa di un drago rosso antico che terrorizzò diversi piani di esistenza, la Lingua di Ashardalon ha un nome consono alla sua essenza. È larga e profonda nel punto in cui emerge dal terreno, su per le montagne, ma si assottiglia fino a una punta biforcuta laddove si raffredda, più in pianura. Inoltre, la sua estremità è in perpetuo movimento, come se fosse la lingua di un serpente che si scuote qua e là, con lentezza geologica. La punta della Lingua di Ashardalon si muove solo di circa 90 metri al giorno, ma su una superficie vasta circa 12 chilometri, e non c'è modo di predire dove si sposterà in seguito.

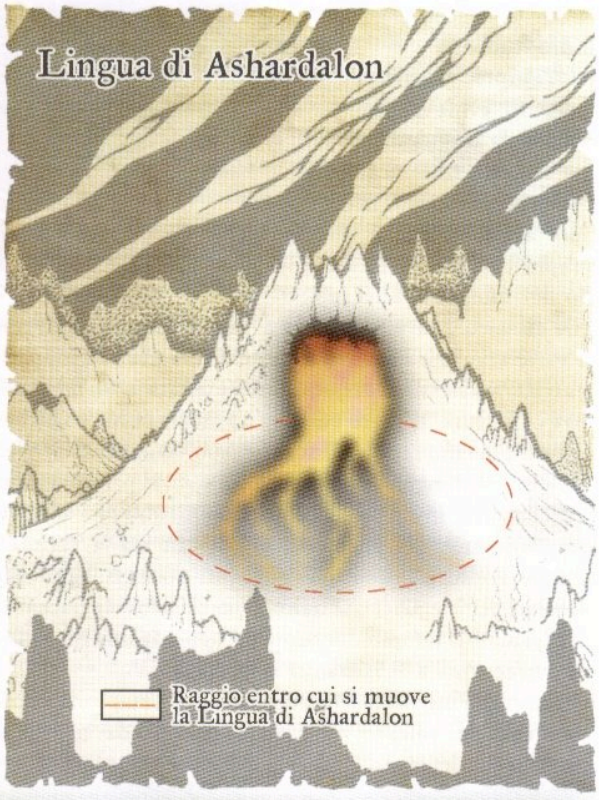
Luogo: Khalas, il primo strato della Gehenna.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri della Lingua di Ashardalon quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri della Lingua di Ashardalon

d%	Incontro
01-15	3d6 segugi infernali
16-40	8 mezzoloth*
41-65	4 elementali maggiori del fuoco
66-85	3 nycaloth*
86-100	1 ultroloth e 1d4 mezzoloth*

*Dal *Manuale dei Piani*.



Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire senz'armi.

Condizione di ricarica: Immergere i pugni nudi nella Lingua di Ashardalon. Ciò infligge 5d6 danni da fuoco (senza tiro salvezza).

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, per un numero di round pari al suo livello del personaggio, tutti gli attacchi senz'armi del personaggio diventano attacchi fiammeggianti, e infliggono 1d6 danni extra da fuoco quando colpiscono durante un attacco.

Utilizzi di ordine superiore: 4.

Sfida di Densahl

Ogni giorno, nella Pianura di Ida, combattenti e campioni mettono alla prova se stessi e il loro valore in una contesa di abilità e capacità militari. Eroi valenti di tutto il multiverso affrontano giochi di strategia, velocità e forza bruta. La prova più famosa tra queste ultime è la Sfida di Densahl.

Dapprima, la Sfida di Densahl sembra nient'altro che una prova di tiro di un masso che si trova su un campo erboso. È alto circa 6 metri ed è fatto di una pietra rosa molto simile al granito. Molto tempo fa, un nano guerriero di nome Densahl (che aveva appena vinto una gara di bevute di birra) incappò nella roccia e si risentì per l'avvenimento. Salì in cima al masso e annunciò che l'avrebbe distrutto in mille pezzi in modo che non infastidisse più nessuno. Riuscì a dare un unico colpo con il suo martello prima di svenire, ma quel colpo frantumò un pezzo di roccia delle dimensioni della testa e delle spalle di Densahl. La folla rimase impressionata, ma molti affermarono di saper fare di meglio. Uno alla volta, salirono in cima alla pietra per provare, e la tradizione continua ancor oggi.

La Sfida di Densahl è piuttosto semplice. I partecipanti portano con loro dei martelli da roccia in cima al masso, proclamano i loro nomi e le loro origini, e poi brandiscono il martello per colpire con tutta la forza di cui sono capaci. Lo scopo è di rompere un pezzo di roccia che sia il più grande possibile. Il primato fu raggiunto da nientepopodimenoché Kord in persona, il quale distrusse un masso delle dimensioni di un cavallo. A prescindere dal numero di combattenti che frantumano porzioni significative della pietra, tuttavia, ogni giorno il masso ritorna alla stessa altezza del giorno precedente.

Sebbene i combattenti che frequentano la Pianura di Ida siano abbastanza competitivi, e sebbene molti scalino il masso più di una volta per superare i loro rivali, la Sfida di Densahl è una competizione amichevole. A prescindere dal risultato di un colpo individuale, il pubblico (una folla di spettatori è sempre presente alla Sfida di Densahl) applaude a lungo in onore del partecipante.

Luogo: Ysgard, lo strato superiore di Ysgard.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri della Sfida di Densahl quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Le creature incontrate potrebbero senz'altro essere arroganti o belligeranti, ma non saranno mai malvagie. I PG hanno una probabilità abbastanza buona di negoziare pacificamente i loro incontri... o almeno senza seri danni (al posto di vere battaglie si potranno avere prove di forza o di valore).

Incontri della Sfida di Densahl

d%	Incontro
01-18	3 guardinal avoral
19-46	1 guardinal leonal
47-72	1 deva astrale
73-88	1 arconte tromba
89-100	1 drago di ottone vecchio

Incontri successivi: Una volta che i personaggi hanno stabilito la loro presenza nella zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 50%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire in mischia.

Condizione di ricarica: Partecipare alla Sfida di Densahl. Per valutare il proprio risultato, si effettui un unico attacco per colpire in mischia utilizzando un martello da roccia (lo si consideri come un martello da guerra) con i seguenti risultati. A meno che non si tiri un 1, il colpo va a segno (tirare un 1 implica la rottura del martello). Se si minaccia un colpo critico, tirare per confermare il colpo critico anche se si sta attaccando un oggetto. Il peso del pezzo di roccia che viene frantumato dipende dalla quantità di danno inflitto.

Danno	Peso della roccia
1-9	Niente (non si rompe alcun pezzo)
10-14	Pietrine e polvere
15-19	0,5 kg
20-24	2,5 kg
25-29	5 kg
Per ogni 5 punti extra	+ 2,5 kg

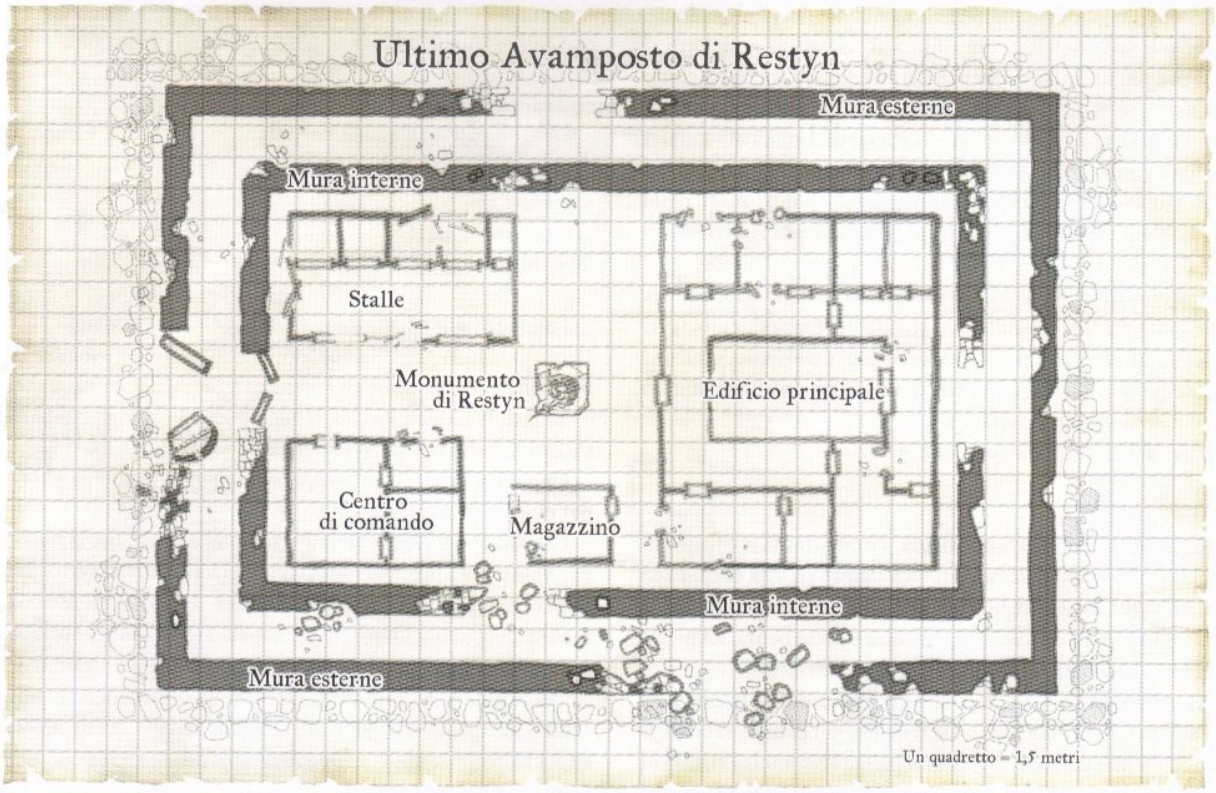
Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, dopo avere effettuato con successo un attacco in mischia ma prima di tirare i danni, il personaggio può aggiungere un bonus pari al suo livello del personaggio ai danni inflitti con il suo colpo.

Utilizzi di ordine superiore: 3.

Ultimo Avamposto di Restyn

Nella Pianura della Battaglia di Avalas, il primo strato del Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte, vi è un piccolo cubo che orbita intorno a Forteflagello, il cubo che contiene il regno di Hextor. Questo minuscolo cubo è la sede delle rovine di ciò che un tempo era una modesta fortezza, casa di una planetar fedele a Heironeous, di nome Restyn. Costei scelse questo luogo nonostante (beh, a causa di) la sua vicinanza al dominio di Hextor. I suoi amici angeli le dissero che era pazza: il cubo era piccolo e privo di alcun valore, e Hextor lo considerava suo. Tali parole non scoraggiarono per nulla Restyn.

Per anni, poi decenni e infine secoli, ella e i suoi seguaci difesero la loro dimora di elezione dagli attacchi del vicino bastione del male. Ondata dopo ondata, gli Hextoriti si scagliavano contro la fortezza, solo per essere respinti dall'ira funesta di Restyn. Tuttavia, nessuna difesa è impenetrabile, e il flusso degli avversari era infinito. Restyn e i suoi seguaci finirono per soccombere.



Pur avendo sconfitto la planetar e le forze del bene al suo comando, gli Hextoriti non furono in grado di reclamare il possesso del cubo. Ogni volta che ci provavano, un manipolo di angeli Heironeani li costringevano a ripiegare fino a Forteflagello. Sembrava che gli angeli considerassero il cubo come terreno sacro, reso tale dalla determinazione e dal sangue di Restyn e dei suoi seguaci. Avrebbero pagato qualsiasi prezzo per tenerlo fuori dalla portata di Hextor e dei suoi lacché. L'ironia di tutta questa vicenda è ancor oggi chiara per gli Heironeani, ma non impedisce loro di continuare a combattere.

Tra le rovine della fortezza ora si trova un piccolo monumento di marmo che contiene le parole finali di Restyn: "Non esiste un'isola tanto piccola e insignificante che non valga la pena difenderla. Il male sovverte i cuori puri centimetro dopo centimetro."

Luogo: Avalas, il primo strato dell'Acheronte.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri dell'Ultimo Avamposto di Restyn quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. Gli Heironeani e gli Hextoriti hanno entrambi lo scopo di scacciare dal cubo tutti coloro che non sono loro alleati. Se i personaggi non rientrano in questa categoria, saranno trattati da nemici.

Incontri dell'Ultimo Avamposto di Restyn

d%	Incontro
01-21	2 bebilith
22-34	1 slaad della morte
35-57	1 arconte tromba
58-82	2 cornugon
83-100	1 solar

Incontri successivi: I personaggi dovranno affrontare incontri ogniqualvolta visitano l'Ultimo Avamposto di Restyn: gli Hextoriti e gli Heironeani combattono una battaglia senza fine. Il DM dovrebbe senza indugi tirare per gli incontri una volta ogni 2d10+10 minuti.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire in mischia.

Condizione di ricarica: Superare un incontro. Dopodichè collocare sul monumento di Restyn un'unica pietra contenente il sangue di una creatura che ha combattuto nell'incontro.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, quando il personaggio minaccia un colpo critico con un attacco in mischia, può confermare automaticamente il critico senza tirare il dado.

Utilizzi di ordine superiore: 2.

LUOGHI CON LIVELLO DI INCONTRO 14

Picco della Continuazione

Il Picco della Continuazione non è una delle montagne più alte di Shurrock, uno dei due strati contrapposti dei Paradisi Gemelli di Bytopia. È tuttavia una delle più difficili da scalare. La montagna ha due cime, picchi gemelli che sono separati da un baratro largo 30 metri che aggetta su nient'altro che pendii ghiaiosi e scoscesi. I picchi sono connessi da un unico ponte di corda.

In una terra nota per il tempo atmosferico rigido e il terreno arduo da attraversare, essendo inoltre un luogo talmente aspro da rendere difficile anche per i più esperti la sopravvivenza tra le terre selvagge per un paio di giorni, il Picco della Continuazione è una sfida evitata comunemente anche dai più duri tra gli abitanti del luogo. I venti soffiano quasi sempre oltre i 150 chilometri all'ora, l'aria è gelida e la montagna è dimora di pericolosi carnivori.

Nonostante tutto, coloro che sono riusciti ad attraversare la distanza che separa il Picco della Continuazione dicono che

questa esperienza ha cambiato la loro vita. Dopo avere guardato la morte in faccia senza batter ciglio, si sentono preparati a ripetere l'incontro.

Luogo: Shurrock, uno degli strati di Bytopia.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Picco della Continuazione quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri del Picco della Continuazione

d%	Incontro
01-16	3d6 troll
17-38	3 ascoltatori alati (vedi sotto) in sella ad aquile giganti
39-62	1 drago bianco vecchio
63-86	1 jarl gigante del gelo, guardia nera di 8° livello
87-100	2 planetar

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona o vi si insediano, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene la capacità di ignorare parte dei danni ricevuti da qualsiasi fonte. Sottrarre 1 dal danno subito da qualsiasi fonte. Questa capacità si somma ad altre sorgenti di riduzione del danno.

Condizione di ricarica: Attraversare il ponte di corda che collega un picco all'altro (cosa che richiede una prova di Equilibrio con CD 25).

Capacità di ordine superiore: Se i punti ferita del personaggio scendono sotto -10, si subiscono gli effetti di un incantesimo *resurrezione* (come se fosse stato preparato in anticipo utilizzando l'incantesimo *contingenza*). Questa capacità può essere utilizzata solo una volta al giorno.

Utilizzi di ordine superiore: 1.

Ascoltatore alato: Elfo bardo 8/arciere arcano 3; GS 11; umanoide Medio; DV 8d6+8 più 3d8+3; pf 52; Iniz +4; Vel 9 m; CA 21, contatto 14, colto alla sprovvista 17; Att base +9; Lotta +11; Att +12 in mischia (1d8+3/19-20, spada lunga perfetta) oppure +16 a distanza (1d8+4/x3 più 1d6 fuoco, *arco lungo composito esplosione di fiamme+1*); Att comp +12/+7 in mischia (1d8+3/19-20, spada lunga perfetta) oppure +16/+11 a distanza (1d8+4/x3 più 1d6 fuoco, *arco lungo composito esplosione di fiamme+1*); AS freccia potenziata +2, freccia infusa; QS conoscenze bardiche, musica bardica (controcanto, *affascinare*, ispirare coraggio +2, ispirare competenza, *suggestione*) 8 volte al giorno; AL CB; TS Temp +6, Rifl +13, Vol +7; For 15, Des 18, Cos 12, Int 8, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Cavalcare +18, Concentrazione +12, Diplomazia +13, Intrattenere +13, Osservare +6, Sapienza Magica +10; Arma Focalizzata (arco lungo composito), Combattere in Sella, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Freccia infusa (*Mag*): Un incantesimo ad area lanciato dall'ascoltatore alato può essere centrato su una freccia lanciata dal suo arco.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/4/1): 0 - *conoscere direzione, evoca strumento, frastornare* (CD 12), *individuazione del magico, luce, luci danzanti*; 1° - *caduta morbida, charme su persone* (CD 13), *comprensione dei linguaggi, cura ferite leggere*; 2° - *animale messaggero, cura ferite moderate, eroismo, grazia del gatto*; 3° - *charme sui mostri* (CD 15), *dissolvi magie, velocità*.

Equipaggiamento: Arco lungo composito esplosione di fiamme+1 (bonus di For +2), *guanti del potere orchesco, corazza di piastre in mithral+2*, 40 frecce, spada lunga perfetta.

Ponte Piumabianca

Amoria non è solo lo strato superiore dell'Elysium, ma anche il più popolato. Tra le foreste e le colline ondulate si trovano città e villaggi, e il territorio è intersecato da strade, sentieri e percorsi che la gente utilizza per recarsi da un luogo all'altro.

Lungo un tratto di strada particolarmente affollato, un ponte di legno attraversa un fiume impetuoso. Noto come Ponte Piumabianca, questo ponte è stato scolpito a mano e dipinto in modo da assomigliare a un grande cigno bianco che stende le ali da un lato all'altro del baratro. È considerata una delle migliori opere d'arte del piano. Tuttavia, il ponte fu costruito durante un periodo in cui la strada non era altrettanto trafficata, ed è troppo stretto per consentire a più di una creatura di attraversarlo.

Alcuni hanno proposto di sostituire o ingrandire il ponte. Altri hanno costruito un nuovo ponte più ampio a distanza di poche centinaia di metri verso nord. Ad ogni modo, i viaggiatori continuano ad attraversare il Ponte Piumabianca. Dicono che "anche i cieli divini dell'Elysium sembrano più belli quando li si osserva da Ponte Piumabianca; non è tanto una questione di utilità, quanto una tradizione che non si dovrebbe abbandonare".

Luogo: Amoria, lo strato superiore dell'Elysium.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Ponte Piumabianca quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno.

Incontri del Ponte Piumabianca

d%	Incontro
01-21	1d4 tigri crudeli celestiali
22-42	2 leonal
43-63	1 deva astrale
64-94	2d6+3 elfi chierici di 12° livello
95-100	1 drago verde vecchio

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Una volta al giorno, il personaggio può aggiungere un bonus di fortuna +1 a una prova, un tiro salvezza, un tiro per colpire o un tiro per i danni. Può utilizzare questa capacità dopo avere tirato il dado, ma prima che il DM annunci il risultato.

Condizione di ricarica: Attraversare il Ponte Piumabianca. Tuttavia, bisogna accordare a un viaggiatore che attraversa nel senso opposto la precedenza per il passaggio.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può lanciare l'incantesimo *alleato planare*.

Utilizzi di ordine superiore: 2.

Sargasso dell'Entropia

Il Piano dell'Energia Negativa è un vuoto sterminato più scuro della notte più nera, e più vuoto del cuore più malvagio. Ogni tanto, vi si trovano delle pietre del vuoto: energia negativa tanto densamente concentrata da diventare materia solida. In un angolo particolarmente lugubre del piano, un certo numero di pietre del vuoto si è aggregato tanto da formare una ammasso mutevole di annientamento noto come il Sargasso dell'Entropia.

Il sargasso è uno dei luoghi più mortali del multiverso. Tutte le pietre del vuoto sono abbastanza potenti da spazzare letteralmente via tutto ciò che toccano. Messe insieme, mentre girano in modo imprevedibile e caotico, sono praticamente inevitabili: avvicinarsi a più di qualche metro dal Sargasso è un vero e proprio atto di suicidio.

Il Sargasso dell'Entropia è un luogo sacro per coloro che venerano Wee Jas, Nerull e le altre divinità associate alla morte. I difensori della vita, d'altro canto, ogni tanto visitano il posto proprio per la sua affinità con la morte. Ritengono che vedere e sentire il potere della morte li aiuterà a concentrarsi per respingere l'inevitabile e avvizzente fine che attende tutte le creature.

Luogo: Piano dell'Energia Negativa.

Incontri iniziali: Tirare sulla tabella di incontri del Sargasso dell'Entropia quando i personaggi visitano il luogo per la prima volta, oppure per la prima volta dopo oltre un anno. I predoni pallidi sono un culto di chierici slaadi della morte che si sono convertiti al perseguimento del potere magico con lo scopo di onorare la morte in tutte le sue miriadi di forme.

Incontri del Sargasso dell'Entropia

d%	Incontro
01-17	2d6+1 wraith
18-34	2d6 progenie vampiriche
35-67	2d6 xeg-yi
68-84	2 glabrezu
85-100	1 predone pallido (vedi sotto)

Incontri successivi: Una volta che i personaggi ripuliscono la zona, nelle visite successive la possibilità di un incontro è solo del 10%. Se i PG non riescono a visitare il luogo per più di un anno, devono tirare per gli incontri come se non avessero mai visitato il luogo.

Capacità base: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra.

Condizione di ricarica: Gettare nel Sargasso un oggetto che pesi almeno 1 kg.

Capacità di ordine superiore: Una volta al giorno, il personaggio può effettuare un attacco di tocco avvizzente in mischia che, se ha successo, infligge 10d6 danni. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni. Se l'attacco di contatto in mischia fallisce, la capacità viene comunque spesa per quel giorno.

Utilizzi di ordine superiore: 2.

Predone pallido: Slaad della morte chierico 5; GS 15; Esterno Medio (caotico, extraplanare); DV 15d8+90 più 5d8+30; pf 210; Iniz +10; Vel 9 m; CA 29, contatto 16, colto alla sprovvista 23; Att base +18; Lotta +24; Att +25 in mischia (3d6+6 più stordimento, artiglio); Att comp +25 in mischia (3d6+6 più stordimento, 2 artigli) e +22 in mischia (2d10+3, morso); AS stordire 3 volte al giorno, capacità magiche, *evoca slaad*, intimorire non morti; QS cambiare forma, riduzione del danno 10/legale, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, immunità al suono, resistenza all'acido 5, al freddo 5, all'elettricità 5 e al fuoco 5, telepatia 30 m; AL CN; TS Temp +19, Rifl +16, Vol +20; For 23, Des 22, Cos 23, Int 19, Sag 24, Car 22.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +24, Ascoltare +25, Cercare +22, Concentrazione +21, Conoscenze (piani) +22, Conoscenze (religioni) +27, Intimidire +24, Muoversi Silenziosamente +24, Nascondersi +24, Osservare +25, Saltare +24, Sapienza Magica +24, Scalare +24, Sopravvivenza +15 (+17 seguendo tracce), Utilizzare Corde +6 (+8 con legami); Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Spezzare Migliorato.

Stordire (Str): Con un attacco in mischia effettuato con successo; tiro salvezza Tempra CD 24 o stordito per 1 round.

Capacità magiche: A volontà - *animare oggetti, cerchio magico contro la legge, dissolvi la legge* (CD 21), *dito della morte* (CD 23), *frantumare* (CD 18), *identificare, individuazione del magico, invisibilità, martello del caos* (CD 20), *oscurità profonda, palla di fuoco* (CD 19), *paura* (CD 20), *vedere invisibilità, volare*; 3 volte al giorno - *cerchio di morte* (CD 22), *mantello del caos* (CD 24), *parola del caos* (CD 23); 1 volta al giorno - *implosione* (CD 25), *parola del potere accecare*. 15° livello dell'incantatore.

Cambiare forma (Sop): Uno slaad della morte può assumere qualunque forma umanoide come azione standard.

Evoca slaad (Mag): Due volte al giorno, uno slaad della morte può tentare di evocare 1-2 slaadi rossi o blu con una probabilità di successo del 60%, o 1-2 slaadi verdi con una probabilità di successo del 40%.

Incantesimi da chierico preparati (5/6/5/4): 0 - *cura ferite minori, guida, individuazione del veleno, lettura del magico, riparare*; 1° - *comando* (CD 18), *cura ferite leggere, favore divino, protezione dalla legge, scudo entropico, scudo della fede*; 2° - *cura ferite moderate, forza del toro, resistenza dell'orso, rintocco di morte* (CD 19), *ristorare inferiore*; 3° - *animare morti, cura ferite gravi, dissolvi magie* (2). Domini: Caos (lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1), Morte (tocco mortale 1 volta al giorno, danni 5d6).

Equipaggiamento: Talismano della saggezza +2, bracciali dell'armatura +1.

APPENDICE: INCONTRI PLANARI

Quando si generano incontri casuali per un'avventura planare, bisognerà prendere in considerazione diversi fattori: chi sono i nativi del piano? L'area visitata è una terra selvaggia, rurale o urbana? Se fa parte delle rotte commerciali planari, le creature extraplanari non native avranno una presenza significativa. Se invece è molto lontana da varchi, portali e simili meccanismi di viaggio planare, la maggior parte delle creature incontrate saranno native del piano.

COSTRUIRE UNA TABELLA DI INCONTRI SPECIFICA PER UN PIANO

Le informazioni fornite in "Incontri casuali nelle terre selvagge", pagine 95-98 della *Guida del Dungeon Master*, danno istruzioni e consigli su come creare tabelle di incontri casuali. Per applicare quelle tecniche ai piani, servono semplicemente degli elenchi che forniscano i Gradi di Sfida e i tipici luoghi planari in cui si possono trovare creature esterne ed extraplanari.

Oltre a quelle native per ogni piano, alcune creature si trovano virtualmente su ogni piano. Applicare gli archetipi agli abitanti del piano o alle creature onnipresenti per creare elenchi di incontri unici e specifici.

Nei seguenti elenchi, i titoli dei manuali vengono abbreviati nel seguente modo: *MdM = Manuale dei Mostri; MdM2 = Manuale dei Mostri II; AeI = Abissi e Inferi; Drac = Draconomicon; Min = Manuale delle Miniature; MdP = Manuale dei Piani;LdIE = Libro delle Imprese Eroiche; LdFT = Libro delle Fosche Tenebre; MdLE = Manuale dei Livelli Epici; AP = Atlante Planare* (questo libro).

GS	Qualsiasi piano
1/2	Oggetto animato Minuscolo (*MdM*)
1	Omuncolo (*MdM*)
1	Oggetto animato Piccolo (*MdM*)
2	Oggetto animato Medio (*MdM*)
3	Oggetto animato Grande (*MdM*)
4	Sciame di rane dell'apocalisse (*LdIE*)
5	Golem di vetro istoriato (*MdM2*)
5	Oggetto animato Enorme (*MdM*)
5	Mercane (*MdP*)
7	Balenaltrove (*AP*)
7	Golem di carne (*MdM*)
7	Oggetto animato Mastodontico (*MdM*)
8	Golem di sangue di Hextor (*AeI*)
10	Aspetto di Vecna (*Min*)
10	Golem di argilla (*MdM*)
10	Golem di ottone (*MdM2*)
10	Oggetto animato Colossale (*MdM*)
10	Sciame di mosche solari (*LdIE*)
11	Golem di pietra (*MdM*)
12	Golem drago di ossa (*Drac*)
13	Golem di carne draconica (*MdM2*)
13	Golem di ferro (*MdM*)
15	Golem draco di pietra (*Drac*)
16	Golem di pietra superiore (*MdM*)
17	Golem dragone di ferro (*Drac*)
17	Sciame di locuste di bronzo (*LdIE*)
20	Sciame di corvi della morte (*LdIE*)
21	Chichimec (abominio) (*MdLE*)
22	Anaxim (abominio) (*MdLE*)
25	Phane (abominio) (*MdLE*)
30	Atropal (abominio) (*MdLE*)
31	Larva onirica (abominio) (*MdLE*)
34	Phaethon (abominio) (*MdLE*)
36	Xixecal (abominio) (*MdLE*)
57	Hecatoncheires (abominio) (*MdLE*)

GS	Archetipi
1	Supplicante (*MdP*)
da +0 a +2	Creatura anarchica (*AP*)
da +0 a +2	Creatura assiomatica (*AP*)
da +0 a +2	Creatura celestiale (*MdM*)
da +0 a +2	Creatura dell'elemento (*MdP*)
da +0 a +2	Creatura immonda (*MdM*)
+1	Creatura d'ombra (*MdP*)
+1	Mezzo-folletto (*AeI*)
da +1 a +3	Mezzo-celestiale (*MdM*)
da +1 a +3	Mezzo-immondo (*MdM*)
+2	Fantasma (*MdM*)
+2	Guardiano sacro (*LdIE*)
+2	Mezzo-drago (*MdM*)
+2	Mezzo-elementale (*MdP*)
+3	Mezzo-golem (*MdM2*)
+2	Mezzo-troll (*AeI*)
+2	Mostro leggendario (*MdM2*)
+2	Santo (*LdIE*)
+3	Aleax (*LdIE*)
vario	Licantropo (*MdM*)

GS	Piano Etereo
1	Scarabeo etereo (*MdM2*)
1	Stirpeplanare, shyft (*AeI*)
3	Aoa, goccia (*AeI*)
3	Drago planare etereo cucciolo (*Drac*)
3	Predatore etereo (*MdM*)
3	Saccheggiatore etereo (*MdM*)
4	Drago planare etereo molto giovane (*Drac*)
6	Drago planare etereo giovane (*Drac*)
6	Xill (*MdM*)
7	Drago planare etereo adolescente (*Drac*)
8	Mastino osservatore (*MdM2*)
9	Dharculus (*AP*)
9	Drago planare etereo adulto giovane (*Drac*)
9	Magro etereo rosso (*AeI*)
10	Drago planare etereo adulto (*Drac*)
10	Melma eterea (*AeI*)
12	Deva monadico (*AeI*)
12	Flagello etereo (*MdM2*)
13	Drago planare etereo adulto maturo (*Drac*)
13	Magro etereo bianco (*AeI*)
15	Aoa, sfera (*AeI*)
15	Doppelganger etereo (*MdM2*)
15	Drago planare etereo vecchio (*Drac*)
16	Drago planare etereo molto vecchio (*Drac*)
17	Drago planare etereo antico (*Drac*)
17	Magro etereo nero (*AeI*)
18	Drago planare etereo dragone (*Drac*)
19	Drago planare etereo grande dragone (*Drac*)

GS	Piano delle Ombre
1	Shadar-Kai (*AeI*)
3	Ephemera, bestia crepuscolare (*MdP*)
5	Mastino ombra (*MdM*)
6	Melma d'ombra (*AP*)
7	Ghirrash (bestia d'ombra) (*Min*)
8	Khumat (bestia d'ombra) (*Min*)
9	Ephemera, ecalypse (*MdP*)
9	Thaskor (bestia d'ombra) (*Min*)
10	Ephemera, umbral banyan (*MdP*)
10	Tessitore oscuro (*AeI*)
12	Ragno ombra (*MdM2*)
14	Ombra notturna, ala notturna (*MdM*)
16	Ombra notturna, gigante notturno (*MdM*)
18	Ombra notturna, verme notturno (*MdM*)
+2	Archetipo creatura d'ombra (*MdP*)

GS	Piano Astrale
1	Githyanki (*MdM*)
3	Aoa, goccia (*AeI*)
15	Aoa, sfera (*AeI*)
16	Kraken astrale (*AP*)
17	Terrore astrale (*MdP*)

GS	Piano Elementale dell'Aria
1	Elementale dell'aria Piccolo (*MdM*)
1	Paraelementale del fumo Piccolo (*MdP*)
1	Paraelementale del ghiaccio Piccolo (*MdP*)
2	Drago di cristallo cucciolo (*MdM2*)
2	Drago di smeraldo cucciolo (*MdM2*)
3	Drago di cristallo molto giovane (*MdM2*)
3	Elementale dell'aria Medio (*MdM*)
3	Falcofreccia adolescente (*MdM*)
3	Mephit dell'aria (*MdM*)
3	Mephit del ghiaccio (*MdM*)
3	Mephit della polvere (*MdM*)
3	Paraelementale del fumo Medio (*MdP*)
3	Paraelementale del ghiaccio Medio (*MdP*)
4	Drago di cristallo giovane (*MdM2*)
4	Drago di smeraldo molto giovane (*MdM2*)
4	Sciame di elementiti dell'aria (*AP*)
5	Djinni (*MdM*)
5	Elementale dell'aria Grande (*MdM*)
5	Falcofreccia adulto (*MdM*)
5	Paraelementale del fumo Grande (*MdP*)
5	Paraelementale del ghiaccio Grande (*MdP*)
5	Silfide (*MdM2*)
6	Belker (*MdM*)
6	Drago di smeraldo giovane (*MdM2*)
7	Cacciatore invisibile (*MdM*)
7	Drago di cristallo adolescente (*MdM2*)
7	Elementale dell'aria Enorme (*MdM*)
7	Ladro del fiato (*MdM2*)
7	Paraelementale del fumo Enorme (*MdP*)
7	Paraelementale del ghiaccio Enorme (*MdP*)
8	Djinni nobile (*MdM*)
8	Drago di smeraldo adolescente (*MdM2*)
8	Falcofreccia anziano (*MdM*)
9	Disfacitore (*AP*)
9	Elementale dell'aria maggiore (*MdM*)
9	Immoth (*MdM2*)

9	Paraelementale del fumo maggiore (*MdP*)
9	Paraelementale del ghiaccio maggiore (*MdP*)
10	Drago di cristallo adulto giovane (*MdM2*)
11	Drago di smeraldo adulto giovane (*MdM2*)
11	Elementale dell'aria anziano (*MdM*)
11	Paraelementale del fumo anziano (*MdP*)
11	Paraelementale del ghiaccio anziano (*MdP*)
12	Deva monadico (*AeI*)
12	Drago di cristallo adulto (*MdM2*)
12	Fato elementale dell'aria (*MdM2*)
14	Drago di smeraldo adulto (*MdM2*)
15	Drago di cristallo adulto maturo (*MdM2*)
16	Drago di smeraldo adulto maturo (*MdM2*)
16	Tempesta (*MdM2*)
17	Drago di cristallo vecchio (*MdM2*)
18	Drago di cristallo molto vecchio (*MdM2*)
18	Drago di smeraldo vecchio (*MdM2*)
19	Drago di smeraldo molto vecchio (*MdM2*)
20	Drago di cristallo antico (*MdM2*)
21	Abominio, chicimec (*MdLE*)
21	Drago di cristallo dragone (*MdM2*)
21	Drago di smeraldo antico (*MdM2*)
22	Drago di smeraldo dragone (*MdM2*)
23	Drago di cristallo grande dragone (*MdM2*)
24	Drago di smeraldo grande dragone (*MdM2*)
35	Elementale primordiale dell'aria (*MdLE*)
da +0 a +2	Archetipo creatura dell'elemento aria (*MdP*)
da +0 a +2	Archetipo creatura dell'elemento freddo (*MdP*)
+2	Archetipo mezzo-elementale (*MdP*)

GS	Piano Elementale della Terra
1	Elementale della terra Piccolo (*MdM*)
1	Paraelementale del magma Piccolo (*MdP*)
1	Paraelementale della melma Piccolo (*MdP*)
2	Drago di zaffiro cucciolo (*MdM2*)
2	Spuntone roccioso (*MdM2*)
3	Drago di ametista cucciolo (*MdM2*)
3	Elementale della terra Medio (*MdM*)
3	Mephit della terra (*MdM*)
3	Mephit del sale (*MdM*)
3	Paraelementale del magma Medio (*MdP*)
3	Paraelementale della melma Medio (*MdP*)
3	Xorn minore (*MdM*)
4	Drago di ametista molto giovane (*MdM2*)
4	Drago di zaffiro molto giovane (*MdM2*)
4	Janni (*MdM*)
4	Parete mobile (*Min*)
4	Sciame di elementiti della terra (*AP*)
5	Elementale della terra Grande (*MdM*)
5	Paraelementale del magma Grande (*MdP*)
5	Paraelementale della melma Grande (*MdP*)
6	Drago di ametista giovane (*MdM2*)
6	Drago di zaffiro giovane (*MdM2*)
6	Xorn comune (*MdM*)
7	Dao (*MdP*)
7	Elementale della terra Enorme (*MdM*)
7	Paraelementale del magma Enorme (*MdP*)
7	Paraelementale della melma Enorme (*MdP*)
8	Drago di ametista adolescente (*MdM2*)
8	Drago di zaffiro adolescente (*MdM2*)
8	Xorn anziano (*MdM*)
9	Disfacitore (*AP*)
9	Elementale della terra maggiore (*MdM*)
9	Galeb duhr (*MdM2*)
9	Paraelementale del magma maggiore (*MdP*)
9	Paraelementale della melma maggiore (*MdP*)
9	Predatore delle dune (*MdM2*)
10	Drago di zaffiro adulto giovane (*MdM2*)
11	Drago di ametista adulto giovane (*MdM2*)
11	Elementale della terra anziano (*MdM*)
11	Paraelementale del magma anziano (*MdP*)
11	Paraelementale della melma anziano (*MdP*)
12	Deva, monadico (*AeI*)
12	Fato elementale della terra (*MdM2*)
13	Drago di zaffiro adulto (*MdM2*)
14	Drago di ametista adulto (*MdM2*)
14	Rukarazyll (*MdM2*)
15	Drago di zaffiro adulto maturo (*MdM2*)
16	Drago di ametista adulto maturo (*MdM2*)
16	Tempesta (*MdM2*)
18	Drago di ametista vecchio (*MdM2*)
18	Drago di zaffiro vecchio (*MdM2*)
19	Drago di ametista molto vecchio (*MdM2*)
19	Drago di zaffiro molto vecchio (*MdM2*)
21	Drago di ametista antico (*MdM2*)
21	Drago di zaffiro antico (*MdM2*)
22	Drago di zaffiro dragone (*MdM2*)
23	Drago di ametista dragone (*MdM2*)
24	Drago di zaffiro grande dragone (*MdM2*)
25	Drago di ametista grande dragone (*MdM2*)
35	Elementale primordiale della terra (*MdLE*)
da +0 a +2	Archetipo creatura dell'elemento terra (*MdP*)
+2	Archetipo mezzo-elementale (*MdP*)

GS	Piano Elementale del Fuoco
1	Elementale del fuoco Piccolo (*MdM*)
1	Gnomo del fuoco (*AP*)
1	Paraelementale del fumo Piccolo (*MdP*)
1	Paraelementale del magma Piccolo (*MdP*)
2	Azer (*MdM*)
2	Thoqqua (*MdM*)
3	Elementale del fuoco Medio (*MdM*)
3	Magmin (*MdM*)
3	Mephit del fuoco (*MdM*)
3	Mephit del magma (*MdM*)
3	Mephit del vapore (*MdM*)
3	Paraelementale del fumo Medio (*MdP*)
3	Paraelementale del magma Medio (*MdP*)
3	Pipistrello di fuoco (*MdM2*)
3	Salamandra di fiamme (*MdM*)
3	Scaglia magma (*Min*)
4	Sciame di elementiti del fuoco (*AP*)
5	Elementale del fuoco Grande (*MdM*)
5	Paraelementale del fumo Grande (*MdP*)
5	Paraelementale del magma Grande (*MdP*)
5	Rast (*MdM*)
6	Salamandra comune (*MdM*)
7	Elementale del fuoco Enorme (*MdM*)
7	Paraelementale del fumo Enorme (*MdP*)
7	Paraelementale del magma Enorme (*MdP*)
8	Efreeti (*MdM*)
9	Disfacitore (*AP*)
9	Elementale del fuoco maggiore (*MdM*)
9	Paraelementale del fumo maggiore (*MdP*)
9	Paraelementale del magma maggiore (*MdP*)
10	Salamandra nobile (*MdM*)
11	Elementale del fuoco anziano (*MdM*)
11	Paraelementale del fumo anziano (*MdP*)
11	Paraelementale del magma anziano (*MdP*)
12	Deva monadico (*AeI*)
12	Fato elementale del fuoco (*MdM2*)
16	Tempesta (*MdM2*)
35	Elementale primordiale del fuoco (*MdLE*)
da +0 a +2	Archetipo creatura dell'elemento fuoco (*MdP*)
+2	Archetipo mezzo elementale (*MdP*)

GS	Piano Elementale dell'Acqua
1	Elementale dell'acqua Piccolo (*MdM*)
1	Paraelementale del ghiaccio Piccolo (*MdP*)
1	Paraelementale della melma Piccolo (*MdP*)
3	Drago di topazio cucciolo (*MdM2*)
3	Elementale dell'acqua Medio (*MdM*)
3	Mephit dell'acqua (*MdM*)
3	Mephit della melma (*MdM*)
3	Paraelementale del ghiaccio Medio (*MdP*)
3	Paraelementale della melma Medio (*MdP*)
3	Tojanida giovane (*MdM*)
4	Drago di topazio molto giovane (*MdM2*)
4	Sciame di elementiti dell'acqua (*AP*)
5	Elementale dell'acqua Grande (*MdM*)
5	Paraelementale del ghiaccio Grande (*MdP*)
5	Paraelementale della melma Grande (*MdP*)
5	Tojanida adulto (*MdM*)
6	Drago di topazio giovane (*MdM2*)
7	Elementale dell'acqua Enorme (*MdM*)
7	Lestomatico (*MdM2*)
7	Paraelementale del ghiaccio Enorme (*MdP*)
7	Paraelementale della melma Enorme (*MdP*)
9	Disfacitore (*AP*)
9	Drago di topazio adolescente (*MdM2*)
9	Elementale dell'acqua maggiore (*MdM*)
9	Immoth (*MdM2*)

9	Marid (*MdP*)
9	Paraelementale del ghiaccio maggiore (*MdP*)
9	Paraelementale della melma maggiore (*MdP*)
9	Tojanida anziano (*MdM*)
11	Elementale dell'acqua anziano (*MdM*)
11	Paraelementale del ghiaccio anziano (*MdP*)
11	Paraelementale della melma anziano (*MdP*)
12	Deva monadico (*AeI*)
12	Drago di topazio adulto giovane (*MdM2*)
12	Fato elementale dell'acqua (*MdM2*)
14	Drago di topazio adulto (*MdM2*)
16	Tempesta (*MdM2*)
17	Drago di topazio adulto maturo (*MdM2*)
19	Drago di topazio vecchio (*MdM2*)
20	Drago di topazio molto vecchio (*MdM2*)
22	Drago di topazio antico (*MdM2*)
23	Drago di topazio dragone (*MdM2*)
25	Drago di topazio grande dragone (*MdM*)
35	Elementale primordiale dell'acqua (*MdLE*)
da +0 a +2	Archetipo creatura dell'elemento freddo (*MdP*)
da +0 a +2	Archetipo creatura dell'elemento acqua (*MdP*)
+2	Archetipo mezzo elementale (*MdP*)

GS	Piano dell'Energia Negativa
5	Energon, xeg-yi (*MdP*)
8	Melma del vuoto (*AP*)
9	Deva movanico (*AeI*)
da +1 a +3	Archetipo creatura entropica (*AP*)

GS	Piano dell'Energia Positiva
4	Energon, xag-ya (*MdP*)
5	Ravid (*MdM*)
8	Spirito lucente (*MdM2*)
9	Deva monadico (*AeI*)
da +1 a +3	Archetipo creatura vivida (*AP*)

GS	Domini Eroici di Ysgard
1/2	Bariaur (*MdP*, aggiornato in *LdIE*)
2	Protectar (*Min*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
3	Bariaur (*LdIE*)
3	Drago planare della battaglia cucciolo (*Drac*)
4	Drago planare della battaglia molto giovane (*Drac*)
5	Fensir (*AeI*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
6	Drago planare della battaglia giovane (*Drac*)
7	Lillend (*MdM*)
8	Drago planare della battaglia adolescente (*Drac*)
8	Rakka (*AeI*)
9	Bariaur difensore di Ysgard (*LdIE*)
10	Drago planare della battaglia adulto giovane (*Drac*)
11	Aspetto di Kord (*Min*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
12	Drago planare della battaglia adulto (*Drac*)
14	Drago planare della battaglia adulto maturo (*Drac*)
17	Drago planare della battaglia vecchio (*Drac*)
18	Drago planare della battaglia molto vecchio (*Drac*)
19	Drago planare della battaglia antico (*Drac*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)
20	Drago planare della battaglia dragone (*Drac*)
22	Drago planare della battaglia grande dragone (*Drac*)
da +0 a +2	Archetipo creatura anarchica (*AP*)

GS	Caos Mutevole del Limbo
1	Githzerai (*MdM*)
1	Stirpeplanare, chaond (*MdM2*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
3	Drago planare del caos cucciolo (*Drac*)
4	Drago planare del caos molto giovane (*Drac*)
5	Energon, xac-yij (*AP*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
6	Drago planare del caos giovane (*Drac*)
6	Slaad del fango (*AeI*)
7	Bestia del caos (*MdM*)
7	Slaad rosso (*MdM*)
8	Cacciatore del Limbo (*AP*)
8	Drago planare del caos adolescente (*Drac*)
8	Slaad blu (*MdM*)
9	Slaad verde (*MdM*)
10	Slaad grigio (*MdM*)
11	Drago planare del caos adulto giovane (*Drac*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
13	Drago planare del caos adulto (*Drac*)
13	Slaad della morte (*MdM*)
15	Drago planare del caos adulto maturo (*Drac*)
16	Drago planare del caos vecchio (*Drac*)
17	Drago planare del caos molto vecchio (*Drac*)
19	Drago planare del caos antico (*Drac*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)
20	Drago planare del caos dragone (*Drac*)
21	Slaad bianco (*MdLE*)
22	Drago planare del caos grande dragone (*Drac*)
25	Slaad nero (*MdLE*)
da +0 a +2	Archetipo creatura anarchica (*AP*)

GS	Profondità Ventose del Pandemonium
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
3	Roveto sanguinoso (*AeI*)
3	Ululatore (*MdM*)
5	Drago planare ululante cucciolo (*Drac*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
6	Drago planare ululante molto giovane (*Drac*)
8	Drago planare ululante giovane (*Drac*)
10	Drago planare ululante adolescente (*Drac*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
13	Drago planare ululante adulto giovane (*Drac*)
14	Drago planare ululante adulto (*Drac*)
17	Drago planare ululante adulto maturo (*Drac*)
19	Drago planare ululante vecchio (*Drac*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)
20	Drago planare ululante molto vecchio (*Drac*)
21	Drago planare ululante antico (*Drac*)
22	Drago planare ululante dragone (*Drac*)
23	Drago planare ululante grande dragone (*Drac*)
da +0 a +2	Archetipo creatura anarchica (*AP*)

GS	Infiniti Strati dell'Abisso
1/2	Stirpeplanare, tiefling (*MdM*)
1/2	Stirpeplanare, wispling (*AeI*)
1	Abrian (*AeI*)
1	Nano del gelo (*AP*)
1	Mane (*LdFT*)
2	Demone, dretch (*MdM*)
2	Demone, fauce abissale (*MdM2*)
2	Demone, predatore abissale (*MdM2*)
2	Demone, quasit (*MdM*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
3	Drago planare dello Stige cucciolo (*Drac*)
3	Roveto sanguinoso (*AeI*)
3	Rutterkin (*LdFT*)
4	Canomorfo, vultivor (*AeI*)
4	Demone, skulvyn (*AeI*)
4	Drago planare dello Stige molto giovane (*Drac*)
4	Sventratore abissale (*Min*)
4	Vorr (*AeI*)
5	Bar-lgura (*LdFT*)
5	Demone, distruttore abissale (*MdM2*)
5	Demone, jovoc (*MdM2*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
6	Demone, babau (*MdM*)
6	Demone, uridezu (*MdP*)
6	Drago planare dello Stige giovane (*Drac*)
6	Varrangoin inferiore (*AeI*)
7	Babau (*LdFT*)
7	Demone, armanita (*MdP*)
7	Demone, succube (*MdM*)
8	Bodak (*MdM*)
8	Drago planare dello Stige adolescente (*Drac*)
8	Demone, palrethee (*MdM2*)
8	Demone d'ombra (*LdFT*)
8	Sciame di locuste immonde di sangue (*AeI*)
9	Aspetto di Demogorgon (*Min*)
9	Aspetto di Orcus (*Min*)
9	Canomorfo, vultivor ladro (*AeI*)
9	Demone, maurezhi (*AeI*)
9	Demone, vrock (*MdM*)
9	Demone, zovvut (*MdM2*)
9	Draco abissale (*Drac*)
10	Chasme (*LdFT*)
10	Demone, bebilith (*MdM*)
10	Drago planare dello Stige adulto giovane (*Drac*)
10	Ghoul abissale (*AeI*)
10	Varrangoin furioso (*AeI*)
11	Aspetto di Lolth (*Min*)
11	Demone, hezrou (*MdM*)
11	Demone, recuperatore (*MdM*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
11	Varrangoin arcanista (*AeI*)
12	Basilisco superiore abissale (*MdM*)
12	Drago planare dello Stige adulto (*Drac*)
13	Demone, glabrezu (*MdM*)
13	Demone, goristro (*MdP*)
13	Demone, jarilith (*MdM2*)
13	Mascella ferrea (*AeI*)
13	Olocausto vivente (*AeI*)
14	Demone, alkilith (*AeI*)
14	Demone, immondo di sangue (*AeI*)
14	Demone, nalfeshnee (*MdM*)
14	Drago planare dello Stige adulto maturo (*Drac*)

16	Sciame di formiche abissali (*AeI*)
17	Demone, marilith (*MdM*)
17	Demone, wastrilith (*AeI*)
17	Drago planare dello Stige vecchio (*Drac*)
18	Demone, kelvezu (*MdM2*)
18	Drago planare dello Stige molto vecchio (*Drac*)
18	Golem di carne demoniaca (*AeI*)
19	Drago planare dello Stige antico (*Drac*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)
20	Demone, balor (*MdM*)
20	Drago planare dello Stige dragone (*Drac*)
21	Demone, myrmyxicus (*AeI*)
22	Drago planare dello Stige grande dragone (*Drac*)
25	Demone, klurichir (*AeI*)
da +0 a +2	Archetipo creatura anarchica (*MdP*)
da +0 a +2	Archetipo creatura immonda (*MdM*)
da +l a +3	Archetipo mezzo-immondo (*MdM*)

GS	Profondità Tartaree di Carceri
1/2	Stirpeplanare, tiefling (*MdM*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
2	Terlen (*AeI*)
2	Vargouille (*MdM*)
3	Drago planare dello Stige cucciolo (*Drac*)
3	Roveto sanguinoso (*AeI*)
4	Drago planare dello Stige molto giovane (*Drac*)
4	Vaath (*LdFT*)
5	Drago planare del Tartaro cucciolo (*Drac*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
6	Drago planare dello Stige giovane (*Drac*)
6	Drago planare del Tartaro molto giovane (*Drac*)
8	Drago planare dello Stige adolescente (*Drac*)
8	Drago planare del Tartaro giovane (*Drac*)
10	Drago planare dello Stige adulto giovane (*Drac*)
10	Drago planare del Tartaro adolescente (*Drac*)
11	Demodand, farastu (*AeI*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
12	Aspetto di Nerull (*Min*)
12	Drago planare dello Stige adulto (*Drac*)
13	Demodand, kelubar (*AeI*)
13	Drago planare del Tartaro adulto giovane (*Drac*)
14	Drago planare dello Stige adulto maturo (*Drac*)
14	Drago planare del Tartaro adulto (*Drac*)
16	Demodand, shator (*AeI*)
17	Drago planare dello Stige vecchio (*Drac*)
17	Drago planare del Tartaro adulto maturo (*Drac*)
18	Drago planare dello Stige molto vecchio (*Drac*)
19	Drago planare dello Stige antico (*Drac*)
19	Drago planare del Tartaro vecchio (*Drac*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)
20	Drago planare del Tartaro molto vecchio (*Drac*)
20	Drago planare dello Stige dragone (*Drac*)
21	Drago planare del Tartaro antico (*Drac*)
22	Drago planare dello Stige grande dragone (*Drac*)
22	Drago planare del Tartaro dragone (*Drac*)
23	Drago planare del Tartaro grande dragone (*Drac*)
da +0 a +2	Archetipo creatura immonda (*MdM*)
da +1 a +3	Archetipo mezzo-immondo (*MdM*)

GS	Grigie Distese dell'Ade
1/2	Stirpeplanare, tiefling (*MdM*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
2	Terlen (*AeI*)
3	Drago planare dello Stige cucciolo (*Drac*)
3	Segugio yeth (*MdM*)
4	Drago planare dello Stige molto giovane (*Drac*)
4	Incubo inferiore (*AP*)
5	Incubo (*MdM*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
6	Drago planare dello Stige giovane (*Drac*)
7	Slasrath (*AeI*)
8	Drago planare dello Stige adolescente (*Drac*)
8	Mastino immondo (*AP*)
9	Strega notturna (*MdM*)
10	Drago planare dello Stige adulto giovane (*Drac*)
11	Incubo, cauchemar (*MdM*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
12	Drago planare dello Stige adulto (*Drac*)
14	Drago planare dello Stige adulto maturo (*Drac*)
17	Drago planare dello Stige vecchio (*Drac*)
18	Drago planare dello Stige molto vecchio (*Drac*)
19	Drago planare dello Stige antico (*Drac*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)
20	Drago planare dello Stige dragone (*Drac*)
22	Drago planare dello Stige grande dragone (*Drac*)
da +0 a +2	Archetipo creatura immonda (*MdM*)
da +1 a +3	Archetipo mezzo-immondo (*MdM*)

GS	Cupa Eternità della Gehenna
1/2	Stirpeplanare, tiefling (*MdM*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
2	Terlen (*AeI*)
3	Drago planare dello Stige cucciolo (*Drac*)
3	Yugoloth, skeroloth (*AeI*)
4	Barghest (*MdM*)
4	Drago planare piroclastico cucciolo (*Drac*)
4	Drago planare dello Stige molto giovane (*Drac*)
5	Barghest maggiore (*MdM*)
5	Canomorfo, shadurakul (*AeI*)
5	Drago planare piroclastico molto giovane (*Drac*)
5	Energon, xac-yel (*AP*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
6	Drago planare piroclastico giovane (*Drac*)
6	Drago planare dello Stige giovane (*Drac*)
6	Yugoloth, canoloth (*MdP*)
7	Yugoloth, mezzoloth (*MdP*)
8	Drago planare dello Stige adolescente (*Drac*)
8	Sciame di vespe infernali (*MdM*)
9	Drago planare piroclastico adolescente (*Drac*)
9	Vaporighu (*MdM2*)
9	Yugoloth, piscoloth (*AeI*)
10	Drago planare dello Stige adulto giovane (*Drac*)
10	Marraenoloth (*MdM2*)
10	Yagnoloth (*MdM2*)
11	Canomorfo, shadurakul guerriero (*AeI*)
11	Phiuhl (*AeI*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
12	Drago planare piroclastico adulto giovane (*Drac*)
12	Drago planare dello Stige adulto (*Drac*)
13	Drago planare piroclastico adulto (*Drac*)
13	Yugoloth, nycaloth (*MdP*)
14	Drago planare dello Stige adulto maturo (*Drac*)
16	Drago planare piroclastico adulto maturo (*Drac*)
16	Yugoloth, ultroloth (*MdP*)
17	Arcanaloth (*MdM2*)
17	Drago planare dello Stige vecchio (*Drac*)
18	Drago planare piroclastico vecchio (*Drac*)
18	Drago planare dello Stige molto vecchio (*Drac*)
19	Drago planare piroclastico molto vecchio (*Drac*)
19	Drago planare dello Stige antico (*Drac*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)
20	Drago planare piroclastico antico (*Drac*)
20	Drago planare dello Stige dragone (*Drac*)
21	Drago planare piroclastico dragone (*Drac*)
22	Drago planare piroclastico grande dragone (*Drac*)
22	Drago planare dello Stige grande dragone (*Drac*)
da +0 a +2	Archetipo creatura immonda (*MdM*)
da +1 a +3	Archetipo mezzo-immondo (*MdM*)

GS	Nove Inferi di Baator
1/2	Stirpeplanare, maeluth (*AeI*)
1/2	Stirpeplanare, tiefling (*MdM*)
1	Stirpeplanare, zenythri (*MdM2*)
1	Diavolo, lemure (*MdM*)
2	Diavolo, imp (*MdM*)
2	Imp della sporcizia (*AeI*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
3	Canomorfo, haraknin (*AeI*)
3	Diavolo, advespa (*MdM2*)
3	Drago planare dello Stige cucciolo (*Drac*)
3	Imp borsa di sangue (*AeI*)
3	Imp euforico (*AeI*)
3	Segugio infernale (*MdM*)
4	Diavolo, spinagon (*MdP*)
4	Drago planare dello Stige molto giovane (*Drac*)
4	Mezzo-immondo, durzagon (*MdM2*)
5	Canomorfo, haraknin barbaro (*AeI*)
5	Diavolo, barbuto (barbazu) (*MdM*)
5	Energon, xor-yost (*AP*)
5	Golem delle catene (*MdM2*)
5	Marrash (*MdM2*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)

6	Diavolo, delle catene (kyton) (*MdM*)
6	Drago planare dello Stige giovane (*Drac*)
6	Kocrachon (*LdFT*)
7	Diavolo, amnizu (*MdM2*)
7	Diavolo, gatto infernale (bezekira) (*MdM*)
8	Diavolo, erinni (*MdM*)
8	Drago planare dello Stige adolescente (*Drac*)
9	Aspetto di Asmodeus (*Min*)
9	Aspetto di Mefistofele (*Min*)
9	Diavolo, d'ossa (osyluth) (*MdM*)
9	Diavolo, malebranche (*MdM2*)
9	Diavolo, narzugon (*MdP*)
9	Segugio infernale, segugio da Guerra di Nessus (*MdM*)
10	Aspetto di Tiamat (*Min*)
10	Drago planare dello Stige adulto giovane (*Drac*)
10	Gathra (*AeI*)
10	Maelefante (*AeI*)
11	Diavolo, uncinato (hamatula) (*MdM*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
12	Drago planare dello Stige adulto (*Drac*)
13	Diavolo, del ghiaccio (gelugon) (*MdM*)
14	Drago planare dello Stige adulto maturo (*Drac*)
16	Chargatula (*LdFT*)
16	Diavolo, cornuto (cornugon) (*MdM*)
17	Drago planare dello Stige vecchio (*Drac*)
18	Diavolo, xerfilstige (*AeI*)
18	Drago planare dello Stige molto vecchio (*Drac*)
19	Drago planare dello Stige antico (*Drac*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)
20	Diavolo, della fossa (*MdM*)
20	Drago planare dello Stige dragone (*Drac*)
22	Diavolo, paeliryoth (*AeI*)
22	Drago planare dello Stige grande dragone (*Drac*)
26	Dragone di fuoco infernale (*MdM2*)
da +0 a +2	Archetipo creatura assiomatica (*AP*)
da +0 a +2	Archetipo creatura immonda (*MdM*)
da +1 a +3	Archetipo mezzo-immondo (*MdM*)

GS	Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte
1	Lamellin (*MdM2*)
1	Stirpeplanare, zenythri (*MdM2*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
3	Drago planare della ruggine cucciolo (*Drac*)
3	Maug (*AeI*)
4	Drago planare della ruggine molto giovane (*Drac*)
5	Achaierai (*MdM*)
5	Energon, xong-yong (*AP*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
6	Drago planare della ruggine giovane (*Drac*)
8	Drago planare della ruggine adolescente (*Drac*)
11	Aspetto di Hextor (*Min*)
11	Drago planare della ruggine adulto giovane (*Drac*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
12	Lanciaossa (*AeI*)
13	Drago planare della ruggine adulto (*Drac*)
13	Predatore d'acciaio (*AeI*)
15	Drago planare della ruggine adulto maturo (*Drac*)
16	Drago planare della ruggine vecchio (*Drac*)
17	Drago planare della ruggine molto vecchio (*Drac*)
19	Cronotyryn (*AeI*)
19	Drago planare della ruggine antico (*Drac*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)
20	Drago planare della ruggine dragone (*Drac*)
22	Abominio, anaxim (*MdLE*)
22	Drago planare della ruggine grande dragone (*Drac*)
da +0 a +2	Archetipo creatura assiomatica (*AP*)

GS	Nirvana Meccanico di Mechanus
1/2	Formian, lavoratore (*MdM*)
1/2	Stirpeplanare, mechanatrix (*AeI*)
1	Stirpeplanare, zenythri (*MdM2*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
3	Formian, guerriero (*MdM*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
6	Formian, guerriero alato (*AeI*)
7	Formian, sorvegliante (*MdM*)
8	Formian, armadon (*AeI*)
9	Inevitabile, zelekhut (*MdM*)
10	Formian, capitano (*MdM*)
11	Formian, osservatore (*AeI*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
12	Inevitabile, kolyarut (*MdM*)
15	Inevitabile, marut (*MdM*)
17	Formian, regina (*MdM*)
17	Inevitabile, quarut (*AeI*)
19	Inevitabile, varakhut (*AeI*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)
22	Abominio, anaxim (*MdLE*)
da +0 a +2	Archetipo creatura assiomatica (*AP*)

GS	Pacifici Regni di Arcadia
1	Stirpeplanare, zenythri (*MdM2*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
4	Rhek (*LdIE*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
12	Rhek stritolacaos (*LdIE*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)
da +0 a +2	Archetipo creatura assiomatica (*AP*)

GS	Sette Cieli Ascendenti di Celestia
1/2	Stirpeplanare, aasimar (*MdM*)
1	Stirpeplanare, zenythri (*MdM2*)
2	Arconte, lanterna (*MdM*)
2	Protectar (*Min*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
4	Arconte, segugio (*MdM*)
4	Drago planare dell'Oceano cucciolo (*Drac*)
4	Ramadeen (*Min*)
5	Drago planare dell'Oceano molto giovane (*Drac*)
5	Drago planare radioso cucciolo (*Drac*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
6	Drago planare dell'Oceano giovane (*Drac*)
6	Drago planare radioso molto giovane (*Drac*)
8	Arconte, guardiano (*LdIE*)
8	Asura (*LdIE*)
8	Drago planare radioso giovane (*Drac*)
9	Drago planare dell'Oceano adolescente (*Drac*)
10	Aspetto di Bahamut (*Min*)
10	Celestiale, firre (*MdP*, aggiornato in *LdIE*)
10	Drago planare radioso adolescente (*Drac*)
11	Arconte, gufo (*LdIE*)
11	Arconte, spada (*LdIE*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
12	Drago planare dell'Oceano adulto giovane (*Drac*)
13	Drago planare dell'Oceano adulto (*Drac*)
13	Drago planare radioso adulto giovane (*Drac*)
13	Lammasu, protettore dorato (mezzo-drago celestiale) (*MdM*)
13	Unicorno, corsiere celestiale (*MdM*)
14	Angelo, deva astrale (*MdM*)
14	Arconte, tromba (*MdM*)
14	Drago planare radioso adulto (*Drac*)
15	Arconte, trono (*LdIE*)
16	Angelo, planetar (*MdM*)
16	Arconte, segugio eroe (*MdM*)
16	Drago planare dell'Oceano adulto maturo (*Drac*)
17	Drago planare radioso adulto maturo (*Drac*)
18	Drago planare dell'Oceano vecchio (*Drac*)
19	Drago planare dell'Oceano molto vecchio (*Drac*)
19	Drago planare radioso vecchio (*Drac*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)
20	Drago planare dell'Oceano antico (*Drac*)
20	Drago planare radioso molto vecchio (*Drac*)
21	Drago planare dell'Oceano dragone (*Drac*)
21	Drago planare radioso antico (*Drac*)
22	Drago planare dell'Oceano grande dragone (*Drac*)
22	Drago planare radioso dragone (*Drac*)
23	Angelo, solar (*MdM*)
23	Drago planare radioso grande dragone (*Drac*)
da +0 a +2	Archetipo creatura assiomatica (*AP*)
da +0 a +2	Archetipo creatura celestiale (*MdM*)
+2	Creatura santificata (*LdIE*)
da +1 a +3	Archetipo mezzo-celestiale (*MdM*)

GS	Paradisi Gemelli di Bytopia
1/2	Stirpeplanare, aasimar (*MdM*)
1	Gnomo del fuoco (*AP*)
2	Protectar (*Min*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
4	Drago planare dell'Oceano cucciolo (*Drac*)
5	Drago planare dell'Oceano molto giovane (*Drac*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
6	Drago planare dell'Oceano giovane (*Drac*)
8	Asura (*LdIE*)
9	Drago planare dell'Oceano adolescente (*Drac*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
12	Drago planare dell'Oceano adulto giovane (*Drac*)
13	Drago planare dell'Oceano adulto (*Drac*)
14	Angelo, deva astrale (*MdM*)
16	Angelo, planetar (*MdM*)
16	Drago planare dell'Oceano adulto maturo (*Drac*)
18	Drago planare dell'Oceano vecchio (*Drac*)
19	Drago planare dell'Oceano molto vecchio (*Drac*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)

20	Drago planare dell'Oceano antico (*Drac*)
21	Drago planare dell'Oceano dragone (*Drac*)
22	Drago planare dell'Oceano grande dragone (*Drac*)
23	Angelo, solar (*MdM*)
da +0 a +2	Archetipo creatura celestiale (*MdM*)
+2	Creatura santificata (*LdIE*)
da +1 a +3	Archetipo mezzo-celestiale (*MdM*)

GS	Campi Benedetti dell'Elysium
1/4	Tordo elisio (*AP*)
2	Guardinal, musteval (*LdIE*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
3	Celestiale, cervidal (*MdM2*)
4	Drago planare dell'Oceano cucciolo (*Drac*)
5	Celestiale, lupinal (*MdM2*)
5	Drago planare dell'Oceano molto giovane (*Drac*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
6	Drago planare dell'Oceano giovane (*Drac*)
6	Guardinal, equinal (*LdIE*)
7	Leskylor (*LdIE*)
7	Quesar (*LdIE*)
8	Asura (*LdIE*)
9	Guardinal, avoral (*MdM*)
9	Drago planare dell'Oceano adolescente (*Drac*)
10	Guardinal, ursinal (*LdIE*)
10	Leskylor, a tre teste (*LdIE*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
12	Cane lunare (*LdIE*)
12	Drago planare dell'Oceano adulto giovane (*Drac*)
12	Guardinal, leonal (*MdM*)
13	Drago planare dell'Oceano adulto (*Drac*)
14	Angelo, deva astrale (*MdM*)
16	Angelo, planetar (*MdM*)
16	Drago planare dell'Oceano adulto maturo (*Drac*)
18	Drago planare dell'Oceano vecchio (*Drac*)
19	Drago planare dell'Oceano molto vecchio (*Drac*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)
20	Drago planare dell'Oceano antico (*Drac*)
21	Drago planare dell'Oceano dragone (*Drac*)
22	Drago planare dell'Oceano grande dragone (*Drac*)
23	Angelo, solar (*MdM*)
da +0 a +2	Archetipo creatura celestiale (*MdM*)
+2	Creatura santificata (*LdIE*)
da +1 a +3	Archetipo mezzo-celestiale (*MdM*)

GS	Distese Selvagge delle Terre Bestiali
1/2	Stirpeplanare, aasimar (*MdM*)
2	Protectar (*Min*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
4	Drago planare dell'Oceano cucciolo (*Drac*)
5	Drago planare dell'Oceano molto giovane (*Drac*)
5	Energon, xap-yaup (*AP*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
6	Drago planare dell'Oceano giovane (*Drac*)
8	Asura (*LdIE*)
8	Olifante (*LdIE*)
9	Drago planare dell'Oceano adolescente (*Drac*)
10	Gaspar (*AP*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
12	Drago planare dell'Oceano adulto giovane (*Drac*)
13	Drago planare dell'Oceano adulto (*Drac*)
14	Angelo, deva astrale (*MdM*)
16	Angelo, planetar (*MdM*)
16	Drago planare dell'Oceano adulto maturo (*Drac*)
18	Behemoth, aquila (*MdLE*)
18	Drago planare dell'Oceano vecchio (*Drac*)
19	Behemoth, gorilla (*MdLE*)
19	Drago planare dell'Oceano molto vecchio (*Drac*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)
20	Drago planare dell'Oceano antico (*Drac*)
21	Drago planare dell'Oceano dragone (*Drac*)
22	Drago planare dell'Oceano grande dragone (*Drac*)
23	Angelo, solar (*MdM*)
da +0 a +2	Archetipo creatura celestiale (*MdM*)
+2	Creatura santificata (*LdIE*)
da +1 a +3	Archetipo mezzo-celestiale (*MdM*)

GS	Foreste Olimpie di Arborea
1/2	Stirpeplanare, aasimar (*MdM*)
2	Baccanti (*AeI*)
2	Protectar (*Min*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
4	Drago planare dell'Oceano cucciolo (*Drac*)
5	Drago planare dell'Oceano molto giovane (*Drac*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
6	Drago planare dell'Oceano giovane (*Drac*)
6	Eladrin, bralani (*MdM*)
8	Asura (*LdIE*)
9	Drago planare dell'Oceano adolescente (*Drac*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
12	Drago planare dell'Oceano adulto giovane (*Drac*)
13	Drago planare dell'Oceano adulto (*Drac*)
13	Eladrin, ghaele (*MdM*)
14	Angelo, deva astrale (*MdM*)
16	Angelo, planetar (*MdM*)
16	Drago planare dell'Oceano adulto maturo (*Drac*)
18	Drago planare dell'Oceano vecchio (*Drac*)
19	Drago planare dell'Oceano molto vecchio (*Drac*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)
20	Drago planare dell'Oceano antico (*Drac*)
21	Drago planare dell'Oceano dragone (*Drac*)
21	Titano (*MdM*)
22	Drago planare dell'Oceano grande dragone (*Drac*)
23	Angelo, solar (*MdM*)
30	Titano, anziano (*MdLE*)
da +0 a +2	Archetipo creatura anarchica (*AP*)
da +0 a +2	Archetipo creatura celestiale (*MdM*)
+2	Creatura santificata (*LdIE*)
da +1 a +3	Archetipo mezzo-celestiale (*MdM*)

GS	Dominio Concordante delle Terre Esterne
1	Ur'Epona (*AP*)
2	Eladrin, coure (*LdIE*)
2	Sciame di topi cranio, branco inferiore (*AeI*)
3	Khaasta (*AeI*)
3	Roveto sanguinoso (*AeI*)
5	Sciame di topi cranio, branco medio (*AeI*)
8	Kuldurath (*AeI*)
9	Fhorge (*AeI*)
9	Rilmani, ferrumach (*AeI*)
10	Eladrin, firre (*LdIE*)
11	Sciame di topi cranio, branco superiore (*AeI*)
12	Rilmani, cuprilach (*AeI*)
14	Eladrin, shiradi (*LdIE*)
17	Rilmani, aurumach (*AeI*)
18	Eladrin, tulani (*LdIE*)
19	Vento d'ira (*MdM2*)

GS	Altri Piani
1	Kaorti (*AeI*)
1	Nerra, varoot (*AeI*)
3	Nerra, kalareem (*AeI*)
6	Nerra, sillit (*AeI*)
7	Custode (*AeI*)
21	Troll pseudonaturale (*MdLE*)
26	Ombra del vuoto (*MdLE*)
27	Uvuudaum (*MdLE*)
da +10 a +16	Creatura pseudonaturale (*MdLE*)

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande? Servizio Clienti
0521.630320

Visita il sito web **www.25edition.it**

Esplorate infiniti regni di avventura

Solo i personaggi più straordinari hanno il coraggio di percorrere gli infiniti sentieri dei piani. Da Sigil, la Città delle Porte, sino alla Torre Accecante sita nel cuore del Piano delle Ombre, o alla leggendaria Città di Ottone del Piano Elementale del Fuoco, vi sono infiniti luoghi perigliosi nel multiverso in attesa di arditi eroi, armati di talento e capacità straordinari, di un'ottima dose di coraggio e, soprattutto, di conoscenze.

Questo supplemento per il gioco di D&D® descrive tutto ciò che è necessario per creare e giocare personaggi pronti a un'odissea di viaggi planari, comprese nuove razze planari, talenti, equipaggiamento, incantesimi e oggetti magici. L'*Atlante Planare* introduce anche il potere delle piattaforme planari, insieme a dettagli e suggerimenti per visitare decine di luoghi planari.

Per utilizzare questo supplemento, un Dungeon Master necessita anche del *Manuale del Giocatore*™, della *Guida del Dungeon Master*™ e del *Manuale dei Mostri*™.
Un giocatore necessita del solo *Manuale del Giocatore*.

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: www.25edition.it

Visita il nostro sito web
www.wizards.com/dnd

ISBN 88-8288-171-7
9 788882 881719
Prezzo: € 29,95